

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
USIA PRASEKOLAH**

**Skripsi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Mencapai Derajat Sarjana S-1**



**Diajukan Oleh
DINI ROSALINA
F 100 020 186**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2008

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas mulai mendapat perhatian kurang lebih menjelang paruh pertama abad 20 atau tepatnya setelah perang dunia II. Di Indonesia perhatian pada bidang ini juga tumbuh dengan pesat terutama sejak penelitian Munandar pada tahun 1977 yang menekankan pentingnya kreativitas dikembangkan pada pendidikan formal serta pertama kalinya diciptakan tes kreativitas di Indonesia. Makin disadari perlunya langkah-langkah konkret untuk mengembangkan kreativitas sejak dini (Mulyadi, 2004).

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap anak. Dalam masa pembangunan dan era yang semakin mengglobal dan penuh persaingan ini setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap manusia terlebih pada mereka yang memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa perlu dimulai sejak usia dini. Baik itu untuk perwujudan diri secara pribadi maupun untuk kelangsungan kemajuan bangsa (<http://www.pendidikannetwork.com>, diakses tanggal 1 januari 2008).

Namun yang sekarang terjadi adalah kondisi orangtua modern dimana mereka menghadapi situasi yang kompetitif dan mereka berupaya agar anak-anak mereka bisa unggul dengan persiapan sejak dini. Akibatnya para orangtua lebih

mengedepankan perkembangan otak. Begitu anak-anak mulai bicara, sebagian orangtua berlomba-lomba memasukkan anaknya ke kelompok bermain dan taman kanak-kanak yang menawarkan pelajaran musik, program dwi-bahasa, mental aritmatika dan berbagai aktivitas lain. Orangtua merasa bahwa belajar secara mandiri sebagaimana yang telah dilakukan selama ribuan tahun tidak lagi cukup. Ini membuat “anak-anak yang dibuat tergesa-gesa,” dan mereka pun kehilangan masa kecil. Hal ini juga didukung oleh konsep orangtua tentang anak yang pandai, dimana orangtua masih menganggap anak yang pandai adalah anak yang dapat menguasai dan akhirnya mendapatkan nilai akademis yang memuaskan. Terkadang orangtua tak segan-segan mengeluarkan biaya lebih untuk dapat mengikutkan anaknya dalam pelajaran tambahan, dengan harapan dapat menunjang nilai akademisnya.

Dewasa ini tampak kecenderungan pendidikan di TK menginginkan anak belajar hal-hal akademis secepat mungkin dan sebanyak mungkin sebagai tuntutan orangtua modern yang menginginkan anaknya lebih unggul dengan persiapan yang lebih dini. Biasanya pelajaran akademis diajarkan di kelas satu SD, seperti menulis, membaca, dan matematika, bahkan juga bahasa Inggris, sekarang sudah diberikan di TK walaupun tidak dipersyaratkan dalam kurikulumnya, lain halnya dengan TK yang non akademis, dimana mereka lebih mengutamakan bermain. Menurut hasil penelitian perbedaan kemampuan akademis antara kedua TK tersebut bahkan tak terlihat di kelas satu SD. Tetapi terdapat satu perbedaan antara kedua TK tersebut. Pada TK akademis, anak terlihat lebih gelisah dan kurang kreatif dibandingkan TK non akademis. Jadi, anak-anak menjadi korban jika

