

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat mendasar, karena perkembangan anak di masa yang akan datang sangat ditentukan oleh stimulasi yang diberikan sejak usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk di berikan rangsangan agar anak berkembang secara optimal.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini Merupakan upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut agar memiliki kesiapan”.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan menyiapkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan agar anak dapat mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Menurut Mulianah (2018) pada rentang usia 0-6 tahun perkembangan anak usia dini sangat pesat. Berdasarkan hasil pnelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga di istilahkan usia emas atau golden age. Golden age ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Di masa ini anak memerlukan banyak stimulasi agar pertumbuhan dan perkembangannya bisa optimal. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi fisik motorik halus dan kasar), kecerdasan

(daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, serta moral dan agama. Terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak, perkembangan kreativitas anak sangat berpengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan pada aspek lain.

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak merupakan aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang,

Kreativitas menjadi salah satu perkembangan penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan kreativitas menjadi modal utama seorang anak untuk dapat berkembang demi meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan segala permasalahan hidupnya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu karya yang berasal dari berbagai macam ide, gagasan dan imajinasi orang itu sendiri. Kreativitas sangat penting untuk perkembangan anak karena dapat meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu sejak dini perlu dilakukan pengasahan kreativitas agar menjadi karakter yang melekat dalam diri anak. Kreativitas merupakan hal penting bagi seorang khususnya dalam kehidupan karena kelak hal ini lah yang akan menjadi pembangun produktivitas.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan kegiatan bermain lego di lakukan pada saat menunggu giliran mengaji, begitupun dengan kreativitas anak di terapkannya pada saat bermain lego. Hasil dari observasi menunjukan terdapat beberapa anak yang masih kesulitan dalam mengembangkan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dimana anak masih belum mampu mengungkapkan ide sendiri. Terdapat beberapa anak yang masih meminta bantuan guru untuk membentuk lego.

Dari permasalahan tersebut perlu dikaji lebih dalam, dan perlu adanya pembatasan masalah agar lebih terfokus. Batas penelitian ini adalah **“Hubungan Antara bermain lego dengan kreativitas anak usia dini di RA Nurul Huda Patuanan Majalengka”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan antara lain:

1. Bagaimana kegiatan bermain lego di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka?
2. Bagaimana kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka?
3. Bagaimana hubungan antara bermain lego dengan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka?

C. Tujuan Penelitian

Berpijak dari rumusan masalah yang telah penulis tentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan bermain lego di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka.
2. Untuk mengetahui kreativitas pada anak usia dini di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka.
3. Untuk mengetahui hubungan antara bermain lego dengan kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian. Khususnya mengenai gambaran pengetahuan tentang kreativitas anak usia dini.
- b. Dapat di jadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, meningkatkan kreativitas anak agar berkembang secara optimal.
- b. Bagi guru, untuk memotivasi guru agar menambah wawasan dan menggunakan metode bermain lego untuk meningkatkan kreativitas anak.
- c. Bagi lembaga PAUD, sebagai bahan pertimbangan tentang penggunaan lego sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak agar menjadi lebih baik lagi ke depannya.

E. Kerangka Berfikir

Bermain Merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela tanpa ada unsur paksaan. Bermain adalah cara terbaik dalam mempelajari sesuatu yang baru. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikan keterampilan memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa.

Bermain adalah sebuah tindakan yang dilakukan dalam batas -batas tempat dan waktu berdasarkan aturan yang mengikat, tetapi bermain dilakukan dengan suka rela dengan tujuan yang ada didalam diri sendiri.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada di sekitarnya, dan membangun kreativitasnya baik dengan menggunakan media atau alat permainan maupun tidak menggunakannya (Pratiwi, 2017). Ada Banyak jenis kegiatan Bermain, salah satu diantaranya adalah kegiatan bermain lego.

Lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan bagi kreativitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan (Hurlock, 2005). Selanjutnya, melalui kegiatan bermain lego kreativitas anak akan semakin terasah, lebih eksploratif dan terampil dalam memainkan lego, sehingga bermain lego dapat di jadikan sebagai salah satu stimulasi untuk meningkatkan kreativitas anak.

