

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah generasi penerus yang menjadi harapan orang tua, keluarga, bangsa dan negara. Sebagai generasi penerus, anak perlu mendapatkan pembinaan dan pendidikan yang layak secara terus menerus bertahap dan berkesinambungan sejak ia dilahirkan agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga mampu mengemban amanat Allah Sang pencipta, dan bertanggung jawab kepada dirinya, orang tua, keluarga, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, anak memiliki kebutuhan-kebutuhan dasar berupa kebutuhan fisik maupun psikis seperti, makanan bergizi, kesehatan, perhatian, kasih sayang, perlindungan, bimbingan, penghargaan, pendidikan, bermain serta peluang untuk mengaktualisasikan dirinya guna mewujudkan potensi kreatifnya (Padmonodewo, 2002:52). Pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar anak merupakan tanggung jawab bagi setiap orang tua.

Bermain sebagai salah satu kebutuhan dasar anak sudah dimulai sejak bayi mulai bisa mendengar dan melihat dengan jelas. Warna yang mencolok bunyi-bunyian atau suara-suara orang disekitarnya, akan menjadi pusat perhatian bayi yang berumur di bawah satu tahun. Kemudian semakin berkembang dengan keinginan melihat, memegang, melempar. Inilah awal dari bentuk permainan anak yang selanjutnya kesehariannya tak akan lepas dari kesenangannya bermain, kecuali pada saat ia sakit ataupun tidur.

Kesenangan anak bermain secara naluriah direspon oleh orang tua dengan menyediakan bermacam-macam alat permainan. Melalui alat permainan yang disediakan orang tua, anak terangsang untuk beraktivitas dan bermain mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya. Sehingga lewat bermain dengan alat-alat permainannya kemampuan fisik, pengetahuan, bahasa, keterampilan sosial, emosional dan kreativitasnya terus berkembang dan ia pun dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya serta belajar mengenal lingkungan kehidupannya.

Agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal, orang tua dapat memanfaatkan kegiatan bermain menjadi alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis dalam diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual menghadapi masa sekolah, mempersiapkan aspek emosional dan sosialnya, mengembangkan kreativitas maupun sebagai sarana terapeutik. Dengan demikian permainan berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan, tetapi juga bersifat mendidik. Said Mursi (2001: 211) mengatakan, *“pada masa kanak-kanak permainan merupakan sarana pendidikan dan perkembangan yang paling penting karena permainan dapat membantu pertumbuhan anak dan meningkatkan kemampuan kreativitas anak”*.

Lebih jelasnya bermain adalah awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (1999;32) :

Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Bermain juga berkontribusi positif terhadap hampir segenap aspek perkembangan. Menurut Maxim (dalam Solehuddin, 1997:79), bermain membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek fundamental dari perkembangan anak meliputi aspek fisik, intelektual, sosial, dan emosional. Sementara itu Solehuddin, (1997:80) mengatakan ada dua dimensi dalam bermain yang membuatnya berkontribusi sangat signifikan terhadap belajar dan perkembangan yaitu: dimensi *aktivitas* dan dimensi *suasana*.

Dimensi *aktivitas* meliputi kegiatan bermain yang dilakukan anak, akan membuat anak aktif dan interaktif, baik secara fisik maupun mental, sehingga sangat mendukung perberdayaan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan dimensi *suasana* atau iklim, permainan anak yang bebas sesuai dengan keinginan dan kemauannya sendiri, tidak ada tekanan dan paksaan dari siapapun, merupakan lahan yang subur untuk mengembangkan daya inisiasi, kemandirian dan kreativitas tanpa ada target dan takut gagal. Suasana seperti ini membuat anak bebas berkreasi saat bermain.

Berkaitan dengan pengembangan kreativitas melalui bermain, Mulyadi, (2004:12) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui strategi "4P" yaitu kreativitas sebagai *Produk, Proses, Pribadi, dan Pendorong (press)*. Ditinjau dari *produknya*, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan produk-produk baru.