belajar secara akademik dipaksakan sebelum mereka siap (<http://husni.2.0.web.id/bermain-belajar/>, diakses 12 januari 2007). Oleh karenanya alangkah baiknya apabila suasana pendidikan bagi anak-anak usia prasekolah sebaiknya lebih rileks. Sehingga saat belajar pun anak-anak merasa berada di rumah sendiri. Betapa pun pentingnya belajar awal pada usia prasekolah, bermain kreatif juga tak kurang maknanya. Dalam proses belajar kreatif digunakan baik proses berfikir *divergen* (proses berfikir yang menghasilkan banyak ide-ide pemecahan masalah) maupun proses berfikir *konvergen* (proses berfikir mencari jawaban tunggal yang paling tepat) (Munandar, 2001). Sesudah anak memasuki pendidikan formal, potensi berfikir kreatif akan cenderung terhambat karena pada umumnya pendidikan formal kurang memberikan tempat bagi anak-anak kreatif. Proses-proses pemikiran yang dilatih di sekolah-sekolah umumnya terbatas pada kognisi, ingatan dan berfikir konvergen, pemikiran divergen dan evaluasi kurang begitu diperhatikan. Hal yang sama juga ungkapkan oleh Guilford (dalam Mulyadi, 2004) keluhan paling umum dari para lulusan Universitas di Amerika adalah biasanya mereka mampu menangani tugas-tugas yang diberikan dengan teknik-teknik yang telah dipelajari, namun mereka tidak berdaya ketika dihadapkan pada masalah yang harus dipecahkan dengan teknik-teknik yang baru.

J. P. Guilford menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan. Sebaliknya, tes inteligensi hanya dirancang untuk mengukur proses berpikir yang bersifat konvergen, yaitu

kemampuan untuk memberikan satu jawaban atau kesimpulan yang logis berdasarkan informasi yang diberikan. Ini merupakan akibat dari pola pendidikan tradisional yang memang kurang memperhatikan pengembangan proses berpikir divergen walau kemampuan ini terbukti sangat berperan dalam berbagai kemajuan yang dicapai oleh ilmu pengetahuan (<http://info.balitacerdas.com>, diakses 13 Desember 2006)

Tidak dapat dipungkiri bahwa kreativitas penting untuk pemenuhan kebutuhan dari aspek kehidupan manapun. Zaman sekarang ada bermacam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, politik, lingkungan, kesehatan, maupun dalam bidang budaya dan sosial yang harus dihadapi. Semakin tinggi persaingan dengan segala problem yang ada, maka semakin diperlukan tenaga ahli pilihan yang cakap, terampil dan cekatan. Untuk menghadapi berbagai macam tantangan dan persaingan tersebut individu diharapkan memiliki suatu potensi yang dapat dikembangkan, dikenali dan dipupuk yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan dalam hidup. Orang yang tidak kreatif kehidupannya statis dan sulit meraih keberhasilan. Zaman yang sudah mengglobal dan penuh dengan persaingan keras sekarang ini membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi (Mulyadi, 2004).

Menurut hasil riset Torrance (Freeman & Munandar, 2001) pada anak-anak di Amerika menunjukkan bahwa kreativitas mencapai puncaknya antara usia 4 sampai 4,5 tahun. Berdasarkan hasil penelitiannya pada tahun 1962, Torrance menemukan bahwa pada anak-anak di Amerika terlihat kemampuan kreativitasnya menurun satu tingkat skor saat ia berusia 5 tahun. Untuk itulah

perlu diadakan upaya peningkatan kreativitas pada anak sejak usia dini. Para ahli juga menegaskan bahwa kreativitas mencapai puncaknya di usia antara 4 sampai 4,5 tahun. Anak prasekolah memiliki daya imajinasi yang amat kaya sedangkan imajinasi ini merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreativitas. Mereka memiliki “kreativitas alamiah” yang tampak dari perilaku seperti : sering bertanya, senang menjelajahi lingkungan, tertarik untuk mencoba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat.

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh para ahli (dalam Mulyadi, 2004) bahwa di dalam otak anak-anak terdapat suatu mekanisme yang hanya dapat dihidupkan dalam satu masa tertentu saja. Apabila mekanisme tersebut tidak diberi stimulus oleh lingkungannya pada saat yang tepat maka akan sulit dihidupkan kembali di masa-masa berikutnya meski dengan stimulus yang sama. Akibatnya anak akan mengalami kerugian seumur hidupnya. Sehingga stimulus yang diberikan pada tahun-tahun pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya.

