

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat bersosialisasi dan bersaing secara global. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk memajukan suatu bangsa. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi suatu bangsa dan setiap individu manusia.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.

Pendidikan harus dimulai sejak dini hingga dewasa. Salah satu jenjang pendidikan yang sangat penting adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang berbunyi,

Pendidikan anak usia dini 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

PAUD ditujukan untuk anak sejak lahir hingga berusia enam tahun, karena pada usia tersebut anak mengalami masa *Golden Age* atau yang disebut dengan Masa Emas. Masa *golden age* adalah periode yang sangat penting bagi anak, karena pada masa itu anak hanya mengalaminya sekali dan merupakan masa penting anak yang tidak bisa diulang. Montessori menyatakan bahwa periode awal umur 0-6 tahun adalah periode sensitif, masa peka atau usia emas, dimana pikiran anak mudah sekali menyerap apapun dari lingkungannya.³ Pada masa ini anak dapat dengan mudah menerima stimulus yang diberikan. Oleh karena itu, pada masa *golden age* harus dimanfaatkan untuk memberikan rangsangan dalam meningkatkan serta mengasah

² *Ibid.*, h. 4

³ Maria Montessori, *The Absorbent Mind, Pikiran yang Mudah Menyerap* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 13.

kecerdasan anak dengan pengetahuan dan ketampilan yang bermanfaat bagi anak.

Salah satu aspek yang dapat mengasah kecerdasan anak yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, metode atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, integrasi, dan diferensiasi untuk memecahkan masalah di berbagai bidang atau kajian.⁴ Kreativitas berhubungan dengan kemampuan daya imajinasi yang diciptakan anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Selain itu, kreativitas diartikan sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah dan sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.⁵ Dalam hal ini, anak menyelesaikan suatu masalah membutuhkan sejumlah ide jawaban bervariasi yang berasal dari gagasan baru atau gagasan yang sudah ada, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan unik.

Kreativitas merupakan salah satu aspek yang kurang mendapat perhatian dalam pelaksanaannya di PAUD. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Flamboyan, saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak diminta untuk menggambar bebas.

⁴ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), h. 165-166.

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 112.

Namun anak terlihat kebingungan untuk melakukan kegiatan menggambar tersebut. Beberapa anak melihat gambar temannya kemudian menirunya, sehingga sebagian besar gambar yang dihasilkan oleh anak terlihat sama. Selain itu, saat diminta untuk menjelaskan gambar yang dibuatnya, anak tidak bisa menjelaskannya dengan lancar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, kreativitas anak belum berkembang secara optimal disebabkan oleh kurangnya penggunaan media serta kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi. PAUD Flamboyan hanya menggunakan *paper and pencil*, sehingga membuat anak hanya berfokus pada lembar kerja yang diberikan. Hal tersebut membuat anak tidak dapat menuangkan ide-idenya secara maksimal karena terbatas oleh lembar kerja yang diberikan. Selain itu, dengan menggunakan *paper and pencil* saja dapat membuat anak kurang aktif dan juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena anak akan mudah merasa bosan. Hal tersebut menyebabkan daya imajinasi anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Terdapat beberapa strategi untuk mengatasi masalah di atas, salah satunya adalah dengan kegiatan bermain playdough. Melalui kegiatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan belajar tentang lingkungannya. Anak juga dapat mengekspresikan potensi-potensi, bakat, kecerdasan, kreativitas, maupun dorongan

untuk bergaul dalam suasana bermain.⁶ Kegiatan bermain playdough dapat membuat anak menuangkan dan mengekspresikan ide-idenya dalam suatu bentuk atau karya sesuai dengan keinginannya.

Playdough adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung. Anak – anak bisa mencubit, meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan keinginan mereka.⁷ Playdough memiliki tekstur yang lembut. Berbeda dengan tekstur yang dimiliki oleh plastisin. Plastisin merupakan alat permainan yang menyerupai playdough, hanya saja bahan dasar pembuatan plastisin adalah lilin. Plastisin cenderung memiliki tekstur yang keras, berminyak, dan juga memiliki aroma yang kurang enak.

Selain itu, terdapat penelitian yang berhubungan dengan penggunaan playdough yang menjelaskan bahwa playdough mudah dimainkan dan disukai oleh anak-anak. Karena dengan menggunakan playdough, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi tiga dimensi.⁸ Dalam penerapannya, kegiatan bermain playdough memiliki kemampuan dalam mengekspresikan pikiran anak

⁶ Muthmainnah, dkk, *Pelatihan Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, edisi 2 (2016), h. 818.

⁷ Lusiana, dkk, *Efektifitas Bermain Playdough Untuk Meningkatkan Motorik Halus dalam Memegang Alat Tulis Bagi Anak Tunagrahita Ringan*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Volume 3, nomor 3 (2014), h. 435.

