

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat, kita dihadapkan dengan berbagai tantangan dan tuntutan untuk menghadapi persaingan yang sangat ketat. Dengan fenomena tersebut dibutuhkan keterampilan dan kreativitas untuk menghadapi permasalahan, karena itu kreativitas harus dikembangkan sejak kecil khususnya pada anak usia dini. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas anak Indonesia saat ini cenderung kurang tumbuh dan berkembang. Pendidikan yang dilaksanakan, baik oleh orang tua, guru, maupun masyarakat, masih berorientasi pada harapan-harapan orang tua, bukan keinginan anak. Anak dibiarkan tumbuh dalam situasi dan posisi yang lemah, di bawah orang tua ataupun guru.

Hasil survey nasional pendidikan di Indonesia (Tridjata, 2001:1) menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi : pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis dan penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan. Hasil suatu penelitian seorang psikolog Amerika, Torrance menyimpulkan bahwa ada indikasi penurunan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 6 tahun, yaitu saat anak masuk kelas satu Sekolah Dasar.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini belum dikembangkan secara optimal, oleh karena itu potensi dan kreativitas anak perlu dikembangkan melalui upaya pendidikan, baik pendidikan di lingkungan rumah, di sekolah, maupun di masyarakat luas. Sebagaimana yang disampaikan Hasan (Efendi, 2006:205) bahwa "Pendidikan adalah suatu proses pengembangan dasar atau pengembangan bakat/kreativitas anak, dan proses tersebut berjalan sesuai dengan hukum-hukum perkembangan. Bakat atau kreativitas anak tidak datang secara simultan atau tiba-tiba, melainkan tumbuh dan berkembang sesuai dengan hukum alam yang ada, bahwa manusia tumbuh dan berkembang setahap demi setahap". Lebih jauh Mulyadi (2000:2) memaparkan bahwa: "Sistem pendidikan Indonesia saat ini tidak menciptakan anak-anak yang kreatif. Murid yang baik selama ini adalah murid yang rajin, penurut, dan patuh serta bisa mengerjakan soal-soal sebagaimana yang telah diajarkan oleh guru, sampai pada titik komanya harus persis".

Keberhasilan akademis saja tidak menentukan keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan kedepannya, oleh karena itu kreativitas perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak, dan kreativitas harus dikembangkan dalam pendidikan formal, informal maupun nonformal. Sampai pada usia 4 tahun seorang anak telah mencapai separuh dari kecerdasannya. Rangsangan yang diberikan pada tahap-tahap pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensi kreatifnya.

Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga

memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga maupun masyarakat luas pada umumnya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”. Dalam hal ini kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki setiap orang, dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, diantaranya pada Taman Kanak-kanak sebagai salah satu tempat diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini.

Masa anak usia 4-5 Tahun merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik, hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingin tahunya melalui berbagai cara bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu mengarah salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang

ada selama ini, kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Suratno (2005:19).

Lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak pada hakekatnya adalah tempat bermain, sehingga kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak menganut prinsip “Bermain Sambil Belajar atau Belajar Sambil Bermain”. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain dapat membantu anak untuk mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan (Deprtemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005).

Hampir semua Taman Kanak-kanak menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya. Lembaga-lembaga tersebut menganggap bahwa strategi bimbingan melalui alat permainan edukatif adalah hal yang menarik bagi peserta didik, dan peserta didik juga dapat bereksperimen dan bereksplorasi dengan benda-benda di sekitarnya.

Sesuai dengan strategi bimbingan melalui alat permainan edukatif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, maka kreativitas itu bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya, dan program pembelajaran disesuaikan dengan usia,

minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara individual.

Pada strategi bermain, awalnya anak tampak hanya bermain-main saja dan tidak punya tujuan, namun sesungguhnya anak itu sedang bereksperimen, mengeksplorasi dan menguji kemampuannya dengan kesadaran minat penuh dan usaha kerasnya sendiri. Dengan bermain-main, anak sesungguhnya sedang berusaha keras, tetapi dengan perasaan gembira untuk meraih lebih banyak pengalaman dan pengetahuan baru dan sedang melatih otot-otot untuk aktivitas yang lebih maju.

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Adapun beberapa ciri kegiatan yang dipandang sebagai kegiatan aktivitas bermain, yaitu: (a). Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa unsur paksaan dari manapun. (b). Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukannya. (c). Berorientasi pada proses bukan pada hasil. Yang terpenting bagi anak adalah bagaimana proses bermain, bukan bagaimana hasil permainan. (d). Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dari dalam diri.

Jadi, strategi bermain merupakan cara penyampaian pelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak menimbulkan paksaan dari dalam diri anak didik, akan tetapi semua kegiatan yang di lakukan itu dapat memberi

informasi dan mengembangkan imajinasi anak didik. Semua anak yang lahir di dunia ini pasti mempunyai sisi kreativitas, tetapi dalam bentuk dan dalam kadar yang berbeda-beda. Tinggi rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika atau faktor bawaan lahir dan lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Kreativitas yang ada dalam seorang anak akan tumbuh secara optimal jika kedua faktor dipadukan dengan baik.

Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda merupakan salah satu taman kanak-kanak yang menerapkan alat permainan edukatif dalam menumbuhkan kreativitas anak. Strategi bimbingan melalui alat permainan edukatif diterapkan dalam berbagai kegiatan misalnya dalam menumbuhkan kreativitas anak membuat tulisan Allah dari sagu, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain, membuat kendaraan dari barang bekas dengan tujuan mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menciptakan mainan sendiri dengan memanfaatkan benda yang mudah didapat (barang bekas).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul “Strategi Bimbingan dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana program bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda?
2. Bagaimana metode bimbingan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda?
3. Bagaimana langkah-langkah bimbingan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda?
4. Bagaimana hasil dari bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui program bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.
2. Untuk mengetahui metode bimbingan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.

3. Untuk mengetahui langkah-langkah bimbingan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.
4. Untuk mengetahui hasil dari bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka manfaat yang diharapkan adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya, juga diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu dalam dunia pendidikan tentang mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran dan dapat digunakan sebagai bahan kajian orang tua, guru, dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi tentang strategi bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Bimbingan adalah proses bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu dalam hal memahami diri sendiri,



menghubungkan pemahaman tentang dirinya dengan lingkungan memilih, menentukan, dan menyusun rencana sesuai dengan konsep dirinya dan tuntutan lingkungan berdasarkan norma-norma yang berlaku (Anas Salahudin, 2010:15).

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang, laki-laki atau perempuan, yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada individu-individu setiap usia dalam membantunya mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri dan memikul bebannya sendiri (Prayitno, 2004:94).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu oleh seorang ahli agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengatasi persoalan-persoalan sehingga mereka dapat menentukan jalan hidupnya tanpa bergantung kepada orang lain.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Mansur M. A, 2009:60).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Tetapi kreativitas juga merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir (Supriadi dalam Rachmawati, 2005:15).

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004:19), kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan

juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

## **F. Langkah-langkah Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Tempat yang menjadi lokasi penelitian terkait permasalahan yang akan diteliti yaitu berlokasi di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda Ujungberung Indah No. 26 Kota Bandung. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena tersedianya masalah yang akan diteliti serta data yang dibutuhkan. Selain itu, Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda jaraknya tidak terlalu jauh dari tempat tinggal peneliti, sehingga lokasi tersebut lebih dikenal dan yakin untuk dijadikan bahan penelitian.

### **2. Metode Penelitian**

Berdasarkan masalah yang akan diteliti, dalam hal ini penulis menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif. Metode ini bertujuan melukiskan secara sistematis, fakta dan karakteristik bidang-bidang tertentu, secara faktual dan cermat dengan menggambarkan keadaan atau struktur fenomena.

Disini peneliti mendiskripsikan data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi peneliti ingin memperoleh informasi

mengenai strategi bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif.

### **3. Jenis Data**

Jenis data merupakan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Maka jenis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Data tentang program bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.
- b. Data tentang metode bimbingan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.
- c. Data tentang langkah-langkah bimbingan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.
- d. Data tentang hasil dari bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.

### **4. Sumber Data**

Sumber data yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung oleh peneliti atau pengumpul data, diantaranya: kepala sekolah, staf pengurus, guru (pengajar), dan anak-anak di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari sumber tulisan ataupun dokumen. Sumber data tersebut yakni buku kepustakaan, internet sebagai media informasi terkait tentang strategi bimbingan melalui alat permainan edukatif.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dan informasi, peneliti menggunakan metode komunikasi interpersonal secara langsung dan tidak langsung. Selbihnya secara teknik dikuatkan dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto, 2006:156).

Tentunya disini peneliti melakukan tindakan pengamatan dan pencatatan secara langsung. Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah gambaran tentang kondisi Taman Kanak-Kanak Bunda Asuh Nanda, baik

gedung, keadaan anak asuh, dan strategi bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif.

b. Interview/wawancara

Interview adalah proses tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung. Wawancara dalam pengumpulan data sangat berguna untuk mendapatkan data dari tangan pertama, menjadi pelengkap dari data yang dikumpulkan serta menjadi pengontrol terhadap hasil pengumpulan alat data lain (Muhyiddin, 2013:84).

Jelas bahwa disini peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah, staf pengurus, guru (pengajar), dan anak-anak di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda untuk menggali informasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang diperoleh melalui buku, majalah, dokumen-dokumen, arsip, surat-surat, jurnal, laporan penelitian catatan harian dan sebagainya (Muhyiddin, 2013:85).

Untuk memperoleh kumpulan data secara lengkap, selain melalui observasi, dan wawancara, dokumentasi seperti catatan-catatan, buku-buku dan sebagainya juga dilakukan oleh peneliti.

## 6. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data yang penulis lakukan adalah menelaah seluruh data yang terdiri dari berbagai sumber, penyusunannya dalam satuan-satuan, mengadakan pemeriksaan keabsahan data (Moloeng, 2001:190).

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Setelah dibaca, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya. Langkah selanjutnya adalah penyusunan dalam satuan-satuan. Satuan-satuan itu kemudian dikategorikan pada langkah berikutnya. Tahap akhir dari analisis ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data. (Moloeng, 2001:247). Setelah data diperoleh, selanjutnya dianalisa untuk memperoleh pemahaman tentang obyek dalam bentuk penelitian yang tersusun rapi, dan mudah dipahami.

Kemudian untuk mengkaji keabsahan data dengan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dapat memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moloeng, 2001:330). Teknik triangulasi ini dipakai untuk membandingkan antara data hasil pengamatan dan data hasil wawancara, dan membandingkan hasil wawancara dengan hasil dokumen yang berkaitan.