Dikatakan juga oleh Mulyadi (2004) bahwa masa dini anak pada usia prasekolah adalah tahun-tahun paling efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas. Potensi anak seusia itu berada pada masa yang amat penting untuk dirangsang perkembangannya, untuk menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis. Oleh karena itu, upaya perangsangan kreativitas pada usia prasekolah sangat penting artinya. Setelah melewati masa kritis, perangsangan berbagai aspek perkembangan dan kreativitas akan lebih sulit, meski dirangsang dengan rangsang yang sama. Akibatnya, anak tersebut akan mengalami kerugian.

Pada hakekatnya kreativitas adalah suatu proses atau cara berfikir yang mengenali pada suatu hal yang baru dan berbeda, Drevada (dalam Kurniawan, 2003) mengatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan kompensasi, produk atau apa saja yang pada dasarnya baru dan belum dikenal pembuatnya. Munandar (1992) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikemukakan bahwa pengembangan kreativitas pada anak, khususnya usia prasekolah sangat penting. Namun usaha ke arah itu haruslah lewat jalan yang dapat menarik minat anak tersebut secara sukarela berangkat dari hatinya yang paling tulus dan dalam. Dengan demikian, jalan yang sangat mudah adalah lewat kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak-anak pada saat itu yaitu bermain. Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak agar dapat membuat kombinasi baru, sebagai kemampuan untuk mereproduksi respons yang tidak biasa, serta merangsang agar anak berfikir.

Bermain adalah awal timbulnya kreativitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

Berdasar hasil riset Galton (dalam Akbar, 2001) menyatakan bahwa kreativitas dapat dipacu melalui lingkungan sejak usia muda. Kreativitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat anak bermain. Demikian juga, pernyataan senada yang dilontarkan oleh Mulyadi (2004) kreativitas anak

usia prasekolah, tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Untuk mencapai tujuan tersebut “menumbuhkan kreativitas” dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena proses-proses mental yang dikembangkan sejak usia dini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan memberikan dampak-dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya.

Bermain bagi anak merupakan seluruh aktivitas termasuk bekerja, kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak sebagaimana halnya makanan, perawatan, dan cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan fisik, kematangan sosial dan juga intelektual si anak, tapi juga dapat menstimulasi perkembangan psikologisnya. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya. Sama halnya dengan Bruner (dalam Hurlock, 1996) yang mengatakan bahwa bermain pada masa anak-anak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Dan juga main merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak.

Pada masa usia prasekolah anak akan mulai menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia prasekolah (3–5 tahun) bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi mereka adalah hal yang menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak. Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang jika anak sudah mulai masuk sekolah, anak-anak akan lebih disibukkan dengan pelajaran serta pekerjaan rumah (PR) atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak di situ ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Hanya saja pada akhir masa kanak-kanak, baik anak laki-laki maupun anak perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan bersama dengan kelompok jenis kelaminnya.

Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya (Freeman& Munandar, 2001).

Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan

bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain (Hurlock, 1996).

Uraian di atas memunculkan pertanyaan apakah secara empirik permainan konstruktif benar-benar dapat meningkatkan kreativitas?. Oleh karena itu untuk menjawab pertanyaan itu, maka peneliti melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah”**.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauhmana efektivitas permainan konstruktif yang diberikan pada anak usia prasekolah terhadap usaha peningkatan kreativitas.

C. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat lebih mengungkap manfaat permainan konstruktif bagi anak usia prasekolah bagi perkembangan kreativitasnya.
2. Memberikan informasi pada orangtua tentang pengaruh permainan konstruktif bagi kreativitas anak.
3. Bagi para pengajar diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi bahwa permainan konstruktif dapat menjadi salah satu metode pengajaran dan bermain bukan hanya sekedar bermain.
4. Disamping itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi ilmu Psikologi pendidikan tentang peran permainan konstruktif terhadap peningkatan kreativitas anak prasekolah.