

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI BERMAIN SAINS TINTA TRANSPARAN
(Sebuah Penelitian Tindakan Kelas di Play Group 'Aisyiyah 20
Pajang Surakarta)**

**Skripsi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun oleh:

RATNA NOER HIDAYAH

A 520085053

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya.

Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Selain itu juga dapat kita lihat pada perilaku anak usia dini yang secara alamiah gemar bertanya, mencoba dan memperhatikan hal-hal yang baru. Karena anak usia dini masih mempunyai pikiran yang bersih, suci, tidak memiliki beban pikiran yang kompleks serta memiliki semangat yang tinggi seperti kertas tanpa noda. Menurut Prima (<http://www.bpplsp-reg-1.go.id>) puncak kecerdasan anak terjadi sejak dilahirkan sampai usia 5 tahun. Dan hampir 50% potensi kecerdasannya diyakini sudah terbentuk diusia 4 tahun. Sedangkan kreativitasnya mulai meningkat pada usia 3 tahun dan mencapai puncaknya pada usia 4,5 tahun.

Satu hal yang penting adalah bahwa ditinjau dari segi pendidikan, potensi kreatif dapat ditingkatkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila potensi kreatif tersebut tidak dipupuk maka potensi tersebut tidak akan

berkembang, bahkan menjadi potensi terpendam, yang tidak dapat diwujudkan. 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.

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. 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 usia dininya. 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 tidak segan-segan mengeluarkan biaya lebih untuk dapat mengikutkan anaknya dalam pelajaran tambahan, dengan harapan dapat menunjang nilai akademisnya. Selain itu juga berbagai aturan-aturan yang seharusnya belum perlu diterapkan pada anak usia dini mulai bermunculan. Bentuk kondisi dan konsep orangtua yang demikian dapat mengurangi kebebasan anak dalam berkreasi dan mengekspresikan diri serta menghambat perkembangan potensi atau kreativitas anak.

Dalam mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak usia dini

agar mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Maka perlu dilakukan suatu upaya yang kreatif agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dengan keadaan yang nyaman dan menyenangkan. Upaya-upaya tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Sebab mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. hal ini merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk perkembangan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin. Dalam kegiatan bermain anak menggunakan seluruh aspek pancainderanya.

Dengan bermain anak dapat menemukan lingkungan orang lain, dan menemukan dirinya sendiri, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tersebut, anak dapat menghargai orang lain, tenggang rasa terhadap orang lain, tolong menolong sesama teman dan yang lebih utama anak dapat menemukan pengalaman baru dalam kegiatan tersebut. Bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui segala sesuatu secara lebih mendalam, dan secara spontan anak dapat mengembangkan bahasanya, dengan bermain anak dapat bereksperimen.

Kegiatan bermain merupakan hal yang menyenangkan, kegiatan belajar untuk anak usia dini adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran dijenjang berikutnya. Dalam memberikan kegiatan belajar pada

anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan kreativitas anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, serta waktu dan tempat bermainnya. Melalui kegiatan bermain memungkinkan anak untuk belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan.

Menurut Hurlock (Musfiroh, 2005:2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sehingga bermain juga dapat dikatakan sebagai awal dari timbulnya kreativitas anak secara alamiah.

Dalam merangsang kreativitas anak secara alamiah melalui kegiatan bermain, tidak harus bermain di dalam ruangan tetapi berilah kesempatan pada anak untuk bermain di alam sekitar. Sebab pada usia dini anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap alam sekitar. Sehingga dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, mengamati, dan bereksperimen tentang apa yang mereka lihat dan yang mereka peroleh dari alam sekitar untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru.

Banyak orang tua dan pendidik tidak menyadari pada anak usia dini disaat bermain di alam sekitar telah tumbuh minat yang besar terhadap sains atau ilmu pengetahuan alam. Minat terhadap ilmu pengetahuan serta proses untuk mendapatkannya dicapai dengan cara eksplorasi, observasi, eksperimen. Minat sains yang timbul dalam diri anak dilihat dari kegemaran anak saat bermain dengan air, pasir atau tanah liat karena mudah diubah bentuknya. Di saat anak menikmati angin dengan sehelai kain perca atau bermain kincir

angin bila tertiup angin akan bergerak, serta dengan tumbuhan dan binatang dapat menjadikan anak untuk melakukan pengamatan.