Produk baru pada anak akan muncul berdasarkan pengalamannya lewat bermain. Produk tersebut bisa produk abstrak maupun produk nyata, misalnya menyusun kursi secara memanjang yang dijadikan kereta, atau membuat karya berupa lukisan atau bentuk-bentuk baru dari alat mainan yang dimilikinya. Dari *prosesnya*, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna. Anak bermain dengan *gagasan-gagasan* dalam pikirannya tanpa terlalu menekankan pada apa yang dihasilkan dalam proses tersebut, namun lebih menghargai keasyikan anak yang timbul dari keterlibatannya dalam kegiatan yang penuh tantangan. Dari *segi pribadi*, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi anak seperti *aptitude* atau kognitif (kemampuan berpikir) dan *afektif* (sikap atau perasaan) dimana pada setiap anak memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda. Dari *segi pendorong*, dapat diartikan kreativitas akan muncul jika anak mendapat dorongan yang kuat, baik berupa dorongan *internal* maupun *eksternal*. Dorongan internal diartikan bahwa pendorong itu berasal dari dalam diri anak sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat. Sedangkan dorongan eksternal berarti pendorong yang berasal dari luar anak, seperti pengalaman-pengalaman, sikap orang tua atau guru yang menghargai kreativitas anak, tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Mulyadi, (2004:65). pengembangan kreativitas anak sejak usia dini pada hakekatnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya yang bercirikan pemikiran divergen dengan ditandai oleh kelancaran berpikir, kelenturan/keluwesannya dalam berpikir (*fleksibilitas*), keaslian berpikir (*orisimilitas*) dan pendalaman (*elaborasi*) dalam berpikir. Dalam hal ini peran orang tua sebagai pembimbing dan pendamping saat anak bermain sangat dibutuhkan.

Peran orang tua sangat besar artinya dalam membantu pengembangan kreativitas anak, terutama dalam memberikan kebebasan kepada anak bermain dan berbuat, penyediaan berbagai peralatan permainan serta membimbing dan menemaninya saat bermain. Munandar (2004:94), mengatakan tentang sikap orang tua yang mendukung pengembangan kreativitas anak yang meliputi :

1. *Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya.*
2. *Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal.*
3. *Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.*
4. *Mendorong kemilitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.*
5. *Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan.*
6. *Menunjang dan mendorong kegiatan anak.*
7. *Menikmati keberadaannya bersama anak.*
8. *Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.*
9. *Mendorong kepribadian anak dalam bekerja.*
10. *Melatih hubungan kerja yang baik dengan anak*

Pengembangan kreativitas anak sejak usia dini mempunyai arti yang sangat penting. Bila sedari dini kreativitas sudah dikembangkan, berarti orang tua sudah memberikan landasan yang kokoh pada kehidupan anak di masa depan, karena lima tahun pertama seorang anak merupakan pengalaman yang paling berharga dari seluruh kehidupannya (Erickson dalam Jalal 2002 : 5). Artinya pengetahuan dan kreativitas seseorang dapat berfungsi optimal, tergantung dari pengaiaman yang diperoleh selama lima tahun pertama kehidupan seorang anak.

Riset di bidang neurologi yang dilakukan Osborn, White dan Bloom, seperti yang dikutip oleh Djalal (2002:8), membuktikan bahwa kecerdasan seorang anak bergantung pada jumlah sel-sel dalam otak dan jumlah simpul-simpul saraf otak yang saling terhubung. Dalam hal ini peranan stimulasi (rangsangan) yang diberikan pada saat usia dini sangat berpengaruh terhadap proses penghubungan

dan penguatan sel-sel serta simpul-simpul saraf otak tersebut. Dalam kajian tersebut diungkapkan pula, bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia sudah terbentuk ketika berumur empat tahun, sampai umur delapan tahun telah mencapai 80% dan mencapai titik kulminasi 100% ketika berumur 18 tahun. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya orang tua memberikan rangsangan kepada anak sejak usia dini, karena pada usia dini daya serap anak terhadap berbagai pengetahuan sangat cepat. Itulah sebabnya maka para ahli mengatakan usia dini merupakan masa “usia emas” (*golden age*), yang tidak pernah terulang kembali seumur hidup manusia.

Rangsangan pendidikan untuk anak usia dini yang paling baik dilakukan adalah melalui bermain dan penyediaan alat-alat permainan yang tepat dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk dapat menyediakan alat permainan yang baik dan tepat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak maka orang tua harus memiliki pengetahuannya tentang alat permainan.

