

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memegang posisi terendah dalam hal kreativitas anak jika dibandingkan dengan beberapa negara lainnya seperti Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Kamerun dan Zulu. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Jellen dan Urban tahun 1987 mengenai tingkat kreativitas anak di usia 10 tahun dari berbagai negara termasuk Indonesia (Rachmawati dan Kurniawati, 2011).

Adapun faktor yang menyebabkan Indonesia menempati posisi terendah adalah sistem pendidikan yang kurang mendukung. Di mana saat ini orientasi sistem pendidikan di Indonesia lebih mengarah pada pendidikan akademik dan pra akademik (dunia kerja) tetapi kurang menggarisbawahi tentang orientasi kreativitas atau kemampuan anak di luar akademik (Rachmawati dan Kurniawati, 2011).

Hal lain yang menyebabkan rendahnya kreativitas di Indonesia menurut Supriadi dalam (Rachmawati dan Kurniawati, 2011) ialah lingkungan yang kurang mendukung anak untuk mengembangkan kreativitasnya, terutama lingkungan keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama dari pendidikan di rumah, pendidikan di sekolah dan pendidikan di masyarakat agar meningkatnya kreativitas anak.

Kreativitas sendiri harus diberikan kepada anak sejak dini, sehingga anak akan terstimulasi untuk berkreasi dan berpikir kreatif guna untuk membantu anak menjadi seseorang yang berkualitas dan mampu bertahan dalam hidupnya. Hal ini berdasarkan pendapat Munandar dalam (Rachmawati dan Kurniawati, 2011) bahwasanya pengembangan kreativitas perlu dilakukan sejak dini, sebab kreativitas memungkinkan manusia menaikkan kualitas hidupnya. Erik Erikson dalam (Mulyani, 2019) juga berpendapat bahwa di usia tiga setengah tahun sampai enam tahun merupakan era yang penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya

Sementara itu, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang eneliti lakukan pada kelompok B di RA Al-Ikhlis Cikalongwetan Bandung Barat pengembangan

keaktivitas pada anak sangat kurang. Di mana dalam proses pembelajaran pada anak, lebih banyak guru yang berbicara dan menerangkan, sedangkan anak hanya mendengarkan dan mengikuti arahan dari guru. Keadaan ini tentunya berpengaruh pada kreativitas anak serta sedikitnya pengalaman belajar yang didapat anak. Atensi anak dalam berkarya, berimajinasi, menciptakan sesuatu yang kreatif dan baru akan rendah. Karena anak-anak masih berpegang pada contoh yang diberikan oleh pendidik, sehingga menyebabkan anak kurang dalam mengekspresikan potensi dan kreativitasnya.

Anak diajarkan membaca, menulis, menghafal dan berhitung yang mana seharusnya hal-hal tersebut belum menjadi keutamaan primer pada pembelajaran di TK/RA. Hal ini sejalan dengan pendapat Seto Mulyadi dalam (Aisah, 2018) bahwa membaca, menulis dan menghitung ialah kompetensi di SD. Sedangkan Di TK/RA kompetensinya ialah bermain karena dunia anak adalah bermain.

Pendapat lain juga dipaparkan oleh Arri Handayani dalam (Khobir, 2009) bahwa era pra sekolah ialah era bermain. Di mana pembelajaran di TK/RA dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Bermain identik dengan aktivitas yang mengasyikkan, gembira dan terdapat atmosfer suka serta duka di dalamnya. Bermain dikerjakan secara ikhlas dan tidak ada tuntutan atau desakan dari luar (Hurlock, 1978). Bermain digunakan sebagai peluang bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya (Hidayat dan Aisah, 2015).

Melalui kegiatan bermain akan membantu anak mengeksplorasi seluruh kemampuan yang ada dalam dirinya (Ardini dan Lestarinigrum, 2018). Hal senada juga disampaikan Sumiyati dalam (Sumiyati, 2011) bahwa ketika anak bermain akan timbul beraneka macam eksplorasi, inovasi, penciptaan, pengembangan daya pikir, perkembangan bahasa dan motorik kasar, kebiasaan memberi, bermain bersama, berimajinasi serta kreativitas.

Dalam kegiatan bermain, anak memerlukan alat bermain yang bernilai edukasi atau biasa disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Dengan memakai APE, maka akan memudahkan dan memberikan waktu bagi anak untuk

berkarya, berimajinasi, berpikir kreatif dan berkreasi menciptakan sesuatu yang baru.