⁸ Fransisca, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok Bermain di PAUD Tegaljaya*. Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura, Volume 1, nomor 1 (2016), h. 22

menjadi suatu bentuk. *Playdough is great for the imagination. There is no end to what kids can pretend with play dough.*⁹ Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa playdough sangat bagus untuk imajinasi. Tidak ada habisnya anak-anak bisa membayangkan sesuatu saat bermain playdough. Dalam hal ini, kegiatan bermain playdough dapat mengembangkan imajinasi anak melalui setiap bentuk yang akan anak ciptakan. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan playdough untuk meningkatkan kreativitas anak. Melalui kegiatan bermain playdough diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak dapat dengan mudah memunculkan ide-idenya tanpa harus melihat ide orang lain. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat playdough tidak sulit untuk didapatkan, sehingga memudahkan dalam proses pembuatannya.

Melihat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di PAUD Flamboyan, maka peneliti ingin mencoba membuat kegiatan pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik dengan menggunakan playdough. Selain itu, dengan menggunakan playdough diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan mengajar serta membuat anak semakin antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

⁹ Anna G, *Why Play Dough is Important*, (<https://www.themeasuredmom.com/why-play-dough-is-important/>), (2014), p. 2 diakses pada tanggal 15 April 2019

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi area dalam penelitian ini adalah :

1. Guru di PAUD Flamboyan belum pernah menggunakan playdough selama kegiatan pembelajaran, serta anak belum pernah menggunakan playdough sebagai sumber belajar.
2. Kegiatan pembelajaran kurang bervariasi, hanya menggunakan *paper and pencil* sehingga membuat anak kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Kreativitas anak belum meningkat karena stimulasi yang diberikan kurang maksimal sehingga daya imajinasi anak belum berkembang secara optimal.

Adapun fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain playdough di PAUD Flamboyan. Fokus penelitian ini memiliki dua sub fokus yaitu kreativitas anak dan kegiatan bermain playdough. Pada sub kreativitas akan mengamati aspek kreativitas yaitu *person* (pribadi), *process* (proses), *press* (dorongan), dan *product* (produk). Sedangkan, pada sub kegiatan bermain playdough akan menelaah perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta evaluasi. Perencanaan untuk

memulai kegiatan, kemudian tindakan dan pengamatan dari perencanaan yang telah dibuat, serta melakukan evaluasi dari kegiatan yang sudah dilakukan.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini membatasi masalah pada peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Flamboyan, melalui kegiatan bermain playdough. Agar masalah yang diteliti tidak meluas, maka fokus penelitian ini adalah peningkatan kreativitas. Kreativitas yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam berkreasi menciptakan suatu bentuk dan menambahkan ide-ide dari hasil pemikirannya sendiri, melalui aspek kreativitas yaitu *person* (pribadi), *process* (proses), *press* (dorongan), dan *product* (produk).

Kegiatan bermain playdough dalam penelitian ini berisi kegiatan yang dilakukan untuk membuat suatu bentuk. Pada kegiatan bermain playdough ini menekankan proses pada anak saat membuat bentuk dan hasil akhir berupa suatu bentuk karya yang anak ciptakan. Oleh karena itu, kegiatan bermain playdough harus diterapkan secara maksimal agar kreativitas anak dapat meningkat.

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Flamboyan. Pada usia ini, anak dapat dengan mudah menerima stimulus yang diberikan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulus secara maksimal agar perkembangan anak dapat meningkat.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain playdough di PAUD Flamboyan?
2. Apakah kegiatan bermain playdough dapat meningkatkan kreativitas anak?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun kegunaan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya kreativitas pada anak. Selain itu, diharapkan dapat mengetahui pengembangan kegiatan yang

dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya dengan kegiatan bermain playdough.

2. Kegunaan Secara Praktis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi anak, orang tua, guru, sekolah, serta peneliti:

a. Bagi Anak:

Dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain playdough. Anak dapat berkreasi membuat bentuk playdough dengan menambahkan ide-idenya sendiri dalam hasil karyanya.

b. Bagi Orangtua:

Dapat mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh anak. Selain itu, dapat mengetahui masalah terkait kreativitas anak serta membantu orang tua dalam menemukan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

c. Bagi Guru:

Bermanfaat sebagai pedoman bagi guru dalam mengembangkan kegiatan yang menyenangkan untuk diterapkan pada anak.

d. Bagi Sekolah:

Sebagai bahan masukan bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan.

e. Bagi Peneliti:

Membantu dalam memecahkan masalah terkait kreativitas pada anak dan dapat menambah wawasan serta referensi terkait pengembangan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