Perkembangan alat-alat permainan modern sekarang ini, mengharuskan orang tua untuk terus meningkatkan pengetahuannya, karena tak jarang alat-alat permainan menimbulkan masalah bagi perkembangan anak, sebagaimana yang diungkapkan Setiadarma, (2003:2), alat permainan tidak selalu positif. Banyak alat permainan yang membawa dampak negatif bagi perkembangan anak. Sebagian alat permainan bisa berfungsi sebagai media pengembangan kreativitas, alat terapi atas berbagai jenis gangguan psikis anak, akan tetapi sebagian justru bisa memasung kreativitas dan mengganggu perkembangan fisik dan psikis anak. Hal ini sangat tergantung dari pengetahuan orang tua dalam pemanfaatan alat permainan sebagai sarana stimulasi perkembangan anak

Mengingat betapa pentingnya arti bermain dan alat permainan bagi anak, sudah sewajarnya para orang tua memahami peran, fungsi dan manfaat serta pengaruh alat permainan yang disediakan untuk anak. Ida Poemomo, seperti yang dikutip (Taviningrum, 2004:4) mengingatkan kepada para orang tua, bahwa dalam menyediakan alat permainan untuk anak, harus memperhatikan sekurang-kurangnya dapat berguna dalam mengembangkan lima aspek perkembangan anak yaitu: "*aspek fisik, kognitif atau kecerdasan, afektif atau emosional yang berupa sikap berbagi kasih sayang, aspek sosial, serta religi*". Bila aspek fisik dapat berkembang maksimal dengan asupan makanan bergizi, empat aspek lainnya dapat berkembang melalui kegiatan bermain.

Seiring dengan meningkatnya kesadaran orang tua tentang arti pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, serta didorong oleh keinginan agar anak-anaknya tumbuh dan berkembang menjadi anak yang pintar, cerdas, kreatif dan mandiri, dewasa ini banyak orang tua yang melengkapi berbagai peralatan bermain untuk anak-anaknya. Mereka mendengar bahwa permainan akan membuat anak cerdas dan kreatif. Sehingga apapun alat permainan yang lagi "mode" disediakan untuk anaknya. Sering kali orang tua tidak memperhatikan apa yang sebenarnya ingin dikembangkan dari anaknya dengan alat permainan tersebut.

Melengkapi alat permainan anak adalah baik, asalkan alat permainan yang dipilih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, bisa menjadikan anak kreatif, mampu bersosialisasi dan mengembangkan potensi dirinya dengan baik. Menurut Fauzih Adhim (2004) banyak kemungkinan mengapa orang tua senang membelikan alat mainan untuk anaknya. **Pertama**, orang tua tidak mau repot dengan anaknya, mereka membelikan berbagai mainan untuk anaknya agar mereka



diarahkan. Kadang tanpa sadar orang tua melakukan dengan melemahkan rasa sayang anak pada orang tuanya, ketika anak rewel segala permintaan anak dipenuhi. Kedua, orang tua tidak mempunyai orientasi pendidikan yang baik, mereka memberikan mainan apa saja asalkan anaknya senang. Orang tua bisa terlibat dalam permainan tetapi mereka tidak memiliki arah sehingga apapun alat mainan yang sedang trend akan diberikan kepada anak. Ketiga, semangat tanpa ilmu, orang tua membelikan berbagai bentuk alat mainan karena menginginkan anaknya maju, modern dan kreatif karena mereka mendengar kegiatan bermain sangat penting untuk merangsang kecerdasan, kreativitas, inisiatif dan semangat anak. Sayangnya mereka lupa alat permainan tidak sama dengan bermain.

Kurangnya pengetahuan orang tua tentang alat permainan, menyebabkan mereka sering melakukan beberapa kesalahan dalam menyediakan alat permainan untuk anak. Menurut Soetjiningsih (2003) ada beberapa kesalahan yang dilakukan orang tua dalam menyediakan alat permainan untuk anak, yaitu :

- a. *Orang tua memberikan sekaligus banyak macam alat permainan. padahal umumnya anak suka mengulang-ulang alat permainan yang sama untuk beberapa waktu lamanya.*
- b. *Banyak orang tua membeli alat permainan yang mereka pikir indah dan menarik, tetapi tidak berpikir apa yang akan dikerjakan anak terhadap alat mainan tersebut*
- c. *Banyak orang tua membayar terlalu mahal alat permainan.*
- d. *Alat permainan terlalu lengkap/sepurna, sehingga sedikit sekali peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan konstruksi.*
- e. *Alat permainan tidak sesuai umur, sehingga maksud dan tujuan dari alat permainan tidak tercapai.*
- f. *Memberikan terlalu banyak alat permainan dengan tipe yang sama.*
- g. *Orang tua tidak meneliti keamanan alat permainan yang dibeli.*