Namun, saat ini dijumpai bahwa sebagian pendidik anak usia dini masih sedikit yang menggunakan APE, terutama yang ada di lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain anak contohnya dari barang bekas. Sedangkan penggunaan APE banyak memberikan manfaat pada anak, salah satunya dalam hal kreativitas.

Adapun yang dimaksud APE secara definitif ialah alat permainan edukatif yang didesain secara spesifik untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan (Hasanah, 2019). APE dapat pula didefinisikan sebagai seperangkat instrumen yang digunakan pendidik untuk membimbing anak dengan mementingkan konsep bermain sambil belajar (Abidin, dkk., 2014). Melalui APE dapat membantu anak meningkatkan kreativitasnya (Sumiyati, 2011).

Berkenaan dengan kreativitas, Hurlock dalam (Hurlock, 1978) menyatakan bahwa kreativitas ialah metode psikologis yang dikerjakan untuk membentuk sesuatu yang baru, tidak selaras dan asli. Hurlock juga menegaskan bahwa kreativitas mengutamakan pada penyusunan sesuatu yang baru dan lain dari sebelumnya. Hal ini menjadi kesempatan serta peluang yang baik untuk anak usia dini guna mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.

Anak usia dini ialah anak yang tengah berada pada fase tumbuh dan berkembang, baik dari segi fisik juga mental. Anak usia dini memiliki rentang usia yang berharga dibanding dengan usia-usia selanjutnya, sebab anak usia dini memiliki perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa.

Adapun rentang usia pada anak usia dini ialah 0-6 tahun. Hal ini ada pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan 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. Dari pernyataan tersebut dapat

diketahui bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting bagi anak, di mana melalui pendidikan anak usia dini dapat membantu anak pada tumbuh kembangnya secara optimal.

Bukan hanya itu, pendidikan anak usia dini juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Contohnya melalui penggunaan APE yang ada di lingkungan sekitar maupun yang sudah jadi (dibeli). Melalui penggunaan APE maka akan memudahkan dan memberikan peluang pada anak usia dini untuk berkarya, berimajinasi, berpikir lancar, luwes dan original serta menciptakan sesuatu yang baru (kreativitas).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas terhadap kreativitas anak usia dini pada Kelompok B di RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak usia dini dengan menggunakan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) pada kelompok B RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat?
2. Bagaimana kreativitas anak usia dini dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas (kelompok eksperimen) pada kelompok B RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok B RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kreativitas anak usia dini dengan menggunakan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) pada kelompok B RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat.
2. Kreativitas anak usia dini dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas (kelompok eksperimen) pada kelompok B RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat.
3. Pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok B RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan APE barang bekas dalam pembelajaran diharapkan kreativitas anak meningkat.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan dorongan dalam menggunakan sarana pembelajaran yang lebih kreatif dan imajinatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan bantuan dalam bentuk perbaikan proses kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat menjadi referensi untuk menggunakan APE barang bekas selain dari sedotan bekas, botol bekas, dan tutup botol bekas guna membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Munandar dalam (Rachmawati dan Kurniawati, 2011) berpendapat bahwa pengembangan kreativitas perlu dilakukan dari sejak dini. Hal ini disebabkan karena kreativitas berpotensi meningkatkan kualitas hidup manusia. Erik Erikson juga berpendapat bahwa pada umur tiga setengah tahun sampai lima tahun merupakan era penting untuk seorang anak mengembangkan kreativitasnya (Mulyani, 2019).

Kreativitas ialah kegiatan inovatif yang hasilnya adalah gabungan dari informasi yang diperoleh sebelumnya menjadi sesuatu yang baru, berarti dan bermanfaat (Hidayat dan Aisah, 2015). Kreativitas berasal dari kata *creative* yang berarti pandai mencipta. Di mana hal tersebut merupakan kegiatan inovatif yang dapat melahirkan sesuatu yang bersifat asli, murni dan berarti (Mulyani, 2019).

Pada rangka meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak, khususnya di lingkungan sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media bermain yang bernilai edukasi atau biasa disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). APE ialah alat permainan yang dibuat secara spesifik untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan (Hasanah, 2019).

Menurut Badru Zaman dalam (Muazzomi, 2017) APE ialah alat permainan yang dibuat untuk anak TK dengan maksud meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Melalui penggunaan APE maka akan mempermudah dan memberikan kesempatan pada anak untuk berkarya, berimajinasi, berpikir lancar, luwes dan original serta menciptakan sesuatu yang baru. Hal-hal tersebut merupakan ciri-ciri dari kreativitas.

