

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini (PAUD) ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang RI nomor 20 tentang system pendidikan nasional pasal 1 bahwa : pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu komponen penting dalam kemajuan pembangunan bangsa Indonesia. Karena pada masa ini perkembangan anak sedang pesatnya sehingga memerlukan layanan pendidikan yang baik. Pendidikan tidak hanya menentukan masa sekarang juga untuk masa depan. Dengan pendidikan terutama Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diharapkan generasi muda Indonesia dapat menjadi manusia modern yang berkualitas dan religius.

Dalam proses pembelajaran seringkali anak dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan masalah. Kegiatan itu mungkin dilakukan anak secara fisik , seperti mengamati obyek yang berupa wujud atau karakteristik dari obyek tersebut. Pendidik harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media, mengemas pembelajaran dalam permainan yang menarik.

Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan media balok. Dengan balok anak diharapkan dapat menggali kreativitas dan imajinasinya dalam bermain. Bermain balok bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi anak yang akan memunculkan imajinasi yang di tuangkan dalam karya untuk

mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk. Selain itu dengan bermain balok juga melatih kesabaran. Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran yang baik. Tetapi lebih lanjut anak dituntut untuk menghadapinya secara mental melalui kemampuan berfikir, khususnya mengenai konsep kaidah atau prinsip atas obyek permasalahan yang dihadapi dan solusinya. Ini berarti aktifitas dalam belajar tidak hanya menyangkut masalah fisik semata, tetapi yang lebih penting adalah keterlibatannya secara pengetahuan dan keterampilan. Melalui permainan balok dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, fisik motorik halus, seni, bahasa, social emosional, nilai moral agama dan seni.

Aktivitas bermain balok terhadap anak usia dini dimaksudkan agar anak belajar tanpa merasa ada tekanan dan paksaan secara psikis. Anak belajar dengan memiliki rasa senang dan gembira. Guru mempunyai peran untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia harus mampu setiap saat mengembangkan dirinya agar kompetensi dan sikap profesionalnya tetap terjaga.

Aktivitas bermain balok merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan bagi anak bahkan bermain balok adalah mainan yang tidak asing lagi, pada pendidikan anak usia dini. Dengan bermain balok anak dapat membangun suatu bangunan, anak dapat mengetahui berbagai warna dan bentuk balok. Bermain balok merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi. Karena dengan kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. (Mufiah, 2019:14).

Manfaat dari permainan balok menurut (Hidayat, H & Aisah, S:57) diantaranya:

- a. Meningkatkan kemampuan fisik motorik anak baik halus atau kasar
- b. Mengenal kosep dasar matematika, yaitu:

- Mengenal konsep besar dan ringan, panjang dan pendek, besar atau kecil, tinggi dan rendah.
 - Belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya.
 - Mengenal konsep arah kiri, kanan, atas, dan bawah.
 - Dapat menghitung jumlah balok.
 - Membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi, persegi panjang, segitiga dan lain-lain.
- c. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- d. Mengembangkan kreativitas anak.

Adapun dalam dalil al-quran dalam surat ar-ra'd ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ

Artinya:

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar-Ra'd)

Maksud dalam ayat di atas adalah Alloh SWT. Tidak akan merubah nasib seseorang kecuali orang itu akan merubah nasibnya sendiri. Caranya seseorang itu harus berusaha bisa berkegiatan dan berimajinasi oleh karena itu manusia harus mampu dalam berusaha untuk mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan suatu proses dari individu yang menghasilkan gagasan, metode, proses, juga produk baru yang efektif dan bersifat veleksibel juga imajinatif sehingga memiliki manfaat dalam memecahkan suatu masalah. (Ratnawati:183)

Perkembangan kreativitas menjadi salah satu hal yang memengang peranan yang penting dalam perkembangan anak melalui permainan balok, karena dari kreativitas anak belajar untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya

dengan lebih optimal, tetapi anak tidak akan merespon mengaktualisasikan kreativitas dengan cara yang sama. Karena berdasarkan pemahaman tersebut maka setiap anak memiliki kreativitas dalam setiap kegiatan bermain yang sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. (Hidayat, H & Aisah, S:21)

Dalam mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak-kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak, seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, melipat, menggunting, atau kegiatan yang lainnya akan tetapi belum dapat mengembangkan kreativitas pada anak secara signifikan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya bahwa anak senantiasa melakukan aktivitas permainan balok. Tujuan dari aktivitas tersebut yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Akan tetapi dalam aktivitas tersebut masih terdapat anak yang belum terlihat kreativitasnya dalam menggunakan permainan balok, yaitu dengan ditandai sikap yang tidak aktif, kurang percaya diri, tidak merasa ingin tahu. Maka hal tersebut merupakan permasalahan yang terjadi pada anak

Maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas bahwa peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "**Hubungan antara Aktivitas Anak dalam Permainan Balok dengan Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Kuantitatif di Kelompok A RA Nurul Huda II Kec. Cisayong Kab. Tasikmalaya)**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka secara spesifik permasalahan-permasalahannya dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktifitas anak menggunakan permainan balok di Kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya?
2. Bagaimana kreatvitas anak pada kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya?