Berdasarkan penjelasan di atas dan peninjauan pendahuluan yang penulis lakukan di Kelurahan Gegerkalong, Kecamatan Sukasari, kota Bandung, banyak ditemukan orang tua yang kurang mengetahui arti pentingnya bermain dan alat

permainan bagi pengembangan kreativitas. Mereka menyediakan alat permainan untuk anak dengan cukup lengkap tanpa mengetahui fungsi dan manfaat alat permainan tersebut bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Asal anak senang apapun mainan yang lagi mode mereka belikan. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak rewel dan betah bermain di rumah ketika orang tuanya bekerja. Sehingga orang tua atau pembantu tidak repot mengawasinya. Padahal anak-anak sangat suka bermain di luar rumah untuk bermain aktif seperti berlari-lari, bermain kotor-kotor dengan tanah, pasir dan air, serta bermain dengan teman sebaya. Namun banyak orang tua yang melarang anak bermain di luar rumah, bermain kotor atau bermain dengan teman sebaya, karena takut anak menjadi kotor, sakit ataupun terpengaruh dengan perilaku temannya yang tak sesuai dengan keinginannya. Selain itu ditemukan pula orang tua yang sangat berambisi dan menginginkan anaknya menjadi cepat pintar sehingga sedikit sekali memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain. Dalam usia dini, anak sudah diharuskan mengikuti berbagai pendidikan, tidak cukup hanya di Play Group atau TK tetapi juga harus mengikuti berbagai kursus, seperti kursus bahasa Inggris, kursus musik, komputer, sempoa, kumon, serta mendatangkan guru privat ke rumah, sehingga waktu anak bermain bebas semakin berkurang

Disisi lain ditemukan juga sikap dan perlakuan orang tua yang tidak mendukung pengembangan kreativitas anak, seperti terlalu khawatir atau takut-takut, sehingga anak terlalu dibatasi dalam kegiatan-kegiatannya, menuntut kepatuhan mutlak dari anak tanpa memandang perlu mempertimbangkan alasan-alasan perbuatan anak, tidak menghargai pendapat dan hasil karya anak, menakut-



anak, memarahi anak yang banyak bertanya, memberikan alat permainan dengan sangat lengkap, memarahi anak yang membongkar alat mainannya sehingga rusak, menyalahkan anak yang berbuat sesuatu tidak sesuai dengan keinginannya. Padahal anak berbuat demikian didasari oleh rasa ingin tahu atau melakukan eksperimen yang kesemuanya ini adalah bagian dari kreativitas alamiah anak.

Mengingat betapa pentingnya arti bermain dan alat permainan bagi anak, sudah selayaknya para orang tua memiliki pengetahuan yang luas tentang alat permainan anak. Kurangnya pengetahuan orang tentang alat permainan menyebabkan orang tua tidak dapat memanfaatkan alat-alat permainan secara optimal untuk pertumbuhan dan mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut mendorong penulis mengadakan suatu penelitian yang diberi judul “Pengetahuan Orang Tua Tentang Alat Permainan Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Keluarga di Kelurahan Gegerkalong Kecamatan Sukasari Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengetahuan orang tua tentang alat permainan anak dalam upaya mengembangkan kreativitas anak yang berusia dini ?

Dalam konteks permasalahan tersebut, diperlukan penelitian yang mendalam menyangkut hal-hal yang perlu diketahui sebagai berikut :

1. Bagaimana pengetahuan orang tua tentang alat permainan anak?
2. Alat permainan apa saja yang diberikan orang tua kepada anaknya?