Lego sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan pemanfaatan APE lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya. Dalam penelitian ini indikator variabel X yaitu: a) kemampuan Menyusun, b) variasi bentuk bangunan, c) Minat dan antusias anak,

Salah satu bentuk kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kreativitas Adalah bermain lego. Bermain lego termasuk permainan konstruktif yang memungkinkan anak Menyusun, menggabungkan dan membentuk berbagai macam bangunan sesuai dengan imajinasinya. Saat bermain lego, anak diberi kebebasan tanpa batasan bentuk tertentu, sehingga anak dapat mengekspresikan ide dan gagasannya secara bebas.

Melalui bermain lego, anak di latih untuk :

1. Mengembangkan imajinasi dan ide baru
2. Berpikir kreatif dalam Menyusun bentuk
3. Mencoba berbagai bentuk
4. Memecahkan masalah ketika bangunan tidak sesuai keinginannya
5. Mengekspresikan karyanya secara mandiri

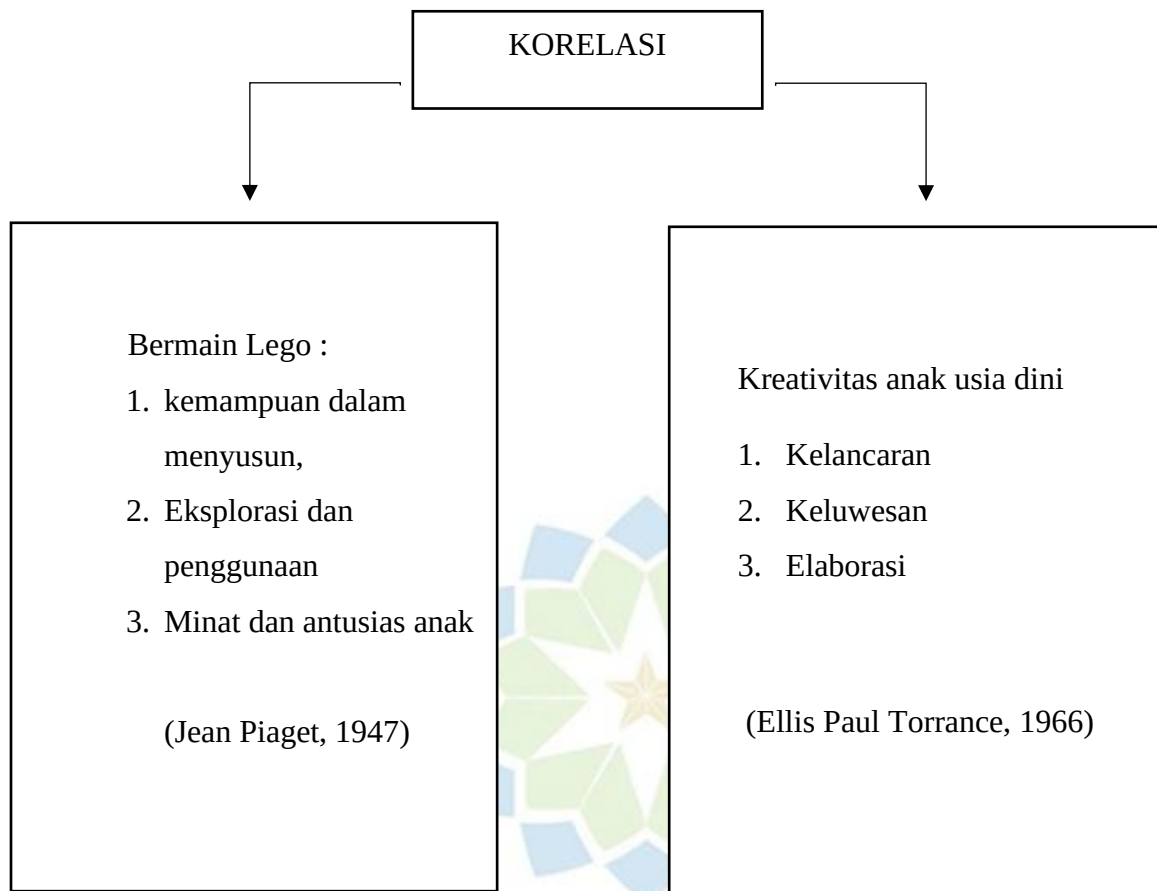
Drevdal (dalam Hurlock : 1999) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (Haryati, 2012). Kreativitas menurut Santrock

(2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain. (Masganti Sit, 2016).

