

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam pengembangan suatu bangsa, karena pada dasarnya pendidikan adalah suatu wadah yang dapat menyiapkan sumber daya manusia yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan pembangunan diberbagai bidang.. Sesuai dengan yang termuat dalam UU RI No. 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selain itu dikatakan pula dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat dicapai melalui berbagai jenjang, yaitu jenjang pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal yang dapat

saling melengkapi dan memperkaya. Hal ini termuat dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1. Adapun yang dimaksud dengan pendidikan nonformal seperti yang dinyatakan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 12, bahwa: "pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar jalur pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang".

Adapun pembinaan anak secara utuh tidak hanya dapat dilaksanakan sendiri oleh orang tua, akan tetapi harus diintervensi dan difasilitasi oleh pemerintah daerah melalui kerja sama lembaga/lintas sektoral. Untuk membantu pemenuhan pertumbuhan dan kesehatan fisik anak dilakukan melalui program Kelompok Bermain,

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa/komunikasi, sosial.

Pendidikan Anak Usia Dini sedang digalakkan di berbagai tempat di wilayah Indonesia. Pendidikan anak memang harus dimulai sejak dini, agar anak bisa mengembangkan potensinya secara optimal. Anak-anak yang mengikuti PAUD menjadi lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan optimal.

Dalam pembangunan pendidikan, berbagai upaya pemberdayaan masyarakat dan peningkatan kualitas sumber daya manusia telah menunjukkan kemajuan-kemajuan yang cukup berarti, terjamin dan membaiknya berbagai

indicator kinerja seperti pengendalian tenaga kerja produktif, meskipun masih banyak lagi kondisi yang harus diperbaiki dan ditingkatkan. Disamping perlu terus diupayakan penibfkatan mutu kualitas atau derajat pendidikan secara berkelanjutan untuk itu perlu menjadi perhatian dari seluruh kompoen bangsa agar melaksanakannya secara sungguh-sungguh. Guna kepentingan peningkatan kualitas dan kapasitas anak-anak dan generasi muda. Tugas mulia ini merupakan kewajiban semua Negara untuk menjalankannya, termasuk Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK).

Disamping pemerintah, masyarakat adalah komunitas yang sangat berperan untuk mengembangkan PAUD. Jika kendalanya masalah biaya, masyarakat dalam hal ini lembaga penyelenggara PAUD bisa menyiasati dengan mereduksi biaya melalui kreativitas membuat alat peraga sendiri.

Kelompok Bermain selalu menggunakan Alat Permainan Edukatif untuk proses pembelajarannya yang digunakan oleh anak usia dini, untuk mencapai tujuan pendidikan dalam upaya peningkatan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajarannya memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu dalam memperjelas materi yang disampaikan.

Meningkatkan kreativitas pada anak usia dini bukanlah sesuatu yang mudah. Banyak cara yang dapat dilakukan para ahli pendidikan agar masa peka anak atau masa emas (*golden age*) tidak terlewatkan begitu saja, salah satunya dengan memberikan rangsangan-rangsangan terhadap otak anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE). Dalam bermain anak bisa melakukan berbagai

kegiatan yang sangat kaya, kegiatan yang dilakukan tidak sekedar mempraktekan kemampuan dan keterampilan sudah dikuasai, melainkan lebih jauh dari itu mencakup pula kegiatan untuk mencoba, meneliti, dan bahkan menemukan hal-hal baru. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak disaat bermain bisa membuat anak aktif dan interaktif baik secara fisik maupun secara mental sehingga dapat mendukung pemberdayaan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas anak.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Seseorang yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang kreatif lebih banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreativitasnya. Dengan demikian seseorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orang tua yang memberikan jenis mainan dan aktivitas-

aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak. Contohnya mainan produk jadi seperti mobil-mobilan, robot-robotan, dll yang tidak merangsang anak untuk penyelenggara kajian bahwa pendidikan non formal harus memperhatikan potensi lingkungan sekitar dalam kegiatan pembelajarannya menciptakan sesuatu. Adalagi aktivitas-aktivitas guru yang hanya menyuruh anak untuk menirukan apa yang dicontohkannya, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya. Bermain adalah dunia kerja anak, bermain merupakan aktivitas menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tidak hanya permainan buatan pabrik, alat permainan yang dijual di toko dan cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat perkenalan anak dengan alam dan masyarakat memiliki jutaan rahasia yang dapat membantu anak menemukan dirinya. Di lingkungan inilah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tak terpakai lagi mungkin lebih dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Alasan peneliti

memilih PAUD Melati Kinanti sebagai lokasi penelitian karena alat permainan edukatif yang kurang memadai.

Berdasarkan hal tersebut penulis memiliki ketertarikan untuk mengkaji lebih jauh lagi ”pada PAUD Melati Kinanti di Kelurahan Jayagiri Kecamatan Lembang untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif bersumber lingkungan sekitar.”

