

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, dimana masa ini disebut juga sebagai masa keemasan atau *golden age*, sebab pada rentang usia tersebut anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan disegala aspek kehidupannya. dari aspek pertumbuhan maka anak akan mengalami perubahan ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh, sedangkan aspek perkembangan meliputi perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu yang dimulai dari kemampuan dan kecerdasan sikap, tingkah laku, pola pikir dan lain sebagainya.

Menurut Raihana (2018 : 23) anak usia dini mengalami perkembangan diberbagai aspek, seperti perkembangan diaspek fisik, sosial, emosional dan kognitif, dimana masing-masing aspek akan saling berkaitan. Perkembangan yang terjadi pada anak usia dini akan berlangsung kearah yang semakin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi. Perkembangan kreativitas anak usia dini dikatakan sudah tercapai apabila anak memenuhi indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan Anonim (2013 : 13) dan Masganti (2016 : 9-10) tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun meliputi: anak memiliki sikap kreatif, anak mengetahui cara berpikir kreatif, dan anak dapat menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

Kreativitas pada anak usia dini akan terlihat ketika mereka bermain dengan teman-temannya. Namun perkembangan teknologi dan kondisi saat ini menyebabkan anak usia dini memiliki keterbatasan untuk bermain secara bebas dengan teman-temannya. Saat ini banyak orangtua yang memiliki kesibukan dan lebih memanfaatkan teknologi untuk menemani anak mereka bermain. Kondisi ini menyebabkan kreativitas anak menjadi terhambat dan anak lebih bergantung pada kondisi yang sudah ada, sehingga anak tidak bisa berfantasi dan membangun kreativitas yang lebih luas. Jika terus dibiarkan tentu akan mengganggu perkembangan kreativitas anak dan menyebabkan tumbuhnya generasi muda yang kurang kreatif. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya semaksimal mungkin untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak usai dini.

Salah satunya dengan menggunakan metode bermain dalam proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan bermain memberikan aktivitas kepada anak untuk bebas bergerak dan berekspresi bersama dengan teman-temannya sehingga hati anak menjadi lebih riang dan senang. Kesenangan yang dirasakan pada saat bermain, secara tidak langsung akan membantu anak lebih mudah dalam menyerap banyak hal untuk tahap perkembangannya. Metode bermain yang bisa diterapkan pada anak usia dini adalah bermain pura-pura (*pretend play*). Bermain pura-pura merupakan suatu permainan yang meniru berupa peran orang lain, objek maupun menirukan suatu gerakan.

Menurut Wijaya (2017: 36) bermain pura-pura lebih mengarah kepada jenis permainan aktif, dimana tema permainan pura-pura biasanya berkaitan dengan kehidupan nyata, yang dekat dan menarik bagi anak. Bermain pura-pura yang bisa diberikan kepada anak usia dini usia 5-6 tahun meliputi bermain dokter-pasien, pasar-pasaran (penjual-pembeli) serta sopir-penumpang. Selanjutnya Pratiwi (2017: 116) menyebutkan dari tiga bentuk bermain pura-pura tersebut, maka indikator bermain pura-pura sebagai berikut anak menggunakan pengalaman realitasnya sebagai bahan untuk membuat jalan atau alur cerita dengan komponen yang terkandung, anak menggunakan bahasa verbal sebagai media transformasi simboliknya, serta anak melakukan interaksi sosial.

Melalui permainan pura-pura tersebut, anak akan berimajinasi untuk meniru kegiatan atau aktivitas yang dimainkan sesuai dengan tema permainan. Kemudian anak akan belajar untuk bersikap dan berperilaku kreatif agar sesuai dengan apa yang mereka tiru, anak dapat menyampaikan ide-idenya dalam bermain, serta dapat menyelesaikan permasalahan dalam permainan karena pada permainan pura-pura anak akan terlibat interaksi sosial dengan teman mainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di TK Bahrul Ulun Nafis kelas B1 pada tanggal 10 Januari 2022 terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa permasalahan, seperti permasalahan terhadap sikap kreatif yang dimiliki anak, anak mengetahui cara berpikir kreatif, serta anak dapat menyelesaikan masalah sehari-hari

secara kreatif. Adapun jumlah anak yang masih mengalami permasalahan perkembangan kreativitas adalah A, K, AY, NF, DF, LT, TS, AK, AG.