Kemampuan kreativitas anak usia dini ditampilkan dalam berbagai aktivitas bermain dapat berupa mewarnai gambar, bermain peran, bermain balok, bermain lego yang merupakan bagian dari berkembangnya ciri-ciri kreativitas anak. Menurut Susanto, menyatakan bahwa anak-anak yang kreativitas menunjukan ciri-ciri rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki banyak ide, memiliki rasa keindahan, daya imajinasi tinggi, mampu bekerja sendiri, dan melakukan banyak hal-hal baru. Memiliki banyak ide dan melakukan banyak hal baru dua ciri kreativitas yang dianggap sangat penting bagi peneliti agar dikembangkan dalam diri anak dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan media belajar termasuk menggunakan permainan lego untuk menstimulasi kreativitas anak. (Susanto, 2018)

Kreativitas menurut (David., 1986) merupakan suatu kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru dan berguna, baru dalam artian inovatif, belum tercipta sebelumnya.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang telah di uraikan, permasalahan yang diteliti terdiri dari dua variabel yaitu variabel X dan Y. Variabel X adalah kegiatan Bermain lego, sedangkan variabel Y adalah kreativitas anak usia dini. Untuk lebih jelasnya, uraian kerangka Pemikiran diatas secara skematis dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak adanya Hubungan Bermain Lego dengan Kreativitas pada Anak Usia Dini di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka.

Ha: Adanya Hubungan Bermain Lego dengan Kreativitas pada Anak Usia Dini di kelompok B RA Nurul Huda Patuanan Majalengka.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul yang sudah diketahui, maka terdapat beberapa penelitian yang relevan dari para peneliti lain dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Febrina Dwi Maryati (2017) judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di RA Cendikia Al-Madani Ngambur Pesisir Barat” Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang melibatkan 2 orang guru dan 15 peserta didik di kelas B, data di kumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumen analisis. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan data reduksi, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas melalui metode proyek sebagai berikut: 1) Anak mampu mengekspresikan imajinasinya dengan seni gagasan atau produk baru. 2) Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain. 3) anak dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya. 4) anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang di buat, menggunakan media yang ada. Jadi meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Cendekia Al-Madani Ngambur Pesisir Barat dapat berkembang dengan optimal dengan menggunakan metode proyek.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah menggunakan salah satu variabel yang sama yakni kreativitas anak. Namun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yang di gunakan untuk mengetahui kreativitas anak melalui metode proyek, kemudian berbeda pada tempat penelitian, status lembaga pendidikan yang di teliti ialah RA Cendekia Al-Madani Ngambur Pesisir Barat.

2. Eri Putri (2014) judul penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Kreativitas anak Melalui Permainan Plastisin

Warna di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong”. Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah selesai tindakan pada Siklus I, baru 7 anak dari 16 anak, atau baru 43,75% anak yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan 56,25% anak masih mengalami kesulitan dalam bermain plastisin warna. Pada Siklus II terlihat bahwa sebesar 81,25% anak dapat bekerja sendiri tanpa bantuan guru, dan sebesar 75% anak dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan rapi dan keindahanpun memperoleh hasil 75%, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “bermain plastisin warna dari lilin plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan penulis adalah menggunakan salah satu variabel yang sama Yakni kreativitas anak. Namun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yang di gunakan untuk mengetahui kreativitas anak melalui permainan plastisin warna. Kemudian berbeda pada tempat penelitian status lembaga pendidikan yang di teliti adalah TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang lebong.

3. Dinda Agustin Maulida (2017) judul penelitian ini adalah “Hubungan antara Permainan Lego Dengan Perkembangan kognitif anak Usia Dini Di Paly Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Hasil Penelitian menunjukan bahwa terdapat hubungan antara permainan lego dengan perkembangan kognitif anak usia dini Di Play Group Al-Isyad Al-Islamiyyah Jember.

Persamaan Penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan penulis adalah menggunakan salah satu variabel yang sama Yakni permainan lego. Namun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yang di gunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak melalui permainan lego. Kemudian berbeda pada tempat penelitian berbeda status lembaga

pendidikan yang di teliti adalah Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. (Maulida, 2017)

