

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan semua manusia dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri serta kreativitas untuk memperoleh pendidikan yang dapat mengubah sumber daya manusia yang berkualitas.

Selain itu pendidikan sangatlah penting bagi setiap makhluk hidup, karena dengan pendidikan seseorang dapat dihargai di lingkungannya. Artinya melalui pendidikan belajar, seseorang akan dapat mengubah pola kehidupannya dan menambah pengetahuannya dari yang tidak tahu menjadi tahu serta dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata didik yang artinya “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang/sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan penelitian”.

Dipertegas kembali bahwa Pendidikan adalah tugas negara kepada rakyatnya seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Dalam memperoleh ilmu pengetahuan diperlukannya peran pendidik/guru sebagai panutan yang mampu membantu mengasah kemampuan yang ada didalam diri seseorang. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan dasar manusia dalam proses pembinaan potensi (akal, spiritual, moral, fisik) untuk pengembangan kepribadian melalui transformasi nilai-nilai kebudayaan. Bahkan dengan begitu ilmu pendidikan perlu dipelajari para pendidik dalam menjalankan tugas profesional

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

sebagai guru. Dengan demikian, pendidikan menjadi keperluan mendasar dalam kehidupan anak.²

Anak usia dini adalah bayi yang sejak dalam kandungan yang dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut sebagai usia Golden Age (usia emas). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.³

Anak suka meniru, anak akan meniru terhadap segala sesuatu yang tampak di sekitarnya, peniruan ini tidak hanya pada perilaku tetapi terhadap segala aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya. Anak usia dini juga kaya akan fantasi dan imajinasi. Hal ini sangat penting bagi pengembangan kreativitasnya.⁴ Oleh karena itu, untuk dapat mengembangkan kreativitas anak diperlukannya pendidikan prasekolah seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK).

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Disamping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak - kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak

² Syafaruddin dkk, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2011), 16.

³ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012), 5.

⁴ Novan dan Barnawi, *Format Paud*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014),

didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari, sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Seperti yang tercantum Di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 yang membahas Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa 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 pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵

Mengembangkan kreativitas anak usia dini merupakan hal yang paling tepat untuk dilakukan, terlebih lagi mengembangkannya melalui program-program permainan yang memiliki nilai positif bagi anak. Sehingga dapat memelihara dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Hal ini didasarkan karena adanya beberapa alasan sebagai berikut: (1) Kreatif merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal, aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. (2) Kreatif merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. (3) Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. (4) Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Setiap orang akan berusaha untuk memperoleh sesuatu dari kegiatan kreatif ini lebih dari sekedar memperoleh keuntungan material. (5) Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya.

⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 1.

Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini. Semenjak bayi, anak manusia sudah dikaruniai Allah SWT kemampuan untuk mempelajari sesuatu, dan akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan usianya. Semakin bertambah usianya, semakin terampil menggunakan berbagai perangkat yang lebih lengkap untuk mempelajari dan menghasilkan sesuatu. Bersamaan dengan itu minat dan kreativitas juga memulai berkembang secara perlahan. Agar minat dan kreativitas tersebut dapat berkembang secara optimal, perlu ada rangsangan-rangsangan dari lingkungannya. Disinilah perlunya pengembangan kreativitas anak usia dini, agar mereka memiliki kebebasan untuk berimprovisasi dan berkreasi.

Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan anak, bahkan beberapa produk permainan anak sengaja dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berwawasan yang luas.

Permainan edukatif adalah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan yang ada disekitar kita yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang terdapat disekitar kita, baik itu benda-benda bekas yang meliputi: kaleng, botol aqua, sedotan plastik, sapu, dan lain sebagainya. Dimana-mana benda bekas ini dapat diubah guru menjadi suatu media dalam bentuk yang kreatif sehingga mempunyai unsur-unsur pendidikan didalamnya. Dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu dan mengembangkan kreativitas anak.⁶

Seperti halnya Anak-anak Usia Dini di RA Al Islamiyyah yang sedikitnya sudah memiliki kreativitas masing-masing, anak hanya saja belum begitu berkembang. Terlihat ketika pada saat dilakukannya kegiatan pengembangan kreativitas di kelas, anak bisa melakukan kegiatan tersebut dengan daya imajinasi yang dimiliki namun anak belum mampu untuk membuatnya lebih

⁶ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing, 2015), 88.

menarik lagi. Sehingga diperlukannya peran guru sebagai pendamping dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak, diperlukannya alat permainan yang sesuai dengan usia anak sehingga dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat merangsang kreativitas anak adalah alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif tidak hanya sebuah permainan yang hasilnya diperoleh dari pabrik tetapi juga dapat diperoleh dari bahan-bahan bekas yang ada disekeliling. Seperti salah satu contohnya adalah Alat Permainan Edukatif yang berbahan baku kardus bekas atau kertas bekas yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk membahas lebih mendalam tentang **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berdasarkan hasil studi pendahuluan, pengalaman, referensi dan disarankan oleh pembimbing atau orang yang dipandang ahli. Fokus dalam penelitian ini juga masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti terjun di lapangan.

Adapun batasan atau fokus permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.
2. Mengenai perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus
3. Mengenai faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus
2. Perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus
3. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah: Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memahami secara lebih jauh tentang penggunaan APE dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Al Islamiyyah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) meningkatkan kualitas mengajar guru
 - 2) guru terampil dalam meningkatkan kreativitas anak
 - 3) mempersiapkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran untuk anak
 - b. Bagi anak
 - 1) melatih kreativitas anak dalam belajar
 - 2) melatih konsentrasi sekaligus koordinasi tangan dan mata pada saat memainkan APE

- c. Bagi sekolah
 - 1) Memiliki anak didik yang berkualitas, kreatif dan cerdas.
 - 2) Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam penerapan metode pembelajaran.
 - 3) Dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar mengajar di sekolah
- d. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih matang dalam bidang pendidikan dan juga sebagai bekal jika nantinya sudah terjun langsung menjadi seorang guru PAUD.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan skripsi atau penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya dapat memperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Adapun sistematika pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal atau bagian muka ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar gambar.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini memuat garis besar yang memuat lima bab, antara bab satu dengan bab lain saling berhubungan, karena keseluruhannya merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab itu adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua berisi tentang kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir .

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat ini menguraikan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, yaitu tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab kelima ini merupakan bagian akhir dari pembahasan dalam skripsi, yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bagian Akhir meliputi:

Pada bagian ini meliputi daftar pustaka, lampiran--lampiran, transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.

