

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pendidikan saat ini telah berkembang pesat dan terspesialisasi, salah satunya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini khusus membahas anak usia 0-8 tahun, sedangkan di Indonesia PAUD didefinisikan sebagai pendidikan anak usia 0-6 tahun, karena pada usia 7-8 tahun anak sudah duduk di bangku Sekolah Dasar. Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 14 adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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”.¹

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan masa yang sangat penting, para ahli menyebutnya sebagai masa *golden age*, masa dimana pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Adapun lingkup perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman belajar yang diperolehnya dengan cara mengamati, meniru, melakukan eksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.²

¹ Depdiknas, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas 2006), 1.

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 89.

Didalam Al Qur'an juga di jelaskan mengenai pentingnya pendidikan dalam islam, dijelaskan dalam Al Qur'an Surah Al Mujadalah ayat 1:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجَلِسِ
فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ
ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ



Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ”Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”. Maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ”Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S.al-Mujadilah [58]: 11)³

Dengan demikian pendidikan juga diperkenankan dalam ajaran islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia agar manusia mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk, dalam ayat tersebut juga di jelaskan allah akan memudahkan orang dalam mencari ilmu (majlis) dan mengangkat derajat orang yang mencari ilmu tersebut. Pendidikan prasekolah (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang mendasari pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.⁴

³ Al-Qur'an Dan Terjemahannya, Departemen Agama Republik Indonesia, (Jakarta: Pustaka Agung Harapan, 2006), 115

⁴ Khadijah, Pendidikan Prasekolah, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 10

Taman Kanak-kanak atau RA merupakan salah satu bentuk pendidikan pada jalur pendidikan formal sebagai lembaga pendidikan pra sekolah. Menurut Biechler dan Snowman dalam Soemiarti Padmonodewo, anak pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Lembaga ini sangat strategis dan penting dalam menyediakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Tugas Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat mengantarkan anak menjadi anak yang cerdas.⁵

Hal yang mempengaruhi hasil belajar Anak Usia Dini, salah satunya adalah penggunaan permainan yang konstruktif yang nyaman bagi anak. Oleh karena itu, peranan guru sangatlah penting dalam pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakter Anak Usia Dini akan mendorong anak untuk belajar dengan tenang dan dapat berkonsentrasi dengan apa yang diajarkan gurunya, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan dan kreativitas pada diri anak. Penataan permainan yang tidak sesuai dengan karakter anak memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kreativitas Anak Usia Dini.

Sebagian besar anak dilahirkan cerdas. Dengan demikian, mereka juga dibekali kreativitas. Alam memberikan kepada setiap anak perangkat untuk mengarungi kehidupan dengan bekal itu. Bekal alam memberikan kecukupan bagi manusia untuk mencapai kecakapan hidup. Pendidikan, pada hakikatnya, memiliki tujuan yang hakiki yakni humanisasi. Pendidikan memiliki makna dasar, memanusiakan manusia. Membuat manusia kembali pada fitrahnya. Salah satunya adalah dengan mengembalikan manusia menjadi cerdas dan kreatif guna menjangkau perkembangan hidup yang penuh nilai-nilai kemanusiaan.

Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh spontanitas dan menyenangkan, sesuatu akan dilakukan

⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta : Rineka Cipta., 2003), 19.

oleh anak dengan penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan hatinya, yakni dalam berbagai macam permainan, sebab hal itu merupakan alat pembelajaran untuk bersosialisasi dan akan membuat dunia anak semakin semarak. Oleh karena itu anak perlu di sediakan dan diberikan mainan terlebih jika mainan itu merupakan permainan yang belum jadi atau setengah jadi. Permainan jenis ini yang paling bagus untuk perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang melalui berbagai pengalaman ketika anak dikelompok bermain atau ditaman kanak-kanak. Perlu diketahui, daya kreativitas antara anak yang satu dengan anak yang lainnya berbeda karena kreativitas sifatnya sangat pribadi dan menjadi diri sendiri serta mengekspresikan diri sendiri. Hasil kreativitas yang dilakukan anak merupakan ungkapan sikap dasar anak, setiap anak itu unik. Hal ini tampak perbedaan gaya, sikap, emosi dan sejumlah sifat lainnya.⁶

Menurut Depdiknas tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Sikap kreatif merupakan salah satu tujuan Pendidikan Nasional”

