

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Periode anak usia dini berlangsung dari akhir masa bayi hingga kisaran 5-6 tahun (Santrock, 2019). Berbagai macam pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) seperti Taman Kanak-kanak (TK) dengan usia 4-6 tahun, Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB) dengan usia 4-6 tahun, Kelompok Bermain (KB) dengan usia 2-6 tahun, Taman Penitipan Anak (TPA) dimulai sejak anak lahir hingga 6 tahun. Hal tersebut ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 84 Tahun 2014 mengenai Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Dalam penelitian ini akan difokuskan pada anak TK yang berusia 5-6 tahun.

Pada rentang usia tersebut, menurut penelitian Bloom (dalam Kasmadi, 2013) disebutkan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia dini antara 0-4 tahun mencapai 50% dan hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Jika tidak diberikan rangsangan secara maksimal maka otak anak tidak dapat berkembang secara optimal, sedangkan masa usia tersebut terjadi satu kali dalam hidup. Pernyataan tersebut didukung oleh Nuryanti (2008) yang berpendapat bahwa masa anak usia dini adalah masa periode keemasan, dimana terjadi pembentukan harga diri yang menjadi modal saat memasuki usia remaja.

Triharso (2013) mengatakan bahwa usia anak 5-6 tahun sudah mampu berkreasi sesuai dengan ide sendiri, anak dapat bereksplorasi dan menyelidiki, serta dapat memecahkan masalah sederhana. Menurut Piaget (dalam Ormrod,

2009), anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengekspresikan bahasa dan pemikiran ke dalam objek serta peristiwa. Ketika usia 4-5 tahun anak mampu untuk merumuskan dan mendefinisikan masalah. Berdasarkan teori di atas tampak bahwa anak usia dini diharapkan sudah mampu mengekspresikan bahasa dan pemikiran, bereksplorasi dan menyelidiki, serta merumuskan dan mendefinisikan masalah. Ciri tersebut merupakan ciri-ciri dari kepribadian yang kreatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munandar (2014) yaitu berani mengambil risiko, tidak takut berpendapat, memiliki rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak putus asa dalam mencapai tujuan.

Kenyataannya perkembangan kreativitas mengalami masa krisis pada anak usia dini, yaitu ketika anak akan bersekolah mereka belajar untuk menaati perintah serta menyesuaikan diri dengan peraturan yang dibuat oleh orang dewasa, baik itu di rumah maupun di sekolah nantinya sehingga akan membekukan kreativitas anak (Hurlock, 2000). Semiawan (2008) juga berpendapat bahwa sekolah kurang memperhatikan perkembangan kreativitas siswa, karena pembelajaran di sekolah terlalu fokus pada fungsi otak kiri, padahal fungsi belahan otak kanan juga sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Jika kedua fungsi belahan otak berjalan dengan baik maka membantu mengatasi diri, meningkatkan prestasi belajar, mandiri, dan menghadapi tantangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Pandit dan Neogi (2016) menyimpulkan bahwa fasilitas infrastruktur sekolah dan metode pembelajaran dapat memengaruhi kreativitas pada anak, tetapi metode pembelajaran merupakan faktor yang paling signifikan terhadap kreativitas. Penelitian yang dilakukan Gallagher (2017) juga mendukung pernyataan di atas yaitu eksplorasi kelas dan

membina pola pikir untuk berani menghadapi kegagalan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Salah satu permasalahan mengenai kreativitas yang peneliti temui adalah yang terjadi di TK Santo Fransiskus Asisi Jakarta. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru berinisial AR pada bulan Juni 2019. AR adalah seorang guru TK di TK Santo Fransiskus Asisi Jakarta, yang telah bekerja selama lebih dari 30 tahun. Beliau mengatakan bahwa adanya penurunan kreativitas yang terjadi dari tahun ke tahun pada anak didiknya. Menurut AR hal tersebut dampaknya berkaitan erat dengan kecenderungan orang tua murid zaman sekarang yang lebih menuntut agar anaknya lebih bisa membaca, menulis, dan berhitung. Harapannya adalah ketika anak sudah masuk Sekolah Dasar (SD) anak menguasai tiga keterampilan tersebut.

Penelitian dari Lutfatulatifah dan Yuliyanto (2017) mendukung pernyataan di atas bahwa orang tua menjadi faktor utama yang menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung. Penelitian oleh Nasir (2018) juga mendukung pernyataan tersebut, yaitu harapan orang tua yang menginginkan anaknya menguasai kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung lebih dini. Jadi dapat disimpulkan bahwa, dikarenakan tuntutan orang tua saat ini, kreativitas anak kurang diperhatikan.

Kreativitas termasuk dalam salah satu perkembangan kognitif pada anak usia dini. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan Diamond (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008) yang menyatakan bahwa konsep dasar dalam penelitian perkembangan anak terbagi menjadi tiga domain. Tiga domain tersebut, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial. Perkembangan fisik meliputi pertumbuhan tubuh dan otak, termasuk

pola perubahan dalam kapasitas sensorik, keterampilan motorik, dan kesehatan. Perkembangan kognitif meliputi pola perubahan kemampuan mental seperti belajar, perhatian, ingatan, bahasa, pemikiran, penalaran, dan kreativitas. Sedangkan perkembangan psikososial meliputi pola perubahan emosi, kepribadian, dan hubungan sosial.