Satu di antara APE yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak ialah barang bekas. Barang bekas terdiri dari sampah keluarga yang sudah tidak digunakan lagi, contohnya botol plastik bekas, kardus bekas dan peralatan rumah tangga bekas (Agustina dan Sunarso, 2018).

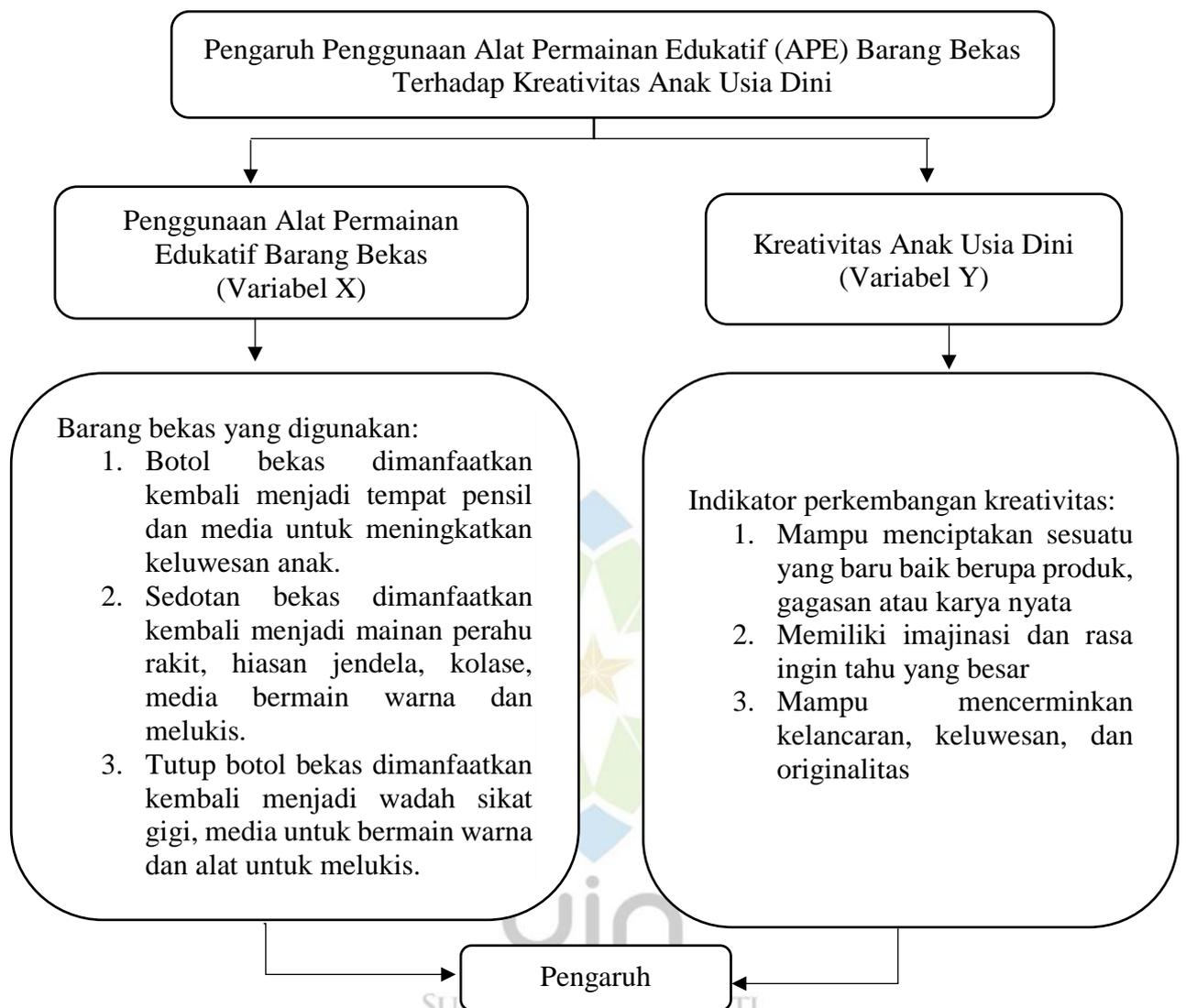
Walaupun barang bekas ialah barang yang sudah tidak digunakan atau tidak diperlukan lagi oleh pemiliknya, tetapi belum tentu barang bekas tersebut tidak dapat dimanfaatkan kembali. Penggunaan media barang bekas dapat dimanfaatkan

menjadi alat permainan edukatif yang bernilai dan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. Pemanfaatan barang bekas juga dapat memperbanyak sarana bermain dan sumber belajar di TK/RA.