Menurut Rohandi (Sumaji, 1998:112) salah satu anjuran para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sains pada anak usia dini adalah menempatkan aktivitas nyata anak dengan berbagai objek yang dipelajari, yang merupakan hal utama untuk dapat dikembangkan. Berbagai kesempatan yang dapat diberikan kepada anak untuk bersentuhan langsung dengan objek yang akan atau sedang diamati.

Menurut Khaerul (www.forumsains.com) banyak manfaat yang bisa diperoleh jika anak sejak dini telah diperkenalkan dengan sains. Sains melatih anak bereksperimen dengan melaksanakan beberapa percobaan, memperkaya wawasan anak untuk selalu ingin mencoba dan mencoba. Sehingga sains dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi seorang yang kreatif dan penuh inisiatif. Dengan demikian anak dibimbing untuk dapat melakukan penelusuran masalah, mencari berbagai penjelasan mengenai kejadian yang mereka lihat, mengembangkan fisik motorik, dan melatih menggunakan penalaran mereka untuk menyelesaikan atau mencari permasalahan yang dihadapi dengan melakukan eksperimen.

Melakukan eksperimen merupakan pintu yang paling asyik untuk memasuki dunia sains. Dalam keadaan ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri melalui proses komunikasi yang menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan yang akan atau harus mereka temukan. Jika dilakukan mulai usia dini, maka ia

berpotensi besar untuk mendapatkan pengalaman di masa usia dini yang menyenangkan. Dengan demikian ketakutan dan kecemasan bahwa sains itu menyeramkan dapat dipastikan akan terkubur dalam-dalam.

Dalam hal ini, penulis mendapati pendidik di Play Group Aisyiyah 20 Pajang, mengalami kesulitan dalam upaya pengembangan kreativitas anak didiknya melalui pembelajaran sains. Kesulitan tersebut terletak pada strategi dan model pembelajaran sains yang digunakan dalam pembelajaran atau kegiatan bermain pada anak didiknya. Sehingga pada saat kegiatan bermain, misalnya menggambar atau mencoret-coret masih ada sebagian anak yang belum mampu memberi makna pada hasil gambar yang telah dibuat atau kurang mampu mengembangkan imajinasi serta kurang mampu mengemukakan ide-ide kreatifnya.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini, maka peneliti menyusun judul: “Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Sains Di Play Group Aisyiyah 20 Pajang Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang pahamnya para orang tua dan pendidik dalam mengembangkan kreativitas yang seharusnya diberikan untuk anak usia dini.
2. Adanya aturan-aturan dan tuntutan dari pendidik serta orang tua yang

seharusnya belum perlu diterapkan pada anak usia dini.

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. Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui bermain sains “Tinta Transparan”.
2. Subyek yang diteliti hanya terbatas pada anak usia dini usia 3-4 tahun, yaitu anak-anak Play Group Aisyiyah 20 Pajang Surakarta.

D. Perumusan Masalah

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

Apakah melalui bermain sains “Tinta Transparan” dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di Play Group Aisyiyah 20 Pajang?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia dini di Play Group Aisyiyah 20 Pajang Surakarta melalui bermain sains “Tinta Transparan”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada lembaga pendidikan baik lembaga formal maupun non formal, terutama terhadap lembaga pendidikan anak usia dini yang menginginkan anak didiknya mampu mengembangkan kreativitasnya sejak dini dengan optimal melalui metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberi masukan pada para pendidik anak usia dini dalam menentukan metode pembelajaran anak usia dini yang tepat, yang dapat menjadi alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini khususnya pada anak usia 3 sampai 4 tahun untuk pengembangan kreativitasnya.
- b. Sebagai sumbangan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang bermakna dalam diri anak usia dini.
- c. Sebagai bahan pertimbangan, pembandingan, masukan atau referensi untuk peneliti lebih lanjut.