3. Bagaimana kriteria dan ciri-ciri kreativitas yang diperlihatkan anak diakibatkan oleh alat permainan?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan kreativitas anaknya?
5. Bagaimana bentuk program pemberian informasi kepada orang tua tentang pemanfaatan alat permainan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan yang berguna untuk memberikan kesadaran kepada orang tua maupun pendidik tentang pentingnya pengetahuan dalam memahami alat permainan yang sesuai dengan prinsip-prinsip bermain dan tingkat perkembangan anak dalam upaya mengembangkan kreativitas anak sejak dini. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi empiris tentang :

1. Pengetahuan orang tua tentang alat permainan anak.
2. Mengetahui jenis-jenis alat permainan yang disediakan orang tua untuk anaknya.
3. Kriteria dan ciri-ciri kreativitas yang diperlihatkan anak diakibatkan oleh alat permainannya.
4. Upaya-upaya yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan kreativitas anaknya.
5. Rumusan program pelayanan informasi kepada orang tua tentang pemanfaatan alat permainan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis, maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasikan dan masukan bagi para orang tua tentang pemilihan dan pemanfaatan alat-alat permainan yang baik yang sesuai dengan prinsip-prinsip bermain serta berguna bagi pertumbuhan, perkembangan dan pengembangan kreativitas anak usia dini.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan alat permainan dan pengembangan kreativitas anak dalam kondisi dan obyek yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran bagi orang tua tentang perlunya meningkatkan pengetahuan tentang alat permainan anak, sehingga tidak mudah tergoda membelikan alat permainan mengikuti mode dan keinginan anak, tetapi sangat mcrugikan bagi pengembangan kreativitas anak.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak terkait dalam pendidikan dan peningkatan kreativitas anak usia dini seperti: guru atau pendidik anak usia dini, Pamong belajar, instruktur, tutor, kader PKK maupun Kader Posyandu dalam menginformasikan kepada para orang

tua yang mempunyai anak usia tentang penyediaan alat permainan yang baik dan cara-cara pemanfaatannya dalam mengembangkan kreativitas anak.

- c. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang pentingnya kerja sama antara orang tua dan guru serta pihak-pihak lain yang peduli terhadap pendidikan anak usia dini untuk saling bertukar informasi dan pengalaman tentang alat-alat permainan anak serta pemanfaatannya dalam mengembangkan kreativitas anak.

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi-asumsi yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Permainan merupakan sarana penting dalam mengembangkan dasar-dasar kreativitas manusia pada umumnya. Maka anak-anak kreatif adalah mereka yang banyak bermain dan berpikir tentang apa yang dimainkannya (Al-Khalili, 2005).
2. Bermain dengan alat permainan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, memberikan kesempatan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. (Mulyadi, 2004).
3. Alat permainan yang baik adalah alat permainan yang dapat merangsang kerja syaraf motorik dan sensorik anak sehingga akan meningkatkan kemampuan

fisik, bahasa, kreativitas, dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, (Hartono, Waspada Online, 11 Okt 04).

4. Banyak orang tua yang tidak mau repot dengan anaknya, mereka membelikan berbagai alat permainan agar anaknya diam dan tidak rewel. Orang tua tidak mengetahui bagian mana yang ingin distimulasi (dirangsang) dengan alat permainan tersebut sehingga apapun permintaan anaknya dipenuhi, kadang tanpa sadar orang tua melemahkan rasa sayang anak kepada orang tuanya. Cara orang tua seperti ini berdampak pada membelenggu kreativitas anak dan melemahkan keterampilan emosi anak. (Adhim, 2003).
5. Alat permainan tidak selalu positif. Sebagian alat permainan bisa berpungsi sebagai media pengembangan kreativitas, sebagai alat terapi atas berbagai jenis gangguan psikis anak, akan tetapi sebagian justru bisa memasung kreativitas dan mengganggu perkembangan psikis dan psikis anak (Setiadarma, 2003).

F. Definisi Operasional

Anak usia dini adalah mereka yang berusia 0 – 6 tahun. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 16, yang berbunyi: “Anak usia dini adalah mereka yang berumur 0 – 6 tahun”. Menurut kesepakatan para ahli, anak usia dini adalah mereka yang berumur 0 - 8 tahun (Unesco,1996). Sedangkan Usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah usia pra-sekolah yaitu usia 4 - 6 tahun, dimana mereka sangat aktif bermain dan sangat suka dengan berbagai alat permainan. Umum mereka masih banyak bermain dilingkungan rumah atau telah mengikuti pendidikan pra-sekolah di Kelompok Bermain, atau di Taman Kanak-Kanak (TK).