3. Bagaimana hubungan aktivitas anak dalam permainan balok dengan kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui Aktifitas anak menggunakan permainan balok di Kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya?
2. Untuk mengetahui kreatvitas anak pada kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya
3. Untuk mengetahui hubungan aktivitas anak dalam permainan balok dengan kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi semua pihak. Berikut manfaat dari penelitian secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis adalah:
Memberikan kontribusi pemikiran pada penelitian dan perkembangan anak kelompok A RA Nurul Huda II melalui media balok untuk meningkatkan kreativitas .
2. Dari segi praktis adalah :
 - a. Bagi Guru
Dapat dijadikan inovasi dalam penyempurnaan proses pembelajaran dan sebagai masukan dalam meningkatkan kegiatan belajar anak dan dapat menentukan media dan metode yang tepat.
 - b. Bagi anak
 - 1) Dengan adanya media balok dapat lebih tertarik, berminat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 2) Dengan adanya media balok, keaktifan siswa dapat meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.

- 3) Metode bermain dengan media balok bertujuan agar anak merasa senang dan tertarik serta antusias dalam pembelajaran serta tertanamkan konsep pengenalan bentuk yang memicu kreativitasnya.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di RA khususnya sekolah yang mempunyai anak yang bermasalah dalam meningkatkan kreativitasnya.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini adalah menstimulus, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual.

Bermain merupakan aktivitas yang disukai oleh semua orang, bukan hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa juga menyukainya. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada seorangpun yang tidak menyukai bermain.

Menurut Diasa balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, silinder, dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Bermain balok sangat efektif bila digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik dari usia dini, hal ini lebih disebabkan oleh keadaan masa kanak-kanak yang penuh dengan dunia fantasi. Bagi anak usia dini, benda apa saja dapat dijadikan suatu permainan yang menyenangkan bagi anak itu sendiri. Pada saat bermain anak bermain dan berinteraksi dengan objek dan mempelajari media tersebut.

Adapun menurut Alpelman dalam Montolalu, menyatakan bahwa ada tahapan aktifitas bermain balok yang dibuat oleh Herriet Johnsen diantaranya:

- a) Anak mulai membangun permainan balok
- b) Anak mulai membangun bentuk dekoratif
- c) Anak mulai menirukan bangunan yang sering mereka lihat

Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan.

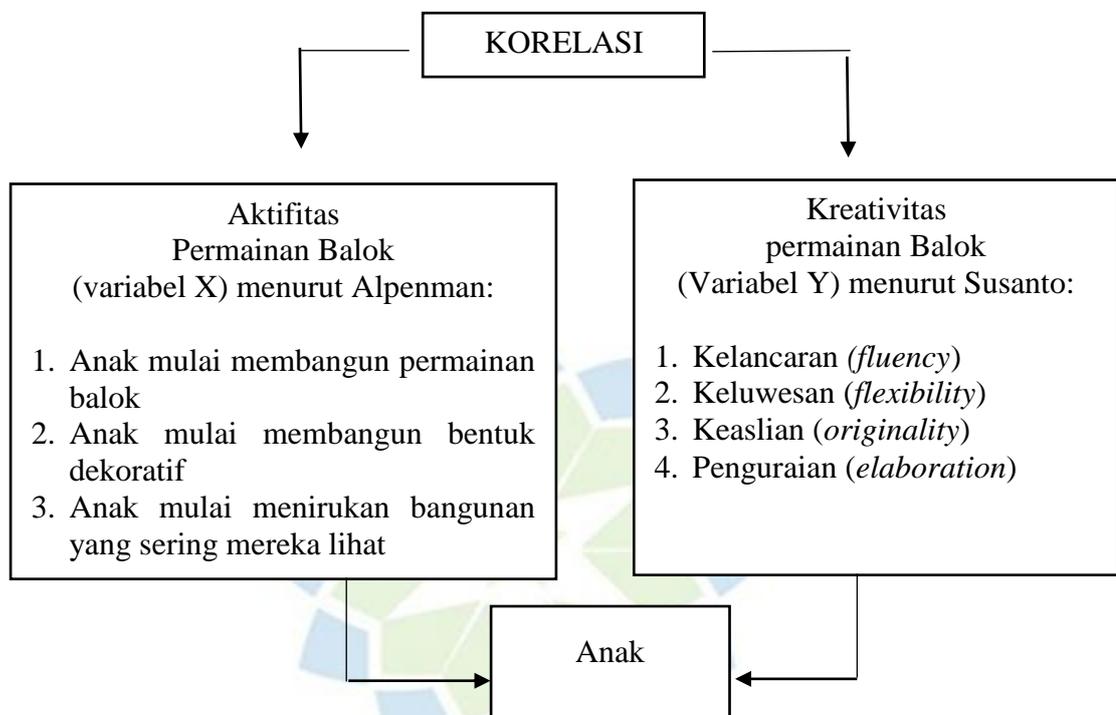
Dari pernyataan di atas, maka dapat ditetapkan pengambilan indikator variabel X (aktivitas permainan balok). Indikator yang diambil meliputi: Anak mulai membangun permainan balok, anak mulai membangun bentuk dekoratif, anak mulai menirukan bangunan yang sering mereka lihat.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut Supriadi (2000) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Adapun menurut Guilford (Susanto, 2012: 117) mengemukakan bahwa ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni: Kelancaran (fluency), ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan (flexibility), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, keaslian (originality), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, penguraian (elaboration), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas, dan panjang lebar.

