

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dewasa ini perkembangan teknologi berjalan sangat pesat. Hal tersebut diikuti dengan meledaknya jumlah penduduk dan juga berkurangnya persediaan sumber-sumber alam. Timbulnya berbagai bencana alam dan adanya krisis moneter yang berkepanjangan sangat menuntut kemampuan adaptasi secara korelatif dan kepiawaian mencari pemecahan yang imajinatif.

Bangsa Indonesia dalam era pembangunan ini sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif. Tenaga tersebut harus mampu memberi sumbangan yang bermakna pada perkembangan ilmu pengetahuan, kebudayaan termasuk di dalamnya kesenian dan perkembangan teknologi, demi kejayaan dan kesejahteraan bangsa pada umumnya. Perkembangan teknologi tersebut menuntut manusia agar dapat mengaktualisasikan potensi kreatif untuk suatu perubahan sehingga memungkinkan manusia untuk dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Tidak dapat dipungkiri lagi kelangsungan hidup bangsa dan negara bergantung pada sumbangan kreatif yang berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi-teknologi baru dari anggota masyarakatnya (Munandar, 1987, h.46). Oleh karena itu diperlukan penciptaan iklim yang sehat bagi berkembangnya kreativitas yang bertanggung jawab.

Kebutuhan akan kreativitas dirasakan dalam semua aspek kehidupan manusia. Dalam beberapa tahun akhir-akhir ini para pendidik dan psikolog banyak yang mengkhususkan diri untuk mengurus kreativitas anak (Beck, 1988, h.160), sebagaimana dapat dirunut dari banyak tulisan-tulisan dan penelitian yang dilakukan. Tulisan seperti "Merangsang dan Mengarahkan Kreativitas Anak" (Pattinama, 1999, h.32 – 33) membahas tentang kebebasan untuk berkreasi dengan cara bermain dan melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dengan tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Munandar (1977) dalam disertasinya tentang Kreativitas dan Pendidikan menekankan pentingnya kreativitas dikembangkan dalam pendidikan formal dan untuk pertama kalinya diciptakan tes kreativitas di Indonesia. Ahli lain yang juga mengadakan penelitian tentang masalah kreativitas adalah Mulyadi (1993) dalam disertasinya tentang Kreativitas dan Bermain yang mengembangkan studi eksperimental dalam upaya pengembangan kreativitas usia anak pra sekolah melalui bermain. Kegiatan tersebut berfungsi sebagai awal timbulnya kreativitas. Usaha untuk menciptakan manusia yang berkualitas bukanlah persoalan yang mudah. Pembentukan manusia yang berkualitas dimulai dari masa kanak-kanak dalam kandungan, kemudian diikuti dengan perkembangan anak saat dilahirkan dan dibesarkan sehingga menjadi dewasa. Anak-anak mempunyai peran yang cukup penting dalam pembangunan bangsa.

Dalam pembangunan dan era globalisasi ini setiap individu dituntut untuk memperluas mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Oleh karena itu pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap orang perlu dimulai sejak usia dini (Munandar, 1999, h.397).

Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan pendidikan pra sekolah (Munandar, 1999, h.22). Usia dini (misalnya pada pra sekolah) merupakan masa yang sangat menguntungkan untuk mengembangkan kreativitas anak, karena pada masa ini banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. Di lain pihak usia pra sekolah juga merupakan masa yang kritis untuk pengembangan kreativitas dan proses-proses intelektual lainnya (Munandar, 1988, h.54). Torrance (Beck, 1988, h.160) menyatakan bahwa kreativitas seseorang meningkat pada usia tiga tahun dan mencapai puncaknya pada usia empat setengah tahun, kemudian akan menurun pada saat anak meninggalkan masa pra sekolah yaitu pada saat anak mulai duduk di Sekolah Dasar.

Masa kanak-kanak sebagai usia kreatif karena anak lebih menunjukkan kreativitas selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupannya (Hurlock, 1990, h.109). Hal tersebut didukung oleh pendapat Munandar (1999, h.23) yang menyatakan bahwa setiap anak pada hakekatnya memiliki potensi kreatif walaupun dalam derajat yang berbeda-beda.

Pada dasarnya setiap individu mempunyai bakat kreatif, hanya saja kemampuan tersebut harus dipertajam dan dikembangkan. Oleh karena itu untuk mengembangkan kreativitas dibutuhkan kondisi dan sikap tertentu dari lingkungan. Dengan kata lain potensi kreatif tidak dapat berkembang dengan baik apabila individu tidak berada dalam lingkungan yang menunjang kreativitas sejak awal. Setiap kondisi yang mengganggu perkembangan kreativitas lebih-lebih pada masa kanak-kanak, kemungkinan akan berlanjut dan menghambat perkembangan

keaktivitas seterusnya (Hurlock, 1993, h.29). Salah satu lingkungan yang mendukung perkembangan potensi kreatif adalah keluarga karena keluarga merupakan lingkungan sosial pertama yang menyangkut suasana hubungan yang melibatkan dimensi sosial, emosional dan intelektual. Selain itu keluarga merupakan lingkungan terdekat dengan anak dan juga merupakan unit terkecil dalam kehidupan masyarakat, tetapi memberi peranan yang cukup besar bagi kelangsungan hidup bermasyarakat.

Salah satu aktivitas yang penting pada usia kanak-kanak adalah bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Pada usia tersebut bermain mempunyai pengaruh yang besar bagi perkembangan anak dan dengan bermain anak-anak dapat menjalani proses pendidikan yang dapat mengembangkan dasar-dasar pembentukan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta (Roestam, 1993, h.430). Hal tersebut telah lama diyakini karena dengan bermain anak mendapat kegembiraan yang mengasyikkan dan menyenangkan. Bermain pada hakekatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif (Hughes dikutip Sudono, 2000, h.77). Bermain juga merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak, karena aktivitas bermain akan membantu anak mengekspresikan segala kemampuan yang dimiliki.

Mulyadi (dikutip Patinama, 1999, h.30) menyatakan bahwa kreativitas pada anak-anak sifatnya alami. Sifat alami tersebut tampak pada aktivitasnya yang paling menonjol yaitu dengan cara bermain karena dengan bermain anak akan merasakan berbagai obyek dan menemukan sesuatu yang baru. Dengan jalan bermain anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan

mengeksplorasi. Melalui permainan, anak juga mendapatkan bermacam-macam pengetahuan yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan juga melaksanakan tugas-tugas perkembangannya.

Pengalaman anak lewat aktivitas bermain dapat memberikan dasar yang kuat bagi pencapaian macam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup di kemudian hari. Anak yang banyak menggunakan waktu untuk bermain cenderung lebih kreatif pada tugas-tugas selanjutnya daripada anak yang mendapat tugas pertama langsung melakukan tugas yang lain (Munandar, 1999, h.136). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Munandar (1999, h.136) menunjukkan bahwa ada hubungan yang erat antara bermain dengan kreativitas, karena melalui bermain anak akan belajar menghadapi tantangan dan menemukan minatnya.

Orangtua dalam pembentukan permainan mempunyai peran yang sangat besar, karena sejak awal anak memperoleh permainan dari orangtua atau lingkungan sekitarnya. Kenyataannya masih banyak orangtua yang kurang memahami bahwa anak pra sekolah memerlukan waktu dan bentuk permainan yang lebih berkualitas sehingga kreativitasnya dapat berkembang (Mulyadi, 1993, h.98).

Orangtua yang terlalu ketat mengawasi anak dalam bermain dan mengarahkannya dapat memperlemah kreativitas anak (Hurlock, 1990, h.137). Apabila anak tampak mengalami kesukaran atau kesulitan dalam melakukan sesuatu, orang tua sebaiknya memberikan kebebasan dan keamanan psikologis

agar anak mempunyai waktu dan ruang untuk mencoba menyelesaikannya sendiri. Hal tersebut sebagai salah satu alternatif agar anak menjadi kreatif.

Akhir-akhir ini banyak permainan di kalangan anak-anak terutama di kota besar semakin berkembang sehingga banyak alat-alat permainan yang ditawarkan kepada orangtua melalui iklan di televisi, radio, dan media massa. Banyak sekali orangtua yang lebih mengutamakan permainan yang disukai anaknya, tanpa melihat apakah permainan tersebut mempunyai kegunaan atau dapat mengembangkan kreativitas anak. Permainan yang banyak digunakan adalah permainan yang siap pakai dan sudah terstruktur, sehingga anak tidak perlu bersusah payah untuk membuat suatu permainan. Misalnya, mainan mobil-mobilan yang menggunakan *remote control*, dimana anak hanya menekan tombol *remote control* untuk dapat menjalankan mobilnya. Alat permainan tersebut tidak membuat anak menjadi kreatif. Alat permainan yang lain seperti boneka yang sudah berpakaian lengkap, buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai, juga dapat membuat anak kehilangan kesempatan dalam bermain yang dapat menghambat kreativitasnya (Hurlock, 1993, h.29). Selain itu, banyak juga orangtua merasa bahwa bila alat-alat permainan mahal maka mempunyai nilai mendidik dan sekaligus menghibur anak. Oleh karena itu barang tersebut cukup berharga untuk dimiliki (Hurlock, 1999, h.320). Kenyataannya banyak alat-alat permainan tradisional yang harganya tidak terlalu mahal yang mendidik dan meningkatkan kreativitas anak (Mulyadi, 1993, h.98).

