

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sedang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sujiono (2012:6) menyatakan bahwa Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang disebut usia emas atau golden age. Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan golden age. Oleh karena itu, masa golden age adalah masa efektif dalam mengembangkan potensi luar biasa yang dimiliki oleh anak.

Sujiono (2012:7) Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Melalui pemberian rangsangan atau stimulasi tersebut anak dapat mengembangkan pertumbuhan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak itu sendiri. Oleh karena itu pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosi, perkembangan motorik. Anak usia dini sangat memerlukan stimulasi dalam setiap proses tumbuh kembangnya karena itu berpengaruh terhadap aspek perkembangannya.

Aspek yang dikembangkan dalam proses pendidikan anak usia dini ditekankan pada proses perkembangan kognitif atau daya pikir untuk berpikir kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang suka bertanya, rasa ingin tahu (*curiositas*) yang tinggi dan suka berimajinasi. Oleh karena itu dengan

memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk bermain sesuai kreasinya maka kreativitas pada anak akan muncul dan imajinasi anak juga akan berkembang. Sehingga akan menimbulkan sebuah kreativitas yang dimiliki anak. Susanto, (2011:9).

Menurut Suratno (dalam Nuraini, 2015: 2) kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang mewujudkan sesuatu dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk dan untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Dengan bermain kreatif anak akan belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah, anak juga dapat berimajinasi sesuai dengan apa yang dipikirkannya sehingga anak dapat menciptakan suatu produk atau hasil karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu untuk memunculkan kreativitas anak adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen untuk mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

Keadaan saat ini kreativitas yang dimiliki oleh anak pada umumnya masih rendah. Orangtua biasanya menuntut anak agar pandai dalam segi akademiknya seperti kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Hal tersebut dilakukan orangtua dengan alasan sebagai syarat anak memasuki pendidikan sekolah dasar. Sehingga kreativitas anak tidak lagi penting dikembangkan karena memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya melalui penemuan-penemuan baru dan ide baru. Selain itu masih banyak masyarakat yang belum bias menghasilkan suatu hasil karya sendiri sehingga masih melihat hasil karya orang lain. Hal ini dikarenakan kurangnya pengembangan kreativitas lain sejak dini. Di era sekarang dengan majunya IPTEK atau ilmu pengetahuan dan teknologi maka

membutuhkan individu yang kreatif serta produktif dari anggota masyarakat. Oleh karena itu harus diberikan stimulasi sejak usia dini. Dengan demikian orangtua maupun guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orangtua di Desa Sidodadi, pada saat dirumah yang sering dimainkan oleh anak adalah bermain lego, bermain kertas lipat, mewarna gambar. Pada saat anak bermain lego anak hanya menyusun lego keatas membuat menara dan kesamping secara berjajar. Pada saat anak bermain kertas lipat anak hanya membuat bentuk perahu dan membuat baju dengan beberapa lipatan. Akan tetapi anak hanya membuat dengan tiga sampai empat lipatan saja. Dan pada saat anak mewarna mereka hanya mewarna gambar saja, tidak berusaha untuk membuat gambar sendiri dan memberikan warna. Dalam beberapa kasus wawancara peneliti dengan orangtua, para orangtua lebih senang jika anaknya mereka ajarkan untuk belajar membaca, menulis dan berhitung dengan pemahaman bahasa. Dengan demikian maka anak-anak dapat lebih siap masuk SD dan juga waktu mereka untuk belajar. Padahal dalam kegiatan belajar untuk anak usia dini adalah bahwa belajar mereka adalah dengan bermain, karena dengan bermain mereka akan mendapatkan banyak pengalaman bermakna, proses belajar yang menyenangkan akan membuat mereka lebih antusias dan punya rasa ingin tahu yang tinggi. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan orangtua, dapat diketahui bahwa kegiatan yang dilakukan anak masih belum terlihat bahwa anak perkembangan kreativitasnya masih belum optimal.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan menggunakan tanah liat. Tanah liat dapat menjadi media yang menyenangkan bagi anak karena

sifat tanah liat yang elastis, murah dan mudah ditemukan sangat memungkinkan digunakan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuai imajinasi. Aisyah (dalam Putri, 2014:32) menyebutkan bahwa dengan bermain tanah liat anak dapat meremas-remas, mematahkan, menggulung serta dapat memukul atau merasakan tekstur tanah liat sendiri.

Melalui bermain tanah liat anak dapat mengungkapkan atau mencurahkan semua ide, pikiran dalam mengembangkan kreativitasnya dengan cara membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak dan dapat menciptakan produk baru atau hasil karya yang berbeda dari yang sudah ada dengan cara anak sendiri. Diharapkan dengan menggunakan media tanah liat anak dapat mengasah kreativitas dan imajinasinya agar terus berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti mengangkat judul “Meningkatkan Kreativitas Anak usia 5-6 tahun melalui bermain tanah liat” dengan harapan agar anak dapat mengembangkan kemampuan kreativitasnya dengan bermain menggunakan media tanah liat.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimanakah meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain tanah liat?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain tanah liat.

1.4 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini definisi operasional yang akan dipaparkan oleh peneliti yakni:

a. Kreativitas

Dalam penelitian ini yang dimaksud kreativitas adalah membuat bentuk sesungguhnya dengan media tanah liat sesuai dengan imajinasinya.

b. Bermain Tanah liat

Dalam penelitian ini yang dimaksud bermain tanah liat adalah bermain dengan menggunakan tanah liat dan anak membuat bentuk sendiri tanah liat sesuai dengan keinginannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yakni:

1. Bagi peneliti,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana media tanah liat meningkatkan kreativitas anak dan menjadikan bahan kajian sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Orangtua

Dapat memberikan wawasan baru pentingnya memberikan stimulasi yang tepat dan terus menerus dalam meningkatkan kreativitas anak.

3. Bagi guru

Sebagai wawasan baru dan membantu guru untuk meningkatkan kreativitas melalui tanah liat dengan memberikan stimulasi yang tepat bagi anak.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu kreativitas dan bermain tanah liat. Variabel kreativitas dengan indikator yaitu anak mampu membuat bentuk sesungguhnya dengan media tanah liat sesuai dengan imajinasinya. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tanah liat yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun yang terdiri atas 15 siswa yakni 8 laki-laki dan 7 perempuan di desa sidodadi.

