

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik menurut Yamamoto dalam Palaniappan (1964). Sehingga semakin tinggi kreatifitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Oleh karena itu, kreativitas dapat memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang.

Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia, diusia dini lah potensi anak dapat dikembangkan dengan baik dan anak dapat mengeksplor kemampuannya tersebut. Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orang tua, guru dan lingkungannya.

Munandar (2009) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu : *pertama* : dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia, *kedua* : kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan, *ketiga* : bersibuk diri secara kreatif tidak saja

berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu, *keempat* : kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas.

Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas (Abdurrahman, 2005). Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan sportinitas dengan alat mainnya.

Sebagaimana kita ketahui bersama, dunia anak dunia bermain. Oleh karena itu, selama rentang perkembangan anak usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain. Mulai dari bayi, balita hingga masa kanak-kanak kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel syaraf di otak) sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa mengenal lelah dengan bermain anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana riang untuk meningkatkan fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses

pendidikan selanjutnya. Maka dengan itu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pada bab 1 tentang ketentuan umum pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara”.

Pendidikan dimulai sejak usia dini dimana usia ini menjadi usia emas pembentukan kepribadian dan karakter anak. Pendidikan pada usia dini juga merupakan awal pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik dan mental serta daya pikir yang dapat menjadi dasar anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Seperti pendapat Havighurst, yang menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya.

Untuk itu diperlukan berbagai cara dalam mengembangkan kemampuan anak pada pendidikan usia dini. Karena seperti diketahui bahwa anak pada usia dini yang pada dasarnya masih berada dalam dunia bermain tentu tidak mudah untuk menerima stimulus-stimulus yang diberikan oleh pendidik. Terkadang mereka lebih banyak bermain dan melakukan hal-hal yang mereka sukai. Oleh karena itu, salah satu tugas pendidik adalah menciptakan media pembelajaran

yang dapat mendukung suasana belajar pada anak usia dini. Sehingga anak-anak dapat mengikuti proses pembelajaran dan mengembangkan daya kreatifitasnya.

Media atau bahan atau peralatan yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan idea atau gagasan, kreativitas, keinginan dalam berkarya seni. Media dilihat dari jenisnya dapat dibedakan

menjadi dua yaitu: bahan alam misalnya bunga segar, bunga kering, kayu, bambu, rotan, tanah liat, janur, dan lain sebagainya. Kemudian yang kedua adalah bahan buatan yang merupakan hasil pengolahan dari bahan baku, contohnya kertas, plastik, pita, cat, lem, kain, benang, dan sebagainya.

Anak-anak memiliki daya kreatifitasnya masing-masing. Mereka memiliki daya imajinasi yang berbeda-beda. Untuk dapat mengembangkan setiap daya kreativitas anak-anak tersebut sesuai kemampuannya, maka diperlukanlah cara yang tepat. Cara yang digunakan tentunya bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dan juga tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan. Sehingga cara tersebut dapat sesuai dengan perkembangan anak . Dan salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif.

Alat pembelajaran dapat diolah atau dikreasi dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam usaha mengkreasi itu, media belajar bisa menjadi alat yang dapat berfungsi membantu proses belajar anak. Hal ini sering disebut Alat dan atau Aktivitas Permainan Edukatif (APE).Alat Permainan Edukatif menunjuk pada benda yang difungsikan, yang dibedakan menjadi Alat Permainan dan Alat Peraga. Alat permainan merupakan fasilitas yang sudah dibuat sedemikian rupa, misalnya

menjadi permainan bongkar-pasang, sehingga anak belajar dengan memainkan fasilitas tersebut. Alat peraga merupakan fasilitas belajar yang dapat mewakili fungsi atau cara kerja sesuatu, misalnya Alat Peraga Anatomi Tubuh Manusia. Sedangkan aktivitas Permainan Edukatif menunjuk pada kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak. Misalnya kegiatan percobaan mencampur warna, kegiatan bermain peran dan sebagainya (Sri Joko Yunanto, 2004: 23-24).

Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan.

Alat permainan edukatif yang akan penulis teliti adalah permainan lego. Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak. Bongkah-bongkah ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lain. Sehingga manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Disamping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak. Dengan mengalami langsung, peserta didik diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif dalam mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran edukatif lego terhadap perkembangan daya kreativitas anak usia dini. Anak usia dini yang masih berada dalam dunia bermain membutuhkan permainan edukatif lego untuk dapat mengembangkan daya kreativitasnya. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara alat permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Usia 3-4 Tahun”**.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut hanya pada Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego dalam mengembangkan kreativitas anak TK usia 3-4 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanakah penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak TK usia 3-4 tahun?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak TK usia 3-4 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan positif bagi lembaga penyelenggara pendidikan dalam mengembangkan kemampuan dan daya kreativitas anak usia dini.

2. Bagi guru

Untuk memotivasi guru, agar menambah wawasan dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengembangkan daya kreativitas anak usia dini.

3. Bagi orang tua

Dapat membantu orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

4. Bagi peneliti

Mengetahui bagaimana penerapan alat permainan edukatif lego dengan benar sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