“Di dalam pengembangan kreativitas tampaknya selalu menjadi wilayah yang paling sering terabaikan, padahal kreativitas atau daya cipta adalah wilayah manusia yang paling unik dan sekaligus membedakannya dari makhluk lain, disamping itu perwujudan kreativitas selalu melibatkan hampir semua potensi kecerdasan baik spiritual, emosi, maupun intelegensi yang dimiliki anak”.⁷

Perkembangan seorang anak banyak keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya yang diperoleh melalui belajar dan bermain. Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak, Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak

⁶ Anna Craft, *Merefresh Imajinasi dan Kreatifitas Anak*, terj. M. Chairul Annam, (Jakarta: Cerdas Pustaka, 2004), 24.

⁷ Depdiknas, *Kreatifitas Guru dalam Pembelajaran. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik danTenaga Kependidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), 8.

sebelum bersekolah, bermain merupakan cara yang paling alamiah untuk menemukan lingkungan orang lain. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain dapat memicu kreativitas anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghadapi kehidupannya karena kreativitas itu mengacu pada proses yang digunakan untuk mengekspresikan imajinasinya, perasaan dan gagasannya dengan cara yang lebih memuaskan dirinya. Oleh sebab itu peran orang tua dan orang yang ada disekitarnya sangat penting agar anak terdorong untuk mengekspresikan dirinya secara baik.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁸ Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.⁹

Bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan anak berdasarkan perkembangan kreativitasnya lewat permainan konstruktif misalnya: menyusun balok, puzzle, dan membuat berbagai bentuk dari

⁸ Supriadi, D, *Kreatifitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. (Bandung: Alfabeta, 2001),17.

⁹ Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 12.

lilin mainan atau playdought. Permainan konstruktif merupakan permainan yang sangat disenangi anak, walaupun permainan tersebut diberikan secara berulang-ulang anak tidak merasa bosan, melalui permainan konstruktif anak dapat berkreasi sesuai dengan keinginannya.

Survei awal di lapangan pada lingkungan di RA Matholi'ul Falah Pati menunjukkan bahwa rangsangan bagi tumbuhnya kreativitas kurang memadai atau kurang mempertajam peningkatan kreativitas anak. Kegiatan belajar mengajar yang tampaknya belum secara maksimal mampu mengembangkan kesadaran tentang kepercayaan diri, yang merupakan bagian dari kesadaran kreatif. Sebagian besar anak tetap takut untuk mengungkapkan diri baik lewat permainan maupun yang lainnya, sebagian yang lain lebih suka meniru atau mengikuti apa yang dilakukan guru, sebagian yang tampak kesulitan untuk mengekspresikan perasaan anak dalam bentuk mainan.

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak dapat dipungkiri bahwa permainan sangat penting untuk pengembangan kreativitas khususnya permainan konstruktif yang terdiri dari permainan balok dan permainan plastisin/plydought, untuk itulah pengembangan kreativitas pada anak usia dini sangatlah dibutuhkan, karena pada usia 4 sampai 6 tahun merupakan puncak pencapaian kreativitas dan memiliki daya imjinasi yang amat kaya, untuk mencapai pengembangan kreativitas yang baik dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul penelitian "*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif (Studi Kasus Pada RA Matholi'ul Falah Pati)*".

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah: *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif (Studi Kasus Pada RA Matholi'ul Falah Pati)*.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian tentang latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati?
2. Adakah faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan, manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Secara Teoretis

- a. Secara teoritis penelitian ini untuk mengembangkan konsep tentang pengembangan kreativitas Anak Usia Dini dan permainan konstruktif.
- b. Dapat digunakan sebagai studi bagi penelitian-penelitian yang akan datang khususnya mengenai pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Guru
Sebagai dasar untuk mengembangkan teknik pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif secara efektif.

b. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah ada.

c. Bagi pihak RA Matholiul Falah Pati

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pemikiran dan menjadikan bahan pertimbangan untuk membantu pemecahan masalah yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif anak.

F. Sistematika Penulisan

1. Bagian awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Halaman ini terdiri dari beberapa bab, yaitu;

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, focus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis. Deskripsi teori membahas tentang pengembangan kreativitas Anak Usia Dini, dan permainan konstruktif.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi Jenis dan Pendekatan Penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi hasil penelitian membahas gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian tentang mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini di RA Matholi'ul Falah Pati, Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati, mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati, faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan, saran-saran, dan penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.