

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada tahun 2001 (Jalal, 2003: 20) jumlah anak usia 0 – 6 tahun di Indonesia yang telah mendapatkan layanan pendidikan baru sekitar 28% (7.347.240 anak). Khusus untuk anak usia 4 – 6 tahun, masih terdapat sekitar 10,2 juta (83,8%) yang belum mendapatkan layanan pendidikan. Masih banyaknya jumlah anak usia dini yang belum mendapatkan layanan pendidikan tersebut disebabkan terbatasnya jumlah lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini. Di Indonesia layanan pendidikan anak usia dini masih termasuk sangat memprihatinkan.

Layanan pendidikan kepada anak-anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Dari perspektif Elizabeth Hurlock, kreativitas adalah adanya sesuatu yang baru baik dalam bentuk gagasan atau suatu hasil karya. Dalam kreativitas yang diciptakan adalah sesuatu yang baru dan berbeda yang telah ada dan sifatnya unik. Keunikan dekat dengan keaslian (orisinilitas), yaitu kemampuan untuk membuat sesuatu yang orisinal (asli), murni dari ide seorang anak, serta dukungan oleh pengetahuan dan informasi yang telah diperoleh anak sebelumnya.

Anak usia prasekolah adalah kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari, menekan atau menghambat daya kreatif anak dan sistem pendidikan umumnya kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Padahal bakat kreatif yang ada pada setiap anak dalam jenis dan derajat yang berbeda-beda- merupakan sumber daya manusia yang tidak ternilai maknanya untuk kemajuan masyarakat dan kebudayaan. (Munandar, 1988:37)

Pengembangan kreativitas anak yaitu dengan cara bermain, karena dunia anak masih dunia bermain. Dari pendapat Hurlock, salah satu yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak yaitu sarana bermain yang disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, sedangkan unsur- unurnya sudah ada sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-

kombinasi baru, ataupun melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antara hal-hal atau objek-objek yang sebelumnya tidak ada atau tampak sebelumnya (Munandar, 1987: 9).

Maslow (1959) mengatakan, kreativitas begitu penting dalam hidup dan perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak. Dengan kreativitas orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan / aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini.

Menurut Mulyadi (1951:35) setiap anak mempunyai kreativitas. Dengan kreativitas anak dapat berkreasi dan dapat mewujudkan dirinya pada perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreativitas yang dimulai anak dapat dirangsang melalui permainan.

Guilford (1967) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Guilford juga menambahkan bahwa bentuk pemikiran kreatif masih

kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, sebab, disekolah yang dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berfikir logis).

Meningkatkan kreativitas anak merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak. Kreativitas harus dikembangkan sejak usia dini. Hal tersebut dikarenakan anak usia dini masih dalam taraf membentuk baik dalam kemampuan otaknya maupun kemampuan fisiknya (Munandar, 1999: 43).

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi.

PAUD Nurul Islam merupakan tempat pendidikan anak usia dini yang berada di Kabupaten Sumenep. PAUD Nurul Islam permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dengan banyak. Menurut Kepala sekolah setelah penggunaan alat permainan edukatif di PAUD Nurul Islam terlihat kurang adanya perubahan kreativitas anak. Alat permainan edukatif merupakan suatu

permainan sangat dibutuhkan dalam masa perkembangan anak di usia dini, karena saat ini dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga pendekatan yang lebih efektif dengan menggunakan permainan yang merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan kreativitas seorang anak. Di dalam alat permainan edukatif anak bisa mengeksplorasikan keinginan dan kemampuan yang dimiliki anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tengah menjadi perhatian serius para pakar pendidikan di Indonesia. Pasalnya, anak merupakan generasi yang harus dipersiapkan sedini mungkin untuk menghadapi berbagai persoalan kelak. Pada tahapan perkembangan anak ada masa yang dikenal sebagai masa emas (golden age). Pada masa inilah seorang anak mampu menyerap informasi dengan volume yang tinggi sekalipun.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) justru belum banyak mendapat perhatian. Saat ini, pendidikan usia dini baru diperoleh oleh sebagian kecil anak di Indonesia. Hasil pendataan Depdiknas pada tahun 2002, baru 28 persen dari 26,1 juta anak usia 06 tahun yang mendapat pendidikan usia dini. Sebagian besar di antara mereka, yakni 2,6 juta, mendapatkan pendidikan dengan jalan masuk ke Sekolah Dasar pada usia lebih awal. Sebanyak 2,5 juta anak mendapat

pendidikan di Bina Keluarga Balita (BKB), 2,1 juta anak bersekolah di TK atau Raudhatul Atfhal, dan sekitar 100.000 anak di kelompok bermain (*play group*). Rasio jumlah lembaga pendidikan dan anak usia dini diperkirakan 1:8. Data tersebut memperlihatkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) belum cukup mendapatkan perhatian padahal kapasitas perkembangan kognitif anak sudah dapat terbentuk pada usia dini jauh di bawah usia sekolah (Enung, 2006:56).