Hal ini terlihat ketika guru meminta anak untuk bermain pura-pura dengan tema pasar-pasaran, dimana ada anak yang berpura-pura menjadi pedagang dan ada anak yang berpura-pura menjadi pembeli pada saat bermain, ada beberapa anak yang belum mampu bersikap kreatif, seperti anak masih terlihat malu-malu dan tidak mau untuk berpura-pura menjadi pedagang maupun pembeli, bahkan dari beberapa anak, hanya ada 1 anak yang bersedia untuk berpura-pura menjadi pembeli, sedangkan anak yang lain kurang berminat dan memilih untuk menjadi penonton, sehingga terlihat kaku dan tidak mencerminkan kondisi pedagang maupun pembeli yang seperti aslinya (Lampiran 9).

Kemudian saat guru meminta anak untuk mencari benda melakukan kegiatan selayaknya pembeli dalam bermain pura-pura, mayoritas anak terlihat bingung ketika harus berpura-pura untuk melakukan hal-hal selayaknya pembeli, sehingga hanya melihat apa yang dilakukan teman sebelahny. Kondisi ini menggambarkan bahwa pengetahuan anak mengenai kemampuan berpikir kreatif belum berkembang sebagaimana mestinya (Lampiran 9).

Selanjutnya perkembangan anak untuk dapat menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif juga belum terlihat, dimana ketika guru meminta anak untuk saling berinteraksi selayaknya pembeli dan penjual yang sedang

melakukan tawar-menawar, maka anak hanya diam sehingga harus diajari terlebih dahulu oleh guru (Lampiran 9).

Hal ini tentu menjadi suatu permasalahan karena bermain pura-pura untuk menjadi pedagang dan pembeli atau disebut dengan bermain pasar-pasaran merupakan permainan yang sederhana bagi anak usia 5-6 tahun. Mengingat hampir setiap anak usia 5-6 tahun mayoritas sudah biasa untuk melakukan permainan pura-pura tersebut. Kondisi ini juga mengharuskan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun harus terus distimulus agar mencapai perkembangan yang optimal. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah bermain pura-pura.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Bermain Pura-Pura (*Pretend Play*) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B TK Bahrul Ulun Nafis”**.

1.2. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bermain pura-pura dalam penelitian ini dibatasi pada bermain pura-pura menjadi pedagang dan pembeli dengan indikator anak menggunakan pengalaman realitasnya sebagai bahan untuk membuat jalan atau alur cerita dengan komponen yang terkandung, anak menggunakan bahasa verbal sebagai media transformasi simboliknya, serta anak melakukan interaksi social.

2. Perkembangan kreativitas dalam penelitian ini dibatasi pada anak memiliki sikap kreatif, anak mengetahui cara berpikir kreatif, serta anak dapat menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
3. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Kirana Kota Jambi.

1.3. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Bahrul Ulun Nafis?”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK TK Bahrul Ulun Nafis.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi mengenai bermain apa yang tepat untuk perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

b. Manfaat Praktis

a) Peserta didik

Diharapkan kepada peserta didik supaya dapat menerapkan dan memahami setiap tahap bermain pura-pura sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik.

b) Bagi Guru

Dapat menggunakannya sebagai acuan untuk bermain pura-pura terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut:

1. Bermain pura-pura dalam penelitian ini meliputi kegiatan bermain pura-pura untuk menjadi pedagang dan pembeli dengan indikator anak menggunakan pengalaman realitasnya sebagai bahan untuk membuat jalan atau alur cerita dengan komponen yang terkandung, anak menggunakan bahasa verbal sebagai media transformasi simboliknya, serta anak melakukan interaksi sosial.
2. Perkembangan kreativitas dalam penelitian ini meliputi perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang ditandai dengan anak memiliki sikap kreatif, anak mengetahui cara berpikir kreatif, serta anak dapat menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.

