

I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini berdasarkan UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan 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. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya pendidikan anak usia dini bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini dilakukan secara terpadu dan komprehensif.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman

belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak menemukan dan mempelajari hal-hal baru dan memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Melalui bermain, tuntutan akan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide di dalam dirinya. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode dan materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

Untuk mengembangkan potensi anak pemberian stimulasi sangat penting dilakukan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Pemberian stimulasi baik di sekolah, atau di rumah dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dalam melakukan kegiatan bermain anak hendaknya diberi kesempatan untuk memilih kegiatan sesuai dengan keinginan anak bukan ditentukan oleh pihak lain. Dalam hal ini

orang tua atau guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar anak pun senang dan tidak merasa bosan dalam belajar sambil bermain. Di rumah orang tua juga dapat memberikan stimulasi untuk merangsang perkembangan anak melalui bermain sambil belajar.

Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, termasuk kreativitas anak, mengingat dengan bermain merupakan awal timbulnya kreativitas anak.

Hasil riset Galton (dalam Latif dkk, 2011) menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Stimulasi yang seharusnya diberikan untuk anak dalam melatih kemampuan kreativitas anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan agar lebih menarik. Pemberian stimulasi yang baik akan merangsang otak anak sehingga perkembangan kemampuan kreativitas pada anak akan berlangsung secara optimal sesuai tahapan usia anak.

Namun demikian berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Nampak bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal, ini terlihat dari 16 anak yang ada baru 18,75% anak yang kreativitasnya mulai berkembang dan 81,25% anak yang kreativitasnya belum berkembang. Belum berkembangnya kreativitas terlihat saat anak bermain seringkali bingung tidak tahu apa yang akan dilakukan, anak belum berani mencoba, ketika ada kegiatan yang harus dilakukan anak belum mampu mengemukakan ide

mereka, anak masih belum mampu menceritakan apa yang akan dibuat, bahkan terkadang hanya diam saja tidak mau mengerjakan apa yang diberikan oleh guru. Anak hanya mau mengerjakan bila dituntut dan selalu diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru jarang menggunakan media saat pembelajaran sehingga anak kesulitan memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kreativitas anak usia 4-5 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. kreativitas anak usia dini masih belum berkembang dengan optimal
- b. kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain
- c. dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media yang menarik bagi anak
- d. anak belum dilibatkan secara aktif di dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Mengacu kepada identifikasi masalah tersebut diatas, maka peneliti membatasi masalah pada implementasi kegiatan bermain pembangunan

terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun kelas A1 di TK Negeri Pembina Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, Kelurahan Simbarwaringin.

D. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut :”Bagaimana hubungan antara implementasi kegiatan bermain pembangunan dengan pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang erat antara implementasi kegiatan bermain pembangunan dengan pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis : untuk menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun dengan memberikan permainan pembangunan.

Manfaat Praktis :

1. Bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui implementasi kegiatan bermain pembangunan serta lebih kreatif dalam menciptakan alat permainan edukatif.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam upaya meningkatkan suatu pembelajaran pada aspek perkembangan kreativitas melalui implementasi kegiatan bermain pembangunan.