

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, inovatif dan berakhlak mulia. Dalam pendidikan inilah semua pengetahuan dan keterampilan anak dibentuk. Oleh karena itu, setiap warga negara wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Sehingga terbentuklah kepribadian anak penerus bangsa yang berkualitas dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan serta berkarakter dalam menjalankan semua bidang kegiatan sesuai dengan kemampuannya sebagai generasi penerus bangsa untuk masa yang akan datang.

Anak sebagai sosok generasi penerus bangsa yang mana nantinya akan sangat memberikan kontribusi yang besar terhadap jalannya roda kehidupan bangsa ini baik dari segi aspek politik, ekonomi, sosial dan budaya. Oleh karena itu, untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berakhlak mulia harus kita persiapkan dengan memberikan pendidikan kepada anak sejak usia dini (Setianingsih & Handayani, 2022). Hal ini karena anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang mana anak akan sangat mudah mempelajari dan menerima hal-hal yang baru yang akan menjadi awal pengetahuan dan keterampilan anak menuju ke tahapan selanjutnya.

Menurut Diswiko (2020) anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek

perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional serta moral dan agama. Terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak, perkembangan kreativitas anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri (Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Adanya kreativitas, orang-orang bisa melakukan kegiatan yang dapat menghibur diri sendiri dan juga menghasilkan karya yang diinginkan.

Menurut Urrahmah, dkk (2021) anak usia dini dikatakan sudah memiliki perkembangan kreativitas yang optimal, apabila anak memiliki perilaku yang kreatif, seperti anak memiliki kelancaran (*fluency*) dalam menciptakan suatu gagasan, memiliki keluwesan (*flexibility*) dalam memecahkan masalah, anak memiliki sifat keaslian (*originality*) dari pemikiran sendiri, memiliki keterperincian (*Elaboration*) dan memiliki kepekaan (*sensitivity*). Selanjutnya Santrock dalam Khasanah (2022) juga berpendapat bahwa kreativitas mengacu pada suatu keterampilan dalam mempertimbangkan suatu hal melalui proses yang baru atau tidak umum serta membuat sebuah solusi yang berbeda atas semua permasalahan yang dihadapi. Penjelasan Santrock di atas menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat diukur dari sejauh mana keterampilan yang sudah dibuat oleh tiap-tiap anak. Kemenarikan dan keunikan sebuah karya akan lebih bernilai ketika anak mampu menjelaskan karya yang telah dibuat dengan baik dan tepat.

Kreativitas sangat penting dalam kehidupan seorang anak. Sebaiknya anak mempunyai kemampuan adaptif yang secara kreatif dan mampu menemukan

solusi dari berbagai masalah yang ditemui termasuk tantangan hidup. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan membentuk serta melahirkan pola pikir yang solutif (Rahmat & Sum dalam Mayar, dkk 2022). Pemikiran solutif tersebut berupa keterampilan dalam mengenali masalah yang dihadapi anak, dan kemampuan dalam membuat perencanaan dalam memecahkan suatu masalah. Dalam hal lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau pemikiran/khayalan seseorang. Mengingat begitu pentingnya kreativitas untuk anak usia dini, maka perlunya media dan kegiatan bermain yang tepat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut.

Kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat dari beberapa hal, kreativitas dalam berpikir (memecahkan masalah) dan dalam membuat hasil karya. Anak yang memiliki kreativitas akan senang melakukan beberapa hal diantaranya bereksplorasi, bereksperimen, banyak bertanya, tertarik pada hal-hal yang baru dilihat (Malinda, 2018). Anak yang kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya semaksimal mungkin untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia 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 hari 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.

Menurut Nurmayani (2019) bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Ardiyanto, 2017). Bermain menjadi gerbong bagi anak dalam pengembangan kepribadian. Bermain menjadi aktivitas yang penting pada pertumbuhan serta perkembangan anak baik dari segi daya imajinasi, kemampuan mandiri, kemampuan sosial maupun kreativitas anak. Melalui keterangan tersebut dijelaskan bahwa kreativitas anak bisa berkembang lebih baik dengan aktivitas belajar sambil bermain salah satu kegiatan bermainnya yaitu menggunakan permainan bombik (Hayati & Fitri, 2016).