Oleh karena itu pendidikan anak prasekolah sangat membantu dalam upaya pengembangan kreativitas anak. Hurlock (dalam Sulistyaningsih, 1998) mengatakan bahwa pendidikan prasekolah dapat membantu perkembangan anak, seperti pemeliharaan kesehatan, melatih keterampilan, mengembangkan kemampuan bicara, mengelola emosi, melatih perilaku social, mengajarkan sikap social, mengembangkan kreativitas atau melatih disiplin, mengembangkan konsep diri dan melatih anak menyesuaikan diri terhadap sekolah.

Salah satu fungsi dari pendidikan pra sekolah yaitu meningkatkan kreativitas, dimana kreativitas merupakan proses memproduksi sesuatu yang orisinal dan bernilai, sesuatu tersebut memiliki banyak bentuk, ia bisa berupa teori, sebuah tarian, zat kimia, sebuah proses atau prosedur, sebuah cerita, sebuah simfoni dan lain-lain. Mereka memproduksi temuan-temuan baru, temuan-temuan penuh instight, karya-karya artistic, paradigma-paradigma revolusioner atau produk-produk orisinal lainnya dan yang bernilai (Sternberg, 2004:72).

Kualitas masa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan tolak ukur kualitas bangsa yang akan datang. Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak Pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat, dan pembawaannya. Oleh karena itu mereka memerlukan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah. Alat permainan tidak harus mahal akan tetapi unsur pendidikanlah yang diutamakan, lebih efektif lagi apabila proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain (Ismail, 2006:279).

Didalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberanaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar. (Ahmad Susanto, 2011: 112).

Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan

memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: “Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”.

Hurlock memberikan pengertian bermain yaitu setiap kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan atau kewajiban. Dan menurut Hurlock salah satu pengaruh bermain yaitu merangsang kreativitas seorang anak. Senada dengan Bettelheim mengungkapkan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri, Hurlock dan Bettelheim (dalam Hurlock, 1993:326).

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum anak memasuki sekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain dan dirinya sendiri. Yang pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan factor bagi tumbuhnya ide-ide baru dan berbagai gagasan baru yang akhirnya melahirkan sebuah kreativitas, Craft (dalam Suranto, 2005:76).

Dalam penelitian Yayuk Susiani, tentang “Bermain bentuk geometri untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Kasih Ibu Mojorejo Kota Batu”. Dari penelitian tersebut bentuk permainan geometri dapat meningkatkan kreativitas anak. Dari analisis data keseluruhan komponen pada kemampuan kreativitas yaitu pada Siklus I peningkatan kreativitas artinya anak mampu mengelompokkan benda- benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat), memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran-bola, segi empat-balok), dan menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang berbeda yang menghasilkan bentuk-bentuk baru.

Pendidikan pra-sekolah memiliki tujuan agar anak bisa mengembangkan seluruh potensi fisik, mental, dan intelektualnya. Untuk mencapai tujuan itu, diadakan berbagai program yang bersifat merangsang potensi- potensi tersebut yang mana salah satunya program bermain APE (Alat permainan Edukatif) yang telah di jelaskan di atas yang tujuannya sekedar merangsang dan bukan membentuk karena untuk tahap lanjut harus dilakukan di tingkatan sekolah berikutnya ( A. Jacken. 2004:122).

Di dalam bermain pun anak harus mendapatkan suatu edukatif yang dapat memberikan pelajaran atau pun pengalaman baru. Seperti halnya Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah di lakukan oleh beberapa pendidik untuk perkembangan anak didiknya.