Berbicara mengenai otak manusia dan kreativitas, Sugiarto (2004) mengatakan bahwa otak manusia terdiri dari dua belahan, yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan. Belahan otak kiri dipakai untuk berpikir secara matematis dan ilmiah. Belahan otak kanan dipakai untuk berpikir secara abstrak dan penuh dengan imajinasi. Dengan demikian belahan otak kanan memerlukan kreativitas, orisinalitas, daya cipta, dan bakat artistik. Sousa (dalam Semiawan, 2010) mengatakan bahwa ada perbedaan pada otak anak yang kreatif dengan otak anak yang normal. Perbedaan tersebut dilihat dari lima kategori yaitu morfologi otak, kerja otak, konektivitas, *real estate*, dan *electro-chemical cellular function*.

Oleh karena itu perkembangan kreativitas menjadi salah satu perkembangan yang penting dalam masa tumbuh kembang anak. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan Duffy (2006) yaitu melalui upaya kreatif dan imajinatif anak-anak dapat mengungkapkan pikiran mereka, menyelesaikan masalah, meningkatkan harga diri, dan dapat membuat makna baru. Kreativitas mempunyai banyak manfaat untuk anak. Menurut Munandar (2014) manfaat kreativitas yaitu anak menjadi mampu mencari pemecahan masalah. Hurlock (2000) menambahkan bahwa kreativitas dapat berguna untuk kepemimpinan, karena seorang pemimpin harus menyumbang ide bagi anggota kelompok

sehingga berdampak pada rasa puas, penyesuaian sosial dan pribadi menjadi lebih baik.

Menurut Duffy (2006) kreativitas merupakan kemampuan dalam melihat sesuatu dengan cara yang baru, membuat sesuatu yang unik atau asli, menggunakan pendekatan non tradisional untuk memecahkan masalah. Penelitian oleh Weschler dkk. (2017) juga mengungkapkan bahwa kreativitas dapat memengaruhi kemampuan dalam memecahkan masalah. Guilford (dalam Masnipal, 2013) memandang kreativitas sebagai fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan intelektual individu. Sedangkan menurut Torrance (dalam Munandar, 2014) kreativitas merupakan suatu proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan dari masalah tersebut, menilai dan menguji dugaan, kemudian mengubah dan menguji kembali, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

Beberapa cara yang paling umum digunakan anak untuk meningkatkan kreativitas yaitu salah satunya dengan bermain (Hurlock, 2000). Triharso (2013) berpendapat bahwa bermain dapat membuat anak lebih perhatian, belajar serius, dan meningkatkan kreativitas. Permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya dengan permainan konstruksi. Dengan permainan konstruksi anak menciptakan sesuatu dari apa yang dilihat dan mengubahnya sesuai dengan imajinasi anak. Ada dua jenis dalam bermain konstruktif yaitu membangun dengan balok dan melukis (Hurlock, 2000). Menurut Tedjasaputra (2007) bermain balok adalah kegiatan bermain yang sudah terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain tersebut anak membentuk dan menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan, misal: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan Lego. Balok mempunyai banyak bentuk

seperti kubus, prisma, silinder, jembatan, balok panjang, balok pendek, dan balok segitiga (Sudono, 2000). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media balok untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Manfaat bermain balok dapat menyumbang bagi perkembangan anak. Ketika bermain balok anak belajar memperhatikan, mempertimbangkan, serta mengembangkan imajinasi. Ketika anak bermain balok dengan menyusun ke atas atau ke samping dan mengatakan bahwa ia sedang membangun gedung bertingkat (Prasetyono, 2007). Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartini dan Susilawati (2018) membuktikan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kreativitas. Ayuningtias (2018) juga membuktikan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

Triharso (2013) berpendapat manfaat bermain balok yaitu anak belajar mengamati, melatih ingatan visual anak, mengembangkan penalaran, serta melatih membuat estimasi. Hal tersebut dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Moller (2015) yaitu anak-anak yang sedang bermain balok fokus pada tujuan, aturan, dan regulasi. Jika tidak bisa menyeimbangkan kegiatan bermain maka akan memengaruhi perkembangan anak (Triharso, 2013).

Beberapa penelitian yang meneliti permainan dengan balok yaitu Afandi (2017) dengan hasil penelitian bahwa permainan balok dapat meningkatkan kecerdasan logika anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang dilakukan Dewi (2019) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri setelah pembelajaran melalui kegiatan permainan balok. Selanjutnya penelitian dari Fauziddin (2017) dengan hasil penelitian terjadi peningkatan perkembangan motorik halus dengan penerapan belajar melalui bermain balok unit usia 5-6 tahun. Bermain balok mempunyai banyak manfaat untuk anak,

salah satunya untuk perkembangan kreativitas anak (Triharso, 2013). Penelitian-penelitian tersebut belum ada yang meneliti mengenai kreativitas anak usia dini sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat tema ini.

Alasan peneliti mengangkat tema ini karena manfaat dari bermain balok yaitu anak belajar memperhatikan, mempertimbangkan, serta mengembangkan imajinasi. Ketika anak bermain balok dengan menyusun ke atas atau ke samping dan mengatakan bahwa ia sedang membangun gedung bertingkat (Prasetyono, 2007). Sudono (2000) menambahkan manfaat bermain balok adalah anak dapat memecahkan masalah, dapat meningkatkan berpikir, daya penalaran aktif, dan dapat meningkatkan konsentrasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menguji apakah ada pengaruh bermain balok terhadap kreativitas anak usia dini.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu untuk menguji pengaruh bermain balok terhadap kreativitas pada anak usia dini di TK Santo Fransiskus Asisi, Jakarta.

1.3. Manfaat Penelitian

1.3.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru mengenai pengaruh bermain balok terhadap kreativitas anak, serta memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu psikologi khususnya dalam bidang psikologi perkembangan anak dan psikologi pendidikan.

1.3.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru dan Orang tua

Penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam membantu guru dan orang tua untuk mengasah kreativitas anak dengan cara bermain balok.