### **B. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana telah diungkapkan diatas maka penulis mengidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Anak yang selalu bermain dirumah cenderung kurang aktif dan bosan pada saat menggunakan alat permainan yang tersedia di PAUD Melati Kinanti.
2. Proses pembelajaran pada PAUD Melati Kinanti kurang mampu mengarahkan anak untuk dapat berfikir kreatif, oleh karena itu dibutuhkan Alat Permainan Edukatif bersumber lingkungan sekitar yang dapat mengarahkan warga belajar agar dapat berfikir kreatif.
3. Sebagian besar alat permainan dimanfaatkan dalam setiap proses pembelajaran, namun masih terdapat beberapa alat permainan yang kurang dimanfaatkan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut: ”Apakah benar dengan menggunakan alat permainan edukatif bersumber lingkungan sekitar dapat meningkatkan

keaktivitasnya baik anak usia dini pada PAUD Melati Kinanti Kelurahan Jayagiri Kecamatan Lembang.”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian bertujuan untuk mendapatkan jawaban terhadap rumusan masalah diatas. Sedangkan secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan sebagai berikut:

1. Mengungkap data tentang jenis-jenis APE bersumber lingkungan sekitar yang digunakan oleh anak usia dini pada PAUD Melati Kinanti yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.
2. Mengungkap data tentang proses penggunaan APE dalam kegiatan pembelajaran pada PAUD Melati Kinanti yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.
3. Mengungkap data tentang hasil penggunaan APE yang digunakan dalam peningkatan kreativitas anak usia dini pada PAUD Melati Kinanti.

#### **E. Pertanyaan Penelitian**

Adapun yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis-jenis APE bersumber lingkungan sekitar apa saja yang dipergunakan oleh anak usia dini pada PAUD Melati Kinanti yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif bersumber lingkungan sekitar?
2. Bagaimana proses penggunaan APE bersumber lingkungan sekitar dalam kegiatan pembelajaran pada PAUD Melati Kinanti yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini?

3. Bagaimana hasil penggunaan APE bersumber lingkungan sekitar yang digunakan PAUD Melati Kinanti dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pendidikan, terutama untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat secara praktis

- a) Bagi para praktisi khususnya tutor atau pengelola agar dapat menambah wawasan maupun masukan dalam hal upaya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif bersumber lingkungan sekitar pada PAUD Melati Kinanti.
- b) Bagi penulis sendiri diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif bersumber lingkungan sekitar.

#### **G. Asumsi Dasar**

Sebagai landasan pemikiran dalam penganalisaan masalah ini, penulis akan bertitik tolak pada anggapan dasar sebagai berikut:

1. Kreativitas tidak hanya berawal dari faktor gen/keturunan, IQ, tetapi bisa dimulai pengembangannya melalui proses pembelajaran, khususnya pada anak usia dini. (Direktorat PADU, 2002)



2. Melalui kegiatan bermain daya fikir, anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, sosial, dan fisiknya. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya (Ismail Andang)
3. Alat Permainan Edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.
4. Alat Permainan Edukatif bersumber lingkungan sekitar adalah alat atau bahan APE dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar dimana anak berada/bermain. Baik yang berupa bahan atau benda yang sudah siap dipakai digunakan menjadi APE. (Dirjen PLS, 2006 ).

APE bersumber lingkungan sekitar disini adalah semua APE bersumber lingkungan sekitar yang dimanfaatkan tutor untuk meningkatkan kemampuan kreativitasnya anak usia dini di Kelompok Bermain Kinanti.

#### **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah penafsiran, maka penulis mencoba menjelaskan istilah yang ada kaitannya dengan judul penelitian ini, yaitu:

1. Pendidikan Anak Usia Dini adalah (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun dalam aspek-aspek kesehatan gizi, dan psikososial (kognitif, sosial, dan emosional) yang dilakukan oleh lingkungan yang berpengaruh besar pada proses tumbuh kembang anak (keluarga, sekolah, lembaga dan tempat pengasuhan anak, serta teman sebaya). (Depdiknas 2002). Pada penelitian ini yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun, yang memiliki kreativitas dalam menggunakan mainannya di PAUD Melati Kinanti.

2. Kreativitas adalah proses membawa sesuatu/menghasilkan sesuatu yang baru (<http://www.creativityatwork.com/articlesContent/whatis.htm>). Pada penelitian ini yang dimaksud dengan kreativitas adalah sikap, perilaku, dan perbuatan yang kreatif, yang ditimbulkan oleh anak usia dini dalam menggunakan mainannya di PAUD Melati Kinanti
3. Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, yang juga menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar (Depdiknas, 2002:3). Pada penelitian ini, PAUD Melati Kinanti yang dijadikan objek penelitian adalah PAUD Melati Kinanti yang terletak di Kelurahan Jayagiri Kecamatan Lembang Bandung Barat.

#### **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum tentang uraian yang disajikan sehingga memudahkan pembaca memahami keseluruhan penelitian yang telah penulis lakukan. Penulis merumuskan sistematika penulisan sebagai berikut:

**Bab I** Pendahuluan yang mencakup: latar belakang masalah, identifikasi masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi dasar, definisi operasional, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**Bab II** Landasan teoritis: menjelaskan tentang konsep dan teori yang dipergunakan dan ada kaitannya dengan masalah yang diteliti.

**Bab III** Metode Penelitian: mengungkap tentang metode penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan data penelitian, serta analisis data hasil penelitian.

**Bab IV** Pembahasan Hasil Penelitian: pada bab ini penulis memaparkan hasil analisis data.

**Bab V** Kesimpulan dan Saran: dalam bab ini penulis mencoba menyimpulkan hasil penelitian dan mencoba memberikan saran bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian sejenis.