Hurlock(1993, h.349) mengatakan bahwa di lain pihak kebanyakan peralatan bermain anak yang dimiliki anak dipilih oleh orangtua, karena

permainan tersebut merupakan permainan kesukaan orangtua. Misalnya orangtua yang ingin bernostalgia terhadap buku yang disenangi sewaktu kecil, sering memberi anaknya buku yang sama jenisnya. Apabila buku tersebut tidak disukai anak akan membuat anak menghindari kegiatan membaca. Oleh karena itu apabila anak dipaksa dengan alat permainan yang tidak cocok dengan dirinya, maka anak akan jauh dari kreativitas.

Orangtua yang paling dekat dengan anak adalah ibu. Hal tersebut menyebabkan peran ibu terhadap anak-anak sangat besar. Ibu mempunyai pengaruh langsung kepada anaknya, dan pengaruh tersebut tampak sekali sejak anak dilahirkan (Soekanto, 1990, h.116). Sejak anak berada dalam rahim kemudian lahir dan dibesarkan maka yang pertama kali dikenal adalah sosok ibunya. Tidak heran apabila jalinan hubungan antara ibu dan anak menimbulkan keterikatan yang sangat mendalam. Dalam masyarakat pada umumnya ibu bertanggung jawab untuk mengasuh anak karena ibu mempunyai pengaruh yang sangat besar sekali terhadap perkembangan anak (Monks, 1984, h.3). Menurut Ikada (Munandar, 1999, h.119) kehidupan kreatif ibu secara alamiah akan tertanam dalam pikiran anak-anaknya dan hal tersebut menjadi bagian dari pemikiran mereka.

Dalam kehidupan sehari-hari ibu banyak melakukan proses persepsi, terutama yang berhubungan dengan kegiatan bermain anak. Persepsi merupakan proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami seluruh informasi tentang lingkungannya melalui penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Thoha, 1988, h.138). Persepsi ibu terhadap kegiatan

bermain anak merupakan semua proses yang dilakukan oleh ibu di dalam memahami berbagai informasi tentang kegiatan bermain anak. Cara ibu melihat, mendengar dan merasakan kegiatan bermain anak akan berpengaruh terhadap cara ibu memberikan perlakuan terhadap anaknya.

Seorang ibu yang dapat membuat anak merasa nyaman dalam bermain dan melakukan eksplorasi sangat mendukung perkembangan kreativitasnya (Rahayu, 1999, h.4). Sebaliknya apabila ibu terlalu mengatur dan mengawasi anak dalam bermain dan kurang menguasai alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak seperti balok-balok kayu, papan tulis, krayon, kertas gambar dan alat bermain yang lainnya, kondisi tersebut dapat memberi dampak yang kurang baik bagi perkembangan kemampuan interaksi maupun dalam kreasinya (Rahayu, 1999, h.4). Anak yang kreatif lebih suka bermain dengan gagasan sendiri daripada mengikuti suatu perintah yang tidak terbantahkan.

Persepsi ibu terhadap kegiatan bermain anak adalah proses kognitif yang kompleks, di mana ibu mengartikan kegiatan bermain anaknya, yaitu pengorganisasian dan penafsiran pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan kegiatan bermain anak yang diperoleh ibu melalui proses penginderaan, termasuk juga di dalamnya proses afeksi dan proses konasi. Dalam proses ini ibu mengartikan obyek, kualitas dan peristiwa dalam kegiatan bermain anaknya melalui penginderaan kemudian berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya. Ibu dapat menafsirkan apakah kegiatan bermain yang cocok untuk anaknya atau yang tidak.



Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud melakukan penelitian tentang kreativitas figural anak ditinjau dari persepsi ibu terhadap kegiatan bermain anak.

## B. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kreativitas anak dengan persepsi ibu terhadap kegiatan bermain anak.

## C. MANFAAT PENELITIAN

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan teori psikologi terutama bagi psikologi perkembangan.

### 2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi orangtua khususnya ibu berupa persepsi ibu terhadap kegiatan bermain anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak.