

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia dini lebih siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Sebagaimana terdapat dalam Garis- Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak- Kanak (GBPKBTK, 1994) bahwa taman kanak- kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah.

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Jika kita coba analisis dari tujuan program kegiatan belajar anak usia dini, maka kita dapat menemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas. Sekilas memang tak asing jika kita mendengar kata tersebut, tetapi dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kesulitan atau

hambatan tersebut mungkin bisa berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan guru, karakteristik guru seperti apa yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini, serta strategi apa yang harus dilakukan oleh guru agar dapat memfasilitasi berkembangannya kreativitas anak.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada juga yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Seperti halnya di KBIT Az-Zahroh Ambulu masih belum dapat mengembangkan kreativitas anak dengan baik. Dari hasil tanya jawab dengan guru kelompok bermain, diketahui bahwa ada 50% anak yang belum dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini terjadi akibat masih banyaknya guru yang memberikan contoh dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak masih meniru karya guru maupun temannya. Selain itu, ketika bermain pasir kegiatan yang dilakukan anak hanya mencetak bentuk, sehingga hasil karya anak hanya terpaku pada cetakan saja.

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat *imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksemi, diskontinuitas* dan *diferensiasi* yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Rachmawati (2011:14)

Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Suratno (2005:24)

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Hurlock (1978:4)

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses atau gagasan dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan menghasilkan suatu hasil karya asli buatan anak dan belum pernah dibuat oleh orang lain sebelumnya.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Upaya- upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru PAUD dalam rangka memfasilitasi anak untuk dapat mengembangkan potensi kreatifnya adalah dengan bermain pasir. Dengan bermain pasir diharapkan guru dapat mengembangkan imajinasi dan kemampuan kreativitas anak, mampu

mengkonstruksi bangunan, melakukan uji coba serta melatih keterampilan motorik kasar dan halus anak.

Beberapa manfaat dari bermain pasir adalah dapat mengasah kreativitas dan kemampuan anak. Dengan bermain pasir, anak mampu menggali, menimbun dan membentuk benda sesuai dengan imajinasinya. Mengenal konsep sebab akibat. Dengan bermain pasir, anak bisa mengetahui sesuatu kejadian yang terdapat di sekelilingnya. Misalnya, ketika membuat tumpukan pasir yang terlalu tinggi, maka hal yang akan terjadi adalah tumpukan pasir tersebut hancur ataupun longsor. Melatih kemampuan motorik kasar. Saat bermain pasir, seorang anak bisa melakukan aktivitas mengambil dan mengumpulkan pasir menggunakan kedua tangan. Melatih konsentrasi. Hal ini terjadi saat seorang anak membuat bentuk ataupun objek. Dengan hati-hati, ia membuat sebuah benda agar benda tersebut tidak hancur.

Dari permasalahan di atas, maka penulis mengangkat judul, “Meningkatkan Kreativitas Dengan Bermain Pasir pada Anak Usia 3- 4 Tahun di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember Tahun Ajaran 2015/ 2016”. Dengan harapan agar dapat memfasilitasi anak untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya.

1.2 Masalah Penelitian

Permasalahan dalam penelitian merupakan kelanjutan dari uraian pendahuluan. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kegiatan

bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas pada anak KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember Tahun Ajaran 2015/ 2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan langkah utama untuk menentukan arah penelitian. Tujuan merupakan inti dari penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 3- 4 tahun melalui kegiatan bermain pasir di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember pada tahun ajaran 2015/ 2016.

1.4 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah berikut:

- 1.4.1 Kreativitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan menghasilkan suatu hasil karya asli buatan anak (*orisinal*), *fleksibel*, kaya akan *inisiatif* dan *redefinition* (perspektif yang berbeda)
- 1.4.2 Bermain pasir merupakan bentuk permainan yang menggunakan pasir sebagai bahan dasarnya. Dimana kegiatan bermain ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a) Bagi guru sebagai salah satu acuan bahwa meningkatkan kreativitas pada anak dapat dilakukan dengan bermain pasir.

- b) Bagi siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas yang dimilikinya.
- c) Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan atau masukan dalam meningkatkan kualitas yang lebih baik, khususnya dalam hal meningkatkan kreativitas anak.
- d) Bagi pembaca, menambah pengetahuan baru yang dapat dijadikan panduan dalam meningkatkan kreativitas khususnya pada anak usia dini.

1.6 RuangLingkupPenelitian

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas, bahwa meningkatkan kreativitas pada anak usia 3- 4 tahun dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun pada penelitian ini, peneliti memilih bermain pasir sebagai metode untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia3- 4 tahun di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember.