

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan keterampilan dan potensi yang ada melalui kegiatan pembelajaran formal, nonformal dan informal. Pendidikan yang kita peroleh dari pendidikan sejak usia dini sampai pendidikan di jenjang perguruan tinggi merupakan bentuk pendidikan peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan seperti : Bahasa, kognitif, sosial emosioanl dan nilai-nilai agama.¹

Pendidikan adalah aset penting bagi kemajuan bangsa indonesia, oleh karena itu kita sebagai warga negara harus mengikuti jenjang pendidikan, yaitu jenjang pendidikan formal maupun non formal. Dalam sebuah bidang pendidikan anak lahir memerlukan pelayanan yang sangat tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan atau dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan akan tetapi sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak usia dini, dalam kebutuhan baik secara intelektual, emosional dan sosial.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Salah satu proses yang penting dikembangkan di taman kanak-kanak adalah pengembangan kreativitas. Selama periode ini, kecerdasan meningkat hingga 50%. Pada titik ini, fungsi fisik dan psikologis sudah matang dan siap merespons rangsangan lingkungan. Pada periode ini diletakkan landasan pertama bagi pengembangan keterampilan motorik fisik, kemampuan kognitif, kemampuan artistik, keterampilan sosial dan emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kepribadian..²

¹ Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, dan Imro'atul Hasanah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna", *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Madura*, Vol.4 No.1, (2017)

² Tim Redaksi Fokus Media, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Redaksi Fokus, 2004), h. 7.

Usia PAUD adalah 4-6 tahun yang secara terminologi disebut juga sebagai anak usia pra-sekolah. Usia seperti itu adalah masa sensitif bagi anak-anak. Para ahli mengatakan sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada saat ini pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikologis siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Periode ini adalah tempo untuk meletakkan fondasi pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kepribadian.³

Tujuan pendidikan umum adalah menciptakan lingkungan dimana peserta didik dapat mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi secara utuh sesuai dengan kebutuhan individu dan kebutuhan masyarakat. Semua anak mempunyai kemampuan dan bakat yang berbeda-beda. Orang mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang ber-IQ tinggi.⁴

Setiap anak akan mengalami tahap perkembangan, salah satunya perkembangan kreativitas. Menurut sumanto kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.⁵ Setiap anak mempunyai perkembangan kreativitas yang berbeda. Oleh karena itu anak harus diberi stimulus dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif.

Hurlock mengatakan bahwa kreativitas dapat memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadian. Perkembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan tujuan penting yang mungkin diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotornya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan untuk kemampuan dan keterampilan, produk benda atau pertanyaan. Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Kurikulum anak usia dini harus benar-benar

³ Ahmad Zaina, “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal Ilmiah*, Vol. 3. No. 1 (2015), h. 199

⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Ed. 3), (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2012), h. 6

⁵ Sumanto, A. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011)

memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya dan dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya secara utuh.⁶

Berdasarkan observasi awal di RA Miftahul Huda Nogosari di kelas A dan B sebelum penelitian, kegiatan pembelajaran cenderung berupa pembelajaran yang “*teacher centered*” dimana anak dituntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, (calistung). Guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran. Guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai apa yang diinginkan dan lebih menyukai hasil karya anak sesuai dengan apa yang diperintahkan sehingga anak tidak ada kesempatan untuk memilih jenis kegiatan yang sesuai dengan minat anak akibatnya kreativitas anak tidak berkembang.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan dengan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan bermain plastisin. Bermain plastisin adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar.

Menumbuhkan kreativitas penting untuk meningkatkan prestasi akademik. Semakin kreatif seorang anak, semakin baik pula prestasi akademisnya. Menumbuhkan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan anak. Oleh karena itu kreativitas harus dikembangkan sejak dini.

Namun pada beberapa kasus, kreativitas anak mungkin terpengaruh karena kurangnya pelatihan atau kurangnya imajinasi saat berkreasi sehingga dapat menurunkan semangat kreativitas anak..

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kreativitas anak. Namun, saat ini media pembelajaran di taman kanak-kanak yang dapat meningkatkan kreativitas masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian anak tanpa bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Seharusnya anak RA Miftahul Huda kelompok A dan B menurut menu pembelajaran anak usia dini, sudah mampu menciptakan berbagai desain atau gambar. Selain itu, media pembelajaran yang diberikan kurang menarik karena hanya berfokus pada lembar kegiatan siswa (LKS) atau berbasis teks dan monoton sehingga membuat anak cepat bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan suatu media yang dapat

⁶ Hurlock, E.B, *Child Development*, (Jakarta : Erlangga,1978)

mendorong perkembangan kreativitas anak dan menyesuaikannya dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah bermain tanah liat.

Menurut Tanah liat Swartz adalah bahan yang digunakan anak-anak di kelas untuk bermain. Tanah liat mempunyai struktur yang fleksibel sehingga sangat mudah untuk membuat bentuk sesuai ide anak. Tanah liat sangat lunak sehingga mudah dibentuk. Setelah anak membentuk benda tersebut, benda tersebut dapat dikeringkan agar terlihat seragam dan lebih menarik.⁷

Ismail mengatakan bahwa media plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan, media plastisin merupakan bahan pokok untuk bermain anak usia dini selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak. Bermain plastisin dilakukan dengan cara membentuk dan mewarnai, sehingga menimbulkan bentuk. anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat suatu bangunan yang sesuai dengan khayalannya seperti angka, abjad, binatang.⁸

Menurut Well Mina dalam Diajeng Nilam Resasmita, “plastisin atau lilin malam juga termasuk clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual ditoko dengan banyak warna dan mudah dibentuk”.⁹ Menurut Dorothy Einon, anak senang menciptakan bentuk sesuai keinginan dan imajinasinya. Clay merupakan permainan yang sangat disukai anak-anak karena mudah dibentuk dan dapat dibuat sendiri. Tanah liat dapat dibuat dengan menambahkan minyak, garam, air, dan pewarna makanan ke dalam tepung. Anak-anak dapat menggunakan imajinasinya sendiri dengan memanipulasi jari-jarinya dengan berbagai cara, seperti mengetuk, membanting, dan meremas.¹⁰

Plastisin tepung dipilih karena bahan dasar pembuatnya mudah didapat, dan plastisin yang berbahan dasar tepung sangat aman bagi anak. Selain itu guru belum pernah menggunakan media plastisin tepung sebagai media dalam pembelajaran membentuk seni.

⁷ Swartz, M.I, *Playdough: What's Standart. Young Children*, (2015)

⁸ Ismail, A, *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2006)

⁹ Diajeng Nilam Resasmita, *Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Siswa Sekolah Dasar*, (2017)

¹⁰ Einon Dorothy, *Permainan Kreatif Untuk Anak-anak* (Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012), h. 50

Kelebihan plastisin tepung dari pada plastisin lilin yaitu plastisin tepung dapat mengeras bila diangin-anginkan, sehingga anak diharapkan dapat mengapresiasi karyanya dengan baik. Selain itu plastisin tepung tidak dapat berubah warna seperti pada plastisin lilin yang lama – kelamaan akan berubah menjadi warna kecoklatan apabila plastisin lilin tercampur dengan plastisin lain.

Montolalu menyebutkan bahwa: “bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas dan imajinasinya”