

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tingkat pendidikan sebelum tingkat pendidikan dasar, hal ini merupakan suatu upaya pembinaan yang di peruntukan bagi anak usia 0-6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membntuk pertumbuhan dan perkembangan jasmni dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lnjut, yang di selenggarakan pada jalur formal, nonformal,dan informal (Hasan, 2010). Dari pengertian lainnya, menurut Fauziddin, 2016 dalam (Pebriana, 2017) Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, perananan pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Dari beberapa pengertian tersebut PAUD adalah pendidikan yang utama dari jenjang pendidikan selanjutnya, yang bertujuan membrikan rangsangan perkembangan dan pertumbuhan anak secara maksimal sehingga ketika anak menempuh pendidikan selanjutnya anak sudah memiliki kematangan akan tumbuhkembangnya.

Hakikat anak usia dini menurut Augusta, 2012 dalam (Hasan, 2010) anak adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang

sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini memiliki pola tumbuh kembang dalam beberapa aspek yang harus di optimalkan dengan merangsang tumbuh kembang anak.

Rangsangan tumbuh kembang anak dapat di lakukan dengan cara bermain, dengan bermain anak dapat berksperimen mengesplorasi dunianya dengan berbagai kegiatan yang anak gemari, sehingga anak dapat berpikir yang lebih kreatif, dan berguna diluar dunia bermain anak, yakni di realita kehidupan nyata anak. Menurut piaget (Yuliani, 2009:34) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang. Seangkan menurut Hurlock (1997: 323) dalam (Tadzkirah, 2020) menyatakan bahwa melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka akan mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting bagi kehidupan anak kelak saat dewasa sehingga perlu di stimulasi sejak dini. Menurut Santrock (2001:327) dalam (Nuraini, 2020) kreativitas adalah kemampuan untuk memiirkan sesuatu dengan cara yang baru yang tidak biasa sehingga melahirkan solusi unik terhadap masalah masalah yang di hadapi. Dapat di simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampun seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan Menurut Munandar (1992 : 45) dalam (Aslindah, 2018), kreativitas pada anak perlu dikembangkan sedari dini karena: Pertama, dengan anak berkreasi dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia; Kedua, kreativitas atau cara berfikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dalam pemecahan masalah, hal ini masih kurang diperhatikan dalam pendidikan formal. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif akan memberikan kepuasan pada diri anak. Hal ini sering terlihat pada anak-anak yang bermain

konstruktif sehingga terkadang mereka lupa terhadap kegiatan yang lain; Keempat karena kreativitas mampu meningkatkan kualitas manusia dan taraf hidupnya. Dari ke empat faktor penting sekali untuk menstimulasi kreativitas anak sedari dini.

Menurut Hurlock (1999 : 122) dalam (Lubis, 2018) Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat sebuah bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. dalam bermain konstruktif anak cenderung membuat maha karnya menggunakan alat di sekitar anak seperti mainan balok ataupun pasir, anak membuat bentuk sesuai keinginan mereka seperti membuat rumah dari balok atau membuat istanah dari pasir. Sedangkan menurut Suratno (2005: 83-84) dalam (Lubis, 2018) dengan permainan konstruktif anak dapat bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Dapat di simpulkan bermain konstruktif dapat menggunakan berbagai alat yang menciptakan sebuah karya.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada masa pandemi di kecamatan Ambulu sekolah-sekolah di libur tak terkecuali taman kanak-kanak, sehingga anak-anak diwajibkan belajar di rumah dikarenakan adanya virus covid 19. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru di kecamatan Ambulu tentang materi apa saja yang di berikan kepada anak, ternyata berdasarkan wawancara tersebut anak-anak belajar menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan guru dan mengikuti pembelajaran secara online. Namun banyak guru yang memaparkan sekolah di kecamatan Ambulu lebih mengutamakan materi membaca dan menulis, hal ini menunjukkan rangsangan kreativitas anak kurang maksimal. Sehingga sebagian besar anak masih cenderung meniru guru, padahal dengan anak bermain anak dapat berimajinasi sehingga mengoptimalkan kreativitasnya. Permainan yang dapat merangsang kreativitas anak adalah bermain konstruktif, dengan bermain konstruktif anak dapat bermain membuat bentuk atau hasil karya sehingga anak dapat mengasah kreativitasnya. Maka dari itu

di perlukan kerjasama guru dan orang tua untuk dapat meningkatkan kreativitas anak dalam masa pandemi, sehingga anak-anak dapat mengasah kreativitasnya.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Studi Kasus Bermain Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Ambulu”

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka rumusan masalah dalam ini adalah :

Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah : studi kasus tentang perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu. Fokus penelitian ini adalah penerapan perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

Untuk meneliti perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di PAUD yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
 - b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan anak usia dini, yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran untuk kreativitas anak dan bermain konstruktif
 - c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kreativitas anak usia dini dan bermain konstruktif.
2. Manfaat secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang kreativitas anak usia dini dalam bermain konstruktif

- b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang kreativitas anak usia dini dalam bermain konstruktif

- c. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan serta anak dapat tertarik mempelajari berbagai kegiatan yang berguna untuk kreativitas anak.

- d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran untuk kreativitas anak usia dini dalam bermain konstruktif

1.6 Asumsi Penelitian

Bermain dapat membuat anak menjadi senang dan bahagia, dengan bermain konstruktif anak diharapkan mampu mengembangkan imajinasinya dengan membuat berbagai karya nyata, sehingga anak dengan demikian mengasah kreativitasnya.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun penelitian dalam ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Fokus penelitian adalah Studi kasus perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu ajaran 2020/2021
- b. Populasi penelitian adalah anak TK di kecamatan Ambulu
- c. Sampel penelitian adalah anak klompok A usia 4-5 tahun di kecamatan Ambulu.
- d. Lokasi penelitian berada di kecamatan Ambulu.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk memberikan batasan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini diperlukan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan pembaca, sehingga tidak terjadi kerancuan pemahaman. Adapun istilah-istilah yang didefinisikan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a) Bermain konstruktif

Dalam penelitian ini yang di maksud Bermain konstruktif meliputi reproduktif yaitu Anak membuat sebuah objek yang sering mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, produktif yaitu anak menghasilkan suatu hasil karya dengan menggunakan alat main, selain itu anak memperoleh Kegembiraan dengan membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan dengan keberhasilan mereka membuat suatu bentuk sesuai imajinsinya.

b) Kreativitas

Dalam penelitian ini yang di maksud kreativitas Anak memiliki keinginan untuk mengambil risiko serta mencoba hal-hal yang baru, anak tertarik melakukan hal-

hal dengan caranya sendiri, anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam rencana dari suatu kegiatan, anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya, selain itu anak mengeksplorasi suatu obyek serta bereksperimen dengan objek tersebut., anak dapat menggunakan imajinasinya dalam bermain, serta anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.