Dan dalam penelitian (Lucie Permana Sari, 2009) tentang “Hubungan Antara Alat Permainan Edukatif dan Perkembangan Motorik Anak pada

Taman Penitipan Anak” ada perbedaan dalam skor ketrampilan motorik halusnya pada kelompok yang mendapatkan stimulasi dengan APE (Alat permainan Edukatif) dan kelompok yang tidak mendapatkan stimulasi dengan APE (Alat permainan Edukatif), dijumpai juga perbedaan dalam skor masing-masing dari keempat dimensi keterampilan motorik. Ke empat dimensi tersebut adalah kecepatan, keakuratan, kestabilan dan kekuatan. Anak yang mendapat stimulasi dengan APE dalam tes skala keterampilan motorik Cronbach mendapatkan nilai keakuratan, kecepatan, kekuatan dan kestabilan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak mendapat stimulasi dengan APE (Alat permainan Edukatif).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Aliyah Abidah, 2010 tentang “Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Balok” Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kemampuan Berbahasa Kelompok A di RA. Darurrohim Al Hasan Grati Pasuruan” menyatakan bahwa permainan balok dapat meningkatkan aktivitas belajar kemampuan berbahasa anak pada kelompok A dan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang aktivitas belajar kemampuan berbahasa anak pada kelompok A disimpulkan bahwa aktivitas belajar kemampuan berbahasa dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan balok.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak sangat besar terutama dalam merangsang kreativitas anak. Eksperimen dalam bermain akan membuat anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda

yang akan menimbulkan kepuasan tersendiri diluar dunia bermain (Hurlock, 1993: 332).

Dalam proses pembelajaran di kelompok bermain, kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak. Diungkapkan oleh Munandar (2004: 94) bahwa penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun, jelas Froebel (Patmonodewo, 2003: 7), bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan di mana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Menurut seorang psikolog terkenal, Erick Erikson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko.

D.G. Singer & J. Singer, peneliti senior dan profesor di bidang psikologi perkembangan dari Amerika Serikat, dalam buku mereka *The*

House of Make Believe, mengatakan anak prasekolah yang banyak melewatkan waktu bermain sosiodrama, umumnya lebih menonjol dalam kompetensi dan perkembangan intelektualnya. Anak-anak tersebut juga mendapatkan nilai lebih tinggi pada tes yang mengukur imajinasi dan kreativitas.

Pakar-pakar bidang pendidikan melihat bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong rendah. Sinyalemen ini sebagaimana diungkapkan oleh seorang pakar kreativitas Indonesia Utami Munandar. Setelah melakukan serangkaian penelitian dan pengamatan, diketahui bahwa ada kecenderungan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal di kalangan subjek didik Indonesia. (Fuad & Diana, 2002:24-25).

Gambaran di atas merupakan suatu masalah yang perlu mendapatkan perhatian, karena masih banyak pihak yang belum mengetahui pentingnya permainan bagi perkembangan kreativitas anak. Dari hal tersebut tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain yang dilihat dari permainan edukatif yang dilakukan, terhadap kreativitas pada anak PAUD. Sementara dalam perkembangan global saat ini sangat dibutuhkan kesiapan mental, terutama kreatif dan imajinatif seseorang terhadap perubahan yang terus- menerus semakin meningkat. Oleh karena itu, kreativitas anak tersebut harus benar- benar dilatih sejak usia dini kepada anak- anak, agar mereka memiliki kreativitas yang tinggi, memiliki kepercayaan dan kompetensi yang kuat terhadap perubahan yang selalu terjadi. Pendekatan yang dilakukan

untuk anak usia dini yaitu dengan cara bermain karena bermain merupakan dunia yang dimiliki oleh anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengaruh bermain di PAUD Nurul Islam?
2. Bagaimana kreativitas anak di PAUD Nurul Islam?
3. Bagaimana pengaruh bermain terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Nurul Islam?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh bermain di PAUD Nurul Islam?
2. Mengetahui kreativitas anak di PAUD Nurul Islam?
3. Mengetahui pengaruh bermain terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Nurul Islam?

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain ialah :

1. Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu psikologi tentang kreativitas yang dialami seorang anak serta memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai pengaruh bermain terhadap

kegiatan kreativitas anak dan juga sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang relevan dimasa yang akan datang.

2. Dari segi praktis, hasil penelitian ini menjadi sarana untuk lebih meningkatkan peran psikolog pendidikan dan guru baik sebagai konselor maupun edukator terhadap masyarakat guna membantu mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan. Sedangkan dalam ilmu perkembangan anak, psikolog anak mampu berperan dalam ikut serta mendidik anak pra sekolah dalam proses tumbuh kembangnya dan mengetahui cara meningkatkan kreativitas yang dimiliki seorang anak.