Permainan, merupakan sarana bagi anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan ide-idenya, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Melalui aktivitas bermain berbagai pekerjaan terwujud dan menyenangkan, bukan karena mengharap hadiah atau pujian. Jadi bermain adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat, sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2002:19). Permainan yang dimaksud disini adalah permainan dengan menggunakan alat mainan yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

Alat permainan, adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam bentuk dan sifat seperti, bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya, dapat ditarik, didorong, ditendang atau dapat dinaiki (Anggani Sudono, 2000;7). Alat permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh peralatan bermain yang disediakan oleh orang tua yang dipergunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya yang membawa pengaruh bagi pengembangan kemampuan kognitif (pengetahuan), psikomotor, afektif, sosial, emosional, bahasa dan kreativitas anak

Kreativitas merupakan bakat yang secara alami dan potensial dimiliki oleh setiap orang, serta dapat diidentifikasi dan dikembangkan. Kreativitas dapat dihubungkan dengan berbagai kemampuan yang dimiliki anak. Ia adalah kemampuan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah.

Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak anak berusia dini agar individu dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Kreativitas yang dimaksud disini adalah kreativitas yang berkembang dengan alat-alat mainan yang dimiliki anak serta upaya-upaya bimbingan yang dilakukan orang tua.

Pengetahuan orang tua, berasal dari kata “tahu” yang berarti paham, mengerti atau mengenal. Dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui atau dipahami. Pengetahuan yang dimaksudkan dalam penelitian ini, adalah segala sesuatu yang diketahui dan dipahami oleh orang tua tentang alat permainan anaknya yang berkaitan dengan fungsi, peran, manfaatnya serta pengaruh dari alat mainan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan, serta untuk mengembangkan kreativitas anak.

G. Pendekatan Metodologi Penelitian

1. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini diarahkan kepada keluarga secara utuh dan menyeluruh meliputi, orang tua, anak, orang-orang yang tinggal serumah dalam keluarga serta lingkungan yang mungkin membawa pengaruh bagi pengetahuan orang tua tentang alat permainan. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menjelaskan dan mengungkapkan kasus-kasus dalam keluarga yang dapat menggambarkan pengetahuan orang tua tentang alat permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini berdasarkan data-data dan informasi yang sebenarnya di dalam keluarga yang mempunyai anak usia di kelurahan Gegerkalong, kecamatan Sukasari, kota Bandung pada saat ini.

Digunakannya pendekatan ini dimaksudkan untuk mengungkapkan dan memahami fakta-fakta yang terjadi di tengah-tengah keluarga sebagaimana adanya tentang apa saja yang diketahui orang tua dari alat permainan yang disediakan untuk anaknya yang berusia dini. Bagaimana kontribusi alat permainan tersebut terhadap pengembangan kreativitas anak. Kriteria dan ciri-ciri kreativitas yang diperlihatkan anak diakibatkan oleh alat permainan. Upaya-upaya apa yang telah dilakukan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anaknya, sehingga dapat dirumuskan sebuah program yang dapat memberikan informasi kepada orang tua tentang pemanfaatan alat-alat permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2. Teknik Penelitian

Berdasarkan kebutuhan data yang diperlukan, maka pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung ke rumah keluarga yang menjadi subyek penelitian ini dengan mengamati perlakuan orang tua terhadap anak yang berusia dini, kegiatan anak bermain, perlengkapan bermain yang dimiliki anak, serta keterlibatan orang tua dalam membimbing dan mendampingi anak bermain. Wawancara utama dilakukan terhadap orang tua, dan anak. Namun untuk memperjelas permasalahan yang diteliti turut diwawancarai orang-orang yang tinggal serumah dalam keluarga tersebut, yaitu kakek, nenek dan pembantu. Studi dokumentasi dilakukan dengan membaca buku-buku, jurnal, hasil penelitian serta riwayat hidup keluarga untuk melengkapi kebutuhan data yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Responden Penelitian

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah empat orang ayah, dan lima orang ibu sebagai penyedia alat permainan dan lima orang anak usia dini sebagai pengguna alat permainan. Melalui observasi dan wawancara, diharapkan dapat diperoleh informasi tentang pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang alat permainan anaknya serta dapat diketahui pula alat-alat permainan yang berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak.

4. Analisis Data

Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Proses analisis dimulai dengan menelaah seluruh data, kemudian dilakukan reduksi data dengan jalan membuat abstraksi. Selanjutnya data disusun dalam satuan-satuan, lalu dikategorisasikan dan dilakukan koding. Tahap akhir dari analisis data ini adalah pemeriksaan keabsahan data yang kemudian dilakukan penafsiran terhadap data tersebut.