Dari indikator-indikator di atas, maka dapat disimpulkan terdapat beberapa indikator yang ditetapkan pada variabel Y (kreatifitas permainan balok). Indikator yang diambil adalah: Kelancaran (fluency), Keluwesan (flexibility), Keaslian (originality), Penguraian (elaboration).

Berdasarkan pada uraian diatas yang telah disampaikan, penulis dapat mengetahui bagaimana hubungan antara aktifitas anaka dalam permainan balok terhadap kreativitas pada anak usia dini di kelompok A RA Nurul Huda II.



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpiki

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris (Suryabrata, 2012: 21). Berkenaan dengan itu, Sugiono (2017:64) mengatakan bahwa dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah di uraikan, dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut :

Ho: Tidak terdapat perbedaan Hubungan Antara Aktifitas Anak Dalam Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.

Ha : Terdapat perbedaan Hubungan Antara Aktifitas Anak Dalam Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.

Untuk membuktikan terdapat hubungan atau tidak maka dilakukan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji t yaitu dengan membandingkan harga t hitung dengan t tabel. Apabila t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel ($t_h \geq t_t$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, apabila t hitung lebih kecil dari t tabel ($t_h < t_t$), maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.. Sehingga dapat dikatakan ada Hubungan Antara Aktifitas Anak Dalam Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang berjudul Hubungan antara Aktivitas Anak dalam Permainan Balok dengan Kreativitas Anak Usia Dini Penelitian di Kelompok A RA Nurul Huda II Kec. Cisayong Kab.Tasikmalaya adalah :

1. Penelitian dari Fitriana, Wina (2017) dengan judul penelitian Strategi bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif: Studi deskriptif di Taman Kanak-kanak Bunda Asuh Nanda Ujungberung Indah No. 26 Kota Bandung. Hasil penelitian ini bahwa strategi bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif di TK Bunda Asuh Nanda adalah sebagai berikut: Program bimbingan mengikuti program Depdiknas yang dipadupadankan dengan program sekolah, Metode yang digunakan adalah metode sentra yang terbagi menjadi 6, yaitu sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam dan sifat air, sentra ibadah dan imtaq, sentra main peran, dan sentra seni budaya. Langkah-langkahnya adalah persiapan, pelaksanaan, penyambutan anak, masa transisi, main pembukaan kegiatan awal bermain, makan bekal bersama, dan kegiatan akhir bermain. Hasil yang didapat dari bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif adalah adanya perubahan dan perkembangan pada kreativitas anak yang dapat dilihat dari buku laporan perkembangan anak. Namun perbedaannya terdapat dalam jenis penelitian yang digunakan oleh Fitriana, Wina memiliki persamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu kreativitas. Dan perbedaannya adalah Fitriana Wina mengambilnya menggunakan studi deskriptif.

2. Penelitian dari Aprilianda, Fani (2018) dengan judul penelitian Upaya meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya melalui penerapan metode bermain menggunakan media balok: Penelitian tindakan kelas di Kelas A RA YTI Sukamerang Desa Sukamerang Kecamatan Kersamanah Kabupaten Garut. hasil penelitian ini Bahwa kreativitas anak sebelum diterapkan metode bermain menggunakan media balok memperoleh nilai 38,82 dengan kriteria kurang sekali. Adapun proses kegiatan pembelajaran melalui metode bermain menggunakan media balok berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari setiap tahapan penerapan metode bermain menggunakan media balok oleh guru dan anak. Aktivitas guru dan anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Rata-rata aktivitas guru pada siklus I yaitu sebesar 75% dengan kriteria cukup dan pada siklus II persentase keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 91,66% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas anak pada siklus I memperoleh nilai sebesar 71,61% dengan kriteria cukup, dan pada siklus II observasi aktivitas anak memperoleh nilai sebesar 85,29% dengan kriteria sangat baik. Hasil kreativitas anak pada kelompok A RA YTI Sukamerang Desa Sukamerang Kecamatan Kersamanah Kabupaten Garut setelah diterapkan metode bermain menggunakan media balok mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 48,01 dengan kriteria kurang sekali dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 77% dengan kriteria baik. namun perbedaannya terdapat dalam jenis penelitian yang digunakan oleh Fani Aprilia memiliki persamaan dengan penenlitian yang akan ditetliti yaitu kreativitas. Dan perbedaannya adalah Fani Aprilia megambil nya menggunakan PTK.
3. Penelitian dari Nuraisah, Siti (2021) dengan judul penelitian Hubungan antara aktivitas Finger Painting dengan kreativitas melukis anak usia dini : Penelitian di kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Kota Bandung. Hasil penelitian ini Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas finger painting berada pada kategori baik dengan nilai 72 angka tersebut ada pada tabel kriteria 70-79 dan kreativitas melukis anak usia dini berada pada kategori baik dengan nilai 79 angka tersebut ada pada tabel kriteria 70 – 79. Adapun hubungan antara aktivitas finger painting dengan kreativitas melukis anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi

sebesar 0,43 termasuk pada kategori cukup kuat/ sedang karena berada pada interval 0,400- 0,599. Hasil uji signifikansi bahwa $t_{hitung} = 2,31 > t_{tabel} 2,0687$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. dengan kata lain ada hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas finger painting dengan kreativitas melukis anak usia dini. Adapun besarnya kontribusi aktivitas finger painting dengan kreativitas melukis anak usia dini sebesar 19% hal ini menunjukkan bahwa 81% faktor lain yang mempengaruhi kreativitas melukis anak usia dini di kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Kota Bandung. Namun perbedaannya terdapat dalam jenis penelitian yang digunakan oleh Nuraisah, Siti dalam penelitian ini persamaannya dalam metode kuantitatif dan menggunakan kolerasi dan kreativitasnya, dalam perbedaannya adalah dalam aktifitasnya menggunakan finger painting.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Aktivitas anak

1. Pengertian Aktivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pengertian aktivitas ialah keaktifan, kegiatan-kegiatan, kesibukan atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan tiap bagian dalam tiap suatu organisasi atau lembaga .(Dep. Pendidikan dan Kebudayaan, 2005:23). Menurut Aisyah, dkk (2015, p. 10) aktivitas merupakan pengajaran yang membangkitkan suatu kegiatan dan kesibukan, baik jasmani dan rohani pada peserta didik saat menerima pelajaran. Aktivitas peserta didik terbagi menjadi dua macam, yaitu aktif dalam segi jasmani dan aktif dalam segi rohani. Keaktifan dalam segi jasmani merupakan suatu kegiatan yang terlihat, jika peserta didik sedang sibuk melakukan kegiatan seperti bermain, mencocokkan dan menggambar sedangkan keaktifan rohani merupakan kebalikan dari jasmani yaitu kegiatan yang dilakukan tidak terlihat seperti anak mengamati sesuatu secara teliti yang berhubungan dengan daya cipta, daya pikir, bahasa, keterampilan dan kegiatan jasmani. Sedangkan menurut Anton M. Mulyono (2001:26), Aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas.

Jadi aktivitas anak usia dini adalah kegiatan yang dilakukan anak pada proses belajar anak usia dini yang menitikberatkan pada usaha belajar sambil beraktivitas. Aktivitas anak usia dini merupakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain.

2. Konsep Aktivitas Anak Usia Dini

Bentuk aktivitas hidup yang mengarah pada tujuan peningkatan kualitas diri dengan cara tertentu, terutama memberdayakan seluruh atau sebagian panca indra