Adapun barang bekas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah botol bekas, sedotan bekas dan tutup botol bekas. Pemilihan terhadap barang-barang tersebut untuk digunakan sebagai bahan APE dikarenakan mudah didapat sebab banyak dijumpai di lingkungan sekitar kita.

Botol bekas dapat dimanfaatkan kembali menjadi tempat pensil dan media untuk meningkatkan keluwesan anak dengan cara menggunting sesuai pola pada botol bekas. Sedotan bekas dimanfaatkan menjadi mainan berupa perahu rakit, hiasan jendela, kolase, media bermain warna dan melukis. Sedangkan tutup botol bekas dimanfaatkan kembali menjadi wadah sikat gigi, media bermain warna dan melukis.

Pemanfaatan atau penggunaan kembali barang bekas sebagai APE tersebut diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini seperti anak mampu dalam menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, ide atau karya nyata, anak mempunyai imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar, serta anak mampu dalam mencerminkan kelancaran, keluwesan dan originalitas. Adapun uraian kerangka berpikir peneliti dapat digambarkan pada skema sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan atau jawaban sementara perihal suatu permasalahan yang harus diuji kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang absah dan reliabel (Mahmud, 2011). Adapun hipotesis yang diajukan berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, yaitu: “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Cicalongwetan Bandung Barat”. Adapun hipotesis statistiknya ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Cikalongwetan Bandung Barat.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nurul Kumala Dewi (2018) dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif barang bekas dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendapati sejauh mana pemanfaatan APE barang bekas dalam perkembangan kreativitas anak. Selain itu juga untuk mendapati apakah terdapat perbedaan perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan memanfaatkan barang-barang bekas pada anak.

Persamaan dengan penelitian ini diantaranya penelitian sama-sama membahas tentang pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan metode kuantitatif jenis quasi eksperimen. Sedangkan perbedaannya terdapat dari barang bekas yang dijadikan objek penelitian, di mana penulis menggunakan botol bekas, sedotan bekas serta tutup botol bekas dan Nurul Kumala Dewi menggunakan kardus serta stik *ice cream*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anistya Rachmandani (2017) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas Pada Siswa RA Kelompok B di RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten

Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemakaian bahan bekas menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media bahan bekas pada siswa RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2016/2017.

Persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti kreativitas anak dengan menggunakan media barang bekas. Adapun perbedaannya yaitu dari metode penelitian yang dilakukan oleh Anistya Rachmandani yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Riya Agustina dan Ali Sunarso (2018) dengan judul “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Pada Mata Pelajaran SBK”. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pemanfaatan barang bekas melalui mata pelajaran SBK kelas III dan IV di SD Negeri Puguh sudah dapat dijadikan sebagai media peningkatan kreativitas siswa baik secara motorik maupun kognitif dan siswa mampu mengembangkan sebuah hasil karya menurut pemikiran dan imajinasi mereka sendiri.

Penggunaan barang bekas pada anak dalam penelitian ini ialah untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pemanfaatan barang bekas, hambatan dalam pemanfaatan barang bekas serta faktor penunjang dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas III dan IV pada mata pelajaran SBK di SD Negeri Puguh.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan terdapat pada variabel bebas yang sama-sama menggunakan media barang bekas. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat ialah peningkatan kreativitas pada mata pelajaran

SBK. Sedangkan peneliti mengukur pengaruh kreativitas pada anak usia dini.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila (2019) dengan judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Botol Plastik dan Stik *Ice Cream* Pada TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh”. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan membuat karya dari bahan bekas dapat mengembangkan kelancaran dalam beraktivitas anak, meningkatkan originalitas, dan membuat berbagai macam bentuk media bahan bekas tanpa bantuan guru.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media bahan bekas botol plastik dan stik *ice cream* pada kelompok B2 TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh. Persamaan dengan penelitian ini diantaranya penelitian sama-sama membahas tentang media bahan bekas dalam rangka mengembangkan kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaannya yaitu dari pendekatan penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila yaitu menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Cicik Setyowati (2021) dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas”. Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas anak melalui media bahan bekas meningkat dengan hasil yang baik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media bahan bekas pada siswa kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2020/2021.

Persamaan dengan penelitian ini diantaranya penelitian sama-sama menggunakan media bahan bekas untuk melihat kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Di mana peneliti menggunakan metode pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, sedangkan Cicik Setyowati menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).