

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia antara 0-8 tahun. Lebih lanjut, Sholehuddin dalam Aziz (2017:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada kisaran usia 0-8 tahun. Pada rentang usia tersebut adalah masa yang sangat baik untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupannya (Sofyan, 2014:70).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2013:6).

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Sujiono, 2013:7). Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya diselenggarakan dengan tujuan mengoptimalkan seluruh perkembangan dan potensi anak. Setiap orang terlahir dengan potensi kreativitas yang siap untuk dilatih dan dikembangkan. Kehidupan kreatif seorang anak dapat meningkatkan apresiasi akan berbagai

hal yang baru sesama manusia dan dunia secara umum. Hal ini sangat diperlukan seorang anak saat menghadapi dunia yang akan datang. Dunia saat ini sangat membutuhkan orang kreatif untuk menghadapi berbagai permasalahan yang sedang dihadapinya. Kreativitas merupakan hal penting bagi anak usia dini. Dengan kreatif seorang anak dapat menjadi produktif dan dapat memecahkan sebuah permasalahan. Menurut Santrock dalam Sujiono dkk. (2010:38) “kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi”. Sesuatu yang dihasilkan dari kreatif bukan hanya berupa barang yang dibuat, dapat pula berupa suatu ide pemikiran. Chen (2010:18) menyatakan bahwa kreativitas menghasilkan sesuatu dari tidak ada menjadi ada, serta membawa masyarakat menuju era baru.

Kreativitas dapat distimulasi dengan menyediakan lingkungan yang dapat menstimulasi kreativitas. Salah satunya dengan menyediakan alat permainan edukatif yang dapat membuat anak menjadi kreatif. Lingkungan yang dimaksud yakni mencakup peran orang tua dan orang-orang yang ada disekitar anak. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sujiono (2013:7) Untuk itu sebaiknya orang tua dan orang dewasa lainnya perlu memberi kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka/menumbuh kembangkan potensi-potensi yang sudah memasuki masa peka.

Orang tua sebagai orang yang terdekat dengan anak harus berperan sebagai fasilitator dalam mengoptimalkan perkembangan dan potensi anak, Yakni

dengan menyediakan alat permainan edukatif yang aman untuk dimainkan oleh anak dalam rangka mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Alat permainan edukatif adalah setiap alat atau bentuk permainan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Fadlillah, 2017:56).

Montolalu dkk. (2008:1.3) menyebutkan bahwa dengan bermain anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya. Bermain bagi anak usia dini merupakan sebuah kebutuhan. Karena dengan bermain anak juga sembari belajar atau sebaliknya. Untuk itu bermain sangat diperlukan oleh anak usia dini. Fadlillah (2017:6) menyebutkan bahwa pada hakikatnya bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.

Anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya saat bermain, sehingga potensi yang ada dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang optimal. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD (2010:3) yang dimaksud tingkat pencapaian perkembangan adalah aktualisasi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak didik pada setiap tahap perkembangannya dalam bidang perkembangan tertentu, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik.

Hurlock dalam Sofyan (2014:68) menyebutkan bahwa dengan bermain salah satunya dapat mengembangkan kreativitas yakni melalui eksperimen dalam bermain, anak menemukan bahwa dalam merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Untuk itu penelitian ini dilakukan melalui bermain sambil belajar yakni dengan bermain tangram dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mengangkat permasalahan yang terjadi di TK Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi yakni dalam pembelajarannya belum pernah menggunakan permainan tangram dalam pengembangan kreativitas anak, Maka dari itu peneliti menggunakan permainan tangram untuk mengetahui sejauh mana kreativitas anak jika diberi tindakan menggunakan permainan tangram.

Menurut penjelasan guru bahwasanya tangram dikelasnya memang ada namun belum pernah dimainkan, karena menurut penuturannya beliau masih kurang begitu mengerti bagaimana cara memainkannya. Biasanya disentra balok anak sangat sering bermain balok dan jelas mereka sudah mahir dalam memainkannya. Untuk itu peneliti ingin memperkenalkan sebuah permainan yang baru yang belum pernah dimainkan anak yaitu tangram untuk melihat bagaimana kreativitas anak ketika bermain tangram.

Adityasari (2013:40) menyebutkan bahwa tangram adalah permainan *puzzle* China kuno, yang terdiri atas 7 bentuk geometris, yang biasanya berwarna-warni. Lebih lanjut Adityasari (2013:41) juga menyebutkan bahwa Permainan ini sangat bagus dalam mengenalkan berbagai bentuk kepada anak

prasekolah, sekaligus mengajaknya untuk menggali kreativitas dalam menyusun kembali bentuk-bentuk tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti ingin meneliti tentang “Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajarannya guru belum pernah menggunakan permainan tangram
2. Anak belum pernah diperkenalkan dengan permainan tangram

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan, agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Kreativitas yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas anak dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru berdasarkan hasil pemikirannya sendiri ataupun hasil dari imajinasinya sendiri.
2. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas dapat di rumuskan permasalahan penelitian, yaitu “Apakah Terdapat Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat untuk berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, antara lain:

1. Man

faat

Prak

tis

a.

Bag

i

Ana

k

Anak mampu meningkatkan kreativitasnya.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan terhadap pemilihan permainan yang sesuai dengan kondisi anak.

c. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh permainan tangram terhadap kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran atau ide di dalam pengembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya untuk dunia Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan bermanfaat baik bagi pembaca maupun peneliti pada umumnya.