

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak merupakan masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan, rangsangan disini diperoleh dari sisi bahasa, sikap, emosi, daya pikir, dan daya cipta. Daya cipta atau kreativitas dapat anak peroleh dari rangsangan melalui bermain, Menurut Kimpraswil (dalam isi As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi bermain adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah diri) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Banyak sekali manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak usia dini. Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain dalam bentuk apapun, baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak dalam menciptakan hal-hal yang baru. Seperti pada saat anak belajar sambil bermain peran, disini anak dapat bermain peran dengan imajinasinya seperti bermain peran dokter-dokteran menjadi pasien dan dokter, disini imajinasi anak dapat muncul melalui anak berdialog, hal ini dapat pula mengembangkan kreativitasnya melalui bahasa, lalu anak dapat mengembangkan kreativitas melalui bernyanyi, dan mengamati lingkungan melalui karya wisata. Oleh

sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain guna mendapat rangsangan dari lingkungan.

Salah satu kegiatan belajar sambil bermain yaitu kreatifitas, Munandar (2014:25). mengemukakan bahwa kreativitas diartikan sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Menciptakan sesuatu yang baru dalam hal ini yaitu dengan belajar sambil bermain anak dapat memunculkan sesuatu yang baru dari hasil kreasinya seperti anak dapat membuat roket dari origami tanpa guru memintanya, anak disini membuat roket dari hasil daya pikirnya yaitu dengan anak membuat bentuk roket yang mengerucut hingga menjadi bentuk roket yang telah anak ciptakan. Memang pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifitasnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifitasnya karena tidak mendapatkan kesempatan atau tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Berdasarkan Hasil penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athafal III Kecamatan Sumber Sari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Peneliti melihat ada anak pada saat melakukan kreasi terdapat anak kurang berani serta

kurang percaya diri dalam melakukannya, hal ini yang menyebabkan anak tidak antusias dalam bermain. Pada dasarnya bermain menurut Piaget (1951) merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Dalam permasalahan diatas saya ingin meneliti secara mendalam tentang perkembangan kreativitas anak dan pengembangannya pada anak usia 5-6 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengembangan kreativitas pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athafal III Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur ?

1.3. Fokus masalah penelitian

Penelitian ini di fokuskan kepada anak kelompok B melalui :

1. Pengembangan kreativitas pada anak kelompok B pada saat kegiatan inti.
2. Bentuk – bentuk kreativitas berdasarkan stimulasi pada masing-masing aspek perkembangan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kreativitas apa saja yang dapat mengembangkan kreativitas anak dalam proses belajar dan bermain pada kegiatan inti pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athafal III Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini nantinya di harapkan agar memberi kontribusi baik bagi anak ataupun guru, dalam mengembangkan kreativitas anak.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritik, penelitian ini sangat bermanfaat untuk menambah berpikir kita tentang mengembangkan kreativitas anak , sehingga dapat membentuk kreativitas anak dalam berimajinasi tingkat tinggi anak , dan sebagai refrensi penelitian berikutnya yang sejenis.

1.5.2. Manfaat praktis

Sebagai bahan pertimbangan bagi pihak terkait , sehingga tumbuh dalam imajinasi dan kreativitas agar anak merasa percaya diri dalam mengikuti proses belajar mengajar juga dapat dipergunakan sebagai tolak ukur dalam melakukan penelitian sejenis secara lebih mendalam.

1.6. Asumsi Penelitian

Sekolah ini sudah memiliki upaya untuk melakukan pembelajaran pada pengembangan kreativitas anak, dimana kreativitas yang dikembangkan melalui bermain, melalui kegiatan inti dalam belajar dan bermain anak akan dapat mengembangkan kreativitas yang dapat mempunyai ide baru, imajinasi tinggi dan anak dilatih lebih percaya diri dalam mengikuti proses belajar mengajar pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athafal III.

1.7. Ruang Lingkup

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athafal III dalam mengembangkan kreativitas anak yang beralamat Jl. Riau No. 49 Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B yang berjumlah 12 anak . Ruang lingkup yang dibahas dalam penelitian ini mengenai bagaimana pengembangan anak dalam pengembangan kreativitas.

1.8. Definisi Istilah

Dalam istilah ini yang akan peneliti paparkan antara lain:

1.8.1 Bermain

Bermain adalah kegiatan untuk melatih pengembangan fisik motorik anak, mental, emosi dan kreativitas anak dan bermain dilakukan atas keputusan anak sendiri, harus dilakukan dengan perasaan senang agar menghasilkan proses belajar yang menyenangkan bagi anak.

1.8.2 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, proses atau bentuk yang sudah ada atau memunculkan ide baru berdasarkan proses atau contoh yang ada.