Bombik adalah mainan bongkar pasang, berbentuk kepingan dari bahan

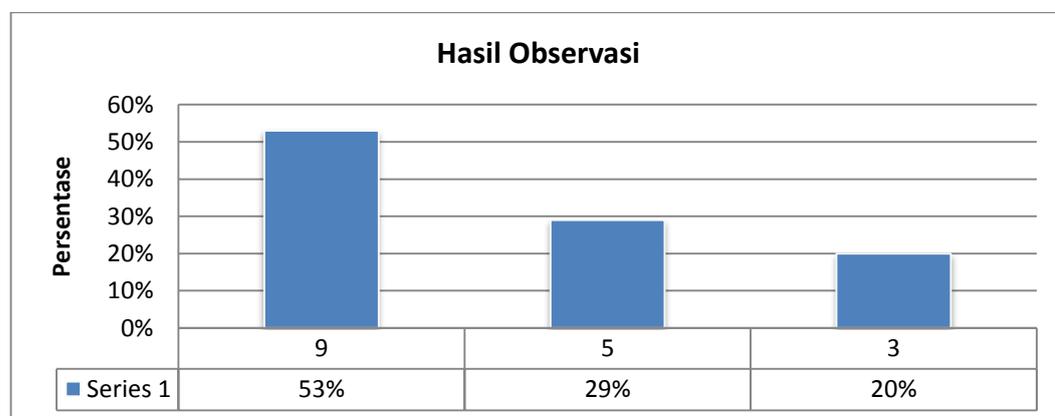
plastik yang memiliki warna bermacam-macam, dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk sesuai dengan keinginan pemakainya (Sari, 2022). Bermain bombik merupakan jenis main yang menggunakan imajinasi untuk membentuk bombik menjadi suatu mainan seperti robot, boneka, dan lainnya. Sejalan dengan hal tersebut Lalila (2018) mengatakan bahwa kegiatan bermain bombik biasanya mengajak anak untuk berimajinasi anak perlu memikirkan satu ide yang harus di buat nya menggunakan bombik permainan bombik ini sangat seru untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan permainan bombik anak bebas berkreasi sesuai yang ada dipikirannya.

Berdasarkan studi dari Hayati & Fitri (2016) mengatakan bahwa salah satu cara mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain bombik. Permainan bombik ini bisa meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak karena anak bisa menghasilkan karya sesuai yang mereka inginkan seperti kalung, gelang atau hiasan yang berguna untuk merangsang kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 18-20 Juli 2023 di TK ABA IV Kota Jambi, peneliti mengamati anak di kelas B6 dengan jumlah anak 17 anak yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi peneliti mengamati pada saat proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak sebagian besar kemampuan anak belum berkembang, dimana diantara 17 anak terdapat 11 orang anak yang belum berkembang kreativitasnya, itu artinya sekitar 47% anak belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru yaitu membuat karya berbagai macam bunga dari kertas origami, dimana anak kelihatan kebingungan untuk memulai setelah guru memberi contoh barulah anak bisa membuat seperti yang

dicontohkan atau 33% anak belum dapat membentuk minat yang kuat hal ini terlihat banyak anak yang terlihat bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang sibuk main sendiri saat mengerjakan keterampilan seperti menggambar, menjiplak, menggunting, atau keterampilan lainnya. Ada 3 anak atau sekitar 20% yang belum anak belum bisa menunjukkan inisiatif saat melakukan hal-hal baru.

Supaya lebih jelas, hasil permasalahan tersebut dibuat dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya saat proses pembelajaran pengembangan kreativitas yang diterapkan dengan membuat suatu karya tanpa adanya kegiatan yang menarik bagi anak seperti media kartu, origami dan beberapa media lainnya dalam kegiatan pembelajaran serta belum menerapkan kegiatan bermain bombik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan mengundang rasa kebosanan anak karena media belajar yang dipakai belum bisa menarik perhatian dan keingintahuan anak. Sehingga perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut belum optimal.

Dari penjelasan dan masalah-masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Bombik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK

ABA IV Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum dapat membentuk minat yang kuat terhadap kegiatan-kegiatan kreatif
2. Anak belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru.
3. Anak belum bisa menunjukkan inisiatif saat melakukan hal-hal baru
4. Anak belum memiliki rasa ingin tahu yang besar
5. Kurangnya variasi kegiatan permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti memfokuskan permasalahan pada pembahasan pengaruh aktivitas bermain bumbik terhadap kreativitas anak usia dini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh aktivitas bermain bumbik terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini: Untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain bumbik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan bidang pendidikan formal dan non formal sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.
2. Adapun manfaat penelitian secara praktis adalah :
 - a. Bagi anak, dengan adanya kegiatan bermain bombik ini dapat mempermudah anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan baik.
 - b. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan sebagai referensi guru tentang kegiatan bermain yang mampu mengembangkan kreativitas anak.
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun definisi istilah sebagai berikut :

1. Bermain Bombik adalah kegiatan anak belajar sambil bermain menggunakan media permainan bombik atau mainan bongkar pasang, berbentuk kepingan dari bahan plastik yang memiliki warna bermacam-macam, dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk sesuai dengan keinginan pemakainya.

2. Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menciptakan ide baru yang memiliki keunikan gagasan dan imajinasi dalam pemecahan masalah sehingga tercipta hal-hal baru, unik dan orisinal.