

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pendidikan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kurikulum, 2004:9). Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskn rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Menurut Utami Munandar (1992 : 45), kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena: Pertama, dengan berkreasi anak 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.

Berdasarkan wawancara dengan orangtua anak melalui pesan whatsapp yang bertempat tinggal di jalan Karimata perumahan gang pajak II kecamatan Sumbersari, selama anak-anak dirumah karena harus libur sekolah karena adanya pandemi virus corona, lebih banyak menghabiskan kegiatannya dengan bermain gadget dan menonton televisi sehingga kegiatan untuk belajar anak dilakukan dengan membaca dan mengaji pada saat guru akan mengevaluasi saja tetapi untuk kegiatan belajar sambil bermain belum dilakukan. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak pada usianya.

Dalam kegiatan belajar sambil bermain dirumah orangtua masih membiarkan waktu anak hanya pada bermain gadget dan menonton televisi sehingga kreativitas anak masih kurang dikembangkan. Membiarkan anak bermain gadget dan menonton televisi agar tidak bermain ke tempat jauh karena kekhawatiran orangtua terhadap virus corona yang akan menular sedangkan anak akan menempuh ke SD, kreativitas sesuai usianya masih belum dikembangkan hal ini dikarenakan ketika anak dirumah hanya melakukan kegiatan bermain gadget yang kurang mengasah imajinatifnya dan kreativitasnya .

Permainan konstruktif masih belum digunakan dan permainan ini bisa dilakukan ketika anak dirumah dan orangtua bisa berkolaborasi sebagai guru untuk mendampingi anak, karena setelah melihat kondisi seperti ini tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara langsung disebabkan daerah penelitian berada di zona merah sehingga tetap menjaga jarak. Menurut Aslindah Landi (2018:15) permainan konstruktif sangat mampu membuat anak mengembangkan kreativitasnya ketika dirumah untuk belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa bosan dan tidak memiliki kecanduan dalam bermain gadget.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting bagi dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Salah satu bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah bermain konstruktif karena dengan bermain konstruktif anak-anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat atau bahan permainannya. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti

balok, dan lego, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, playdough, dan cat. Menurut Hartati (2007:63) bermain konstruktif merupakan kombinasi dari permainan fungsional sensomotorik dan permainan simbolik. Bermain konstruktif memberikan pengalaman pada anak untuk berinteraksi dan mengeksplor dengan berbagai macam bahan yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, dengan bermain konstruktif secara tidak langsung memberikan pengalaman kepada anak dalam belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain konstruktif karena dalam permainan ini anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru. Dari latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif .

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas adapun masalah penelitian ini yaitu bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di TK IT Al-Husna.

1.4 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini definisi istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman dan untuk mengetahui batasan-batasan masalah. Dengan menspesifikan

kegiatan atau memberikan sesuatu yang operasional untuk mengukur variabel atau batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

Variabel dalam penelitian ini yang ingin dijelaskan adalah kreativitas dan permainan konstruktif.

a. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, salah satu cara yang dapat mengembangkan kreativitas adalah dengan suatu permainan yang imajinatif dan inisiatif pada anak usia 5-6 tahun yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu dengan meniru bentuk benda berupa hasil karya dari anak.

b. Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan lego, Playdough, dan menggambar untuk membangun atau membuat sesuatu dengan melibatkan diri dalam suatu kreasi hasil karya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Bagi guru

Dapat mengetahui kreativitas yang dimiliki anak didik dan dapat meningkatkan wawasan pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini sehingga dapat dijadikan acuan dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak.

b. Bagi sekolah

Diharapkan mampu meningkatkan mutu Pendidikan Anak Usia Dini dan dapat dijadikan acuan khususnya dalam hal meningkatkan kreativitas anak.

c Bagi pembaca

Dapat menambah pengetahuan baru yang dapat dijadikan panduan dalam meningkatkan kreativitas anak khususnya anak usia dini.

d Bagi orang tua

Orang tua agar juga ikut mengerti tentang cara memberi stimulus, mengasuh, dan mendidik anak yang baik.

1.6 Ruang lingkup penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari laki-laki 5 anak dan perempuan 5 anak yang bersekolah di TK IT Al-Husna dan bertempat tinggal di jalan Karimata Gang Pajak no II kecamatan sumbersari. Penelitian ini mengamati tentang peningkatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.