

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI KARDUS BEKAS
DI TK GESI I, SRAGEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat S1
Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:

DIAN UMI MAFTUHAH RAHMAWATI

A 520 085 056

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri, dan profesional. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia bermutu. Becker (Saputra dan Rudyanto, 2005: 1) mengungkapkan bahwa pendidikan dan pelatihan merupakan investasi terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia memerlukan perhatian khusus. Untuk itu diperlukan satuan pendidikan yang nantinya dapat dijadikan wadah untuk dapat menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Taman Kanak-Kanak atau TK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Dalam pendidikan pastilah mempunyai tujuan, tujuan pendidikan TK adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Anak pada usia TK mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan (Saputra dan Rudyanto, 2005: 2). Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Anak TK berada pada lima tahun pertama yang disebut masa keemasan (*The Golden Years*) merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan daya cipta yang lebih dikenal kreativitas. Menurut Utami Munandar, anak berumur 3-5 tahun memerlukan pengasuhan dan bimbingan yang baik agar muatan kreativitasnya dapat diberdayakan secara optimal. Pada skala umur ini, anak mudah menyerap segala informasi yang ada di sekitarnya (<http://episentrum.com/artikel/merangsang-kreativitas-prasekolah>).

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk

mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri manusia.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Seseorang yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang kreatif lebih banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreativitasnya. Dengan demikian seseorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orang tua yang memberikan jenis mainan dan dan aktivitas-aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak. Contohnya mainan produk jadi seperti mobil-

mobilan, robot-robotan, dll yang tidak merangsang anak untuk menciptakan sesuatu. Adalagi aktivitas-aktivitas guru yang hanya menyuruh anak untuk menirukan apa yang dicontohkannya, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya. Bermain adalah dunia kerja anak, bermain merupakan aktivitas menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Kemampuan visual spasial merupakan salah satu dari perwujudan kreativitas anak. Anak yang memiliki kreativitas visual spasial yang tinggi lebih menyukai kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan koordinasi mata dan pemikiran mereka sendiri. Amstrong (Musfiroh, 2005: 62) berpendapat bahwa anak yang mempunyai kemampuan visual spasial memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata). Kemampuan visual spasial memiliki manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Hampir semua pekerjaan yang menghasilkan karya nyata memerlukan sentuhan kemampuan visual spasial. Karena bermain merupakan salah satu sarana yang dapat meningkatkan kreativitas terutama kemampuan visual spasial maka memerlukan perhatian yang khusus.

Fenomena yang ada sekarang ini tidak banyak orang yang mempunyai kreativitas, antara lain kreativitas visual spasial. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak usia dini. Anak-anak di usia dini di

TK Gesi I, Sragen pada khususnya juga kurang mempunyai kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat anak untuk mencipta sendiri, saat bermain anak-anak suka meniru milik teman yang lain, anak-anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Rendahnya kreativitas visual spasial di TK Gesi I, Sragen disebabkan oleh beberapa faktor antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang kurang menstimulasi kreativitas anak, kurangnya alat permainan yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan pemberian tugas yang diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku-buku kegiatan yang diperoleh dari dinas pendidikan setempat.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tidak hanya permainan buatan pabrik, alat permainan yang dijual di toko dan cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat perkenalan anak dengan alam dan masyarakat memiliki jutaan rahasia yang dapat membantu anak menemukan dirinya. Di lingkungan inilah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang

sudah bekas atau tak terpakai lagi mungkin lebih dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan alat permainan edukatif dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasar latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **Upaya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus bekas di TK Gesi I, Sragen.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah masih rendah dan kurangnya alat permainan edukatif dari kardus bekas untuk meningkatkan kreativitas anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kreativitas yang diteliti hanya kreativitas pada anak usia TK yaitu usia 4-6 tahun.
2. Kreativitas yang diteliti dibatasi dalam hal kemampuan visual spasial anak.
3. Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang dibentuk balok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah dengan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak ?
2. Bagaimana upaya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus bekas ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus bekas.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan edukatif dari kardus bekas di TK Gesi I, Sragen.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pendidikan, terutama untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif.

c. Bagi orang tua

Untuk menentukan jenis alat permainan yang baik untuk mengembangkan kreativitas anak.

d. Bagi sekolah tempat anak belajar

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan menentukan jenis alat permainan untuk mengembangkan kreativitas anak.

e. Bahan pertimbangan, pembandingan, masukan atau referensi untuk peneliti lebih lanjut.