BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah penerus perjuangan bangsa. Mereka kelak yang akan membangun bangsa dan negara ini menjadi bangsa dan negara yang maju dan bisa berkompetisi dikancah internasional. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat penting dan berharga bagi pendidikan di Indonesia selanjutnya.

Undang-undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan :[1]

> "Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut."

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 memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan

[1] Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia, *peraturan menteri nasional republic indonesia No 58 tentang standar Pendidikan PAUD*, (Jakarta:departemen pendidikan nasional 2009), h.14

banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Suratno menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.[2] Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi dan wawancara pada kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas anak Kelompok B PAUD At-Tien. Observasi dilakukan pada bulan februari 2018, salah satu kegiatan pembelajarannya yaitu menyusun pola rumah. Dalam kegiatan tersebut anak-anak masih terlihat menyusun dengan pola terbalik, Kemudian pada saat mengambar, anak-anak masih ada yang meniru gambar milik teman dan mewarnainya sama persis dengan temannya. Sesuai dengan hasil wawancara pada informan, ia mengatakan bahwa:[3]

> Kegiatan pembelajaran tiap hari begini saja, paling mengambar, menulis, dan membaca, Yang terpenting itu anak-anak bisa menulis dan membaca. selain karena keterbatasan dana biasa juga orang tua selalu mengeluh kenapa anaknya belum bisa membaca. Jadi, kegiatan untuk kreativitasnya hanya mengambar saja biasa juga menempel dan menyusun pola menggunakan LKA.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, pada saat proses pembelajaran guru menjelaskan masih menggunakan LKA yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan

---

[2] Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005) h.19

[3] Ela sulistiani, Guru Kelas Kelompok B PAUD At-Tien. "*Wawancara*" Landono, 19 Februari 2018

kurang menarik bagi anak. Guru juga lebih menekankan pada membaca dan menulis, Metode pembelajaran yang digunakan monoton sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya, dan Permainan konstruktif juga masih jarang digunakan di PAUD At-Tien, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat .

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain bebas atau tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut juga dengan "permainan". Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya cipta (kreativitas anak).[4]

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan *lego*, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, *play dough*, dan cat.[5]

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan dan malas karena dalam permainan konstuktif yang dipentingkan adalah kesenangan dan

---

[4] Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005), h.55-57

[5] Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indeks 2010), h.35-36

juga dalam bermain konstruktif anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Anak-anak akan sangat sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, *lego*, dan *playdough.*

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anak secara optimal, dibutuhkan pendampingan dan perhatian yang khusus dari para pendidik atau orang tua. Hal tersebut tidak dapat diajarkan secara instan. Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Dalam membantu anak mewujudkan kreativitasnya, guru perlu menciptakan suasana untuk merangsang keterampilan serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif juga sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini. Dan guru juga sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi di atas peneliti melakukan penelitian tentang "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B di PAUD At-Tien".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti :

1. Kreativitas anak di PAUD At-Tien Kelompok B masih perlu ditingkatkan lagi.

2. Anak-anak masih terlihat menyusun dengan pola terbalik pada saat ditempel belum sesuai dengan tempat yang disediakan.
3. Anak-anak masih meniru hasil karya temannya.
4. Guru menjelaskan masih menggunakan LKA yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak.
5. Permainan konstruktif masih kurang variatif, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B PAUD At-Tien Desa Lakomea Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan peningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di Kelompok B PAUD At-Tien.

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan kreativitas dan Memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan konstruktif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapakan dapat dijadikan masukan dalam menggunakan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dan Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan permainan konstruktif.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat memantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah kreativitas anak.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya, serta memberi makna kerja sama antara guru dan peneliti dalam upaya meningkatkan kretivitas anak melalui permainan konstruktif.

F. Definisi Operasional

1. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan karya baru yang lain dari sebelumnya. Salah satu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan permainan. Permainan merupakan sebuah kegiatan bagi anak-anak yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Kreativitas dalam penelitian ini adalah

suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

2. Permainan konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk atau menciptakan sebuah bentuk atau hasil karya tertentu. Berbagai manfaat dapat diperoleh dalam permainan konstruktif, salah satunya adalah kemampuan anak untuk berdaya cipta atau kreatif. Permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah anak dapat membuat bentuk menggunakan *play dough* dan *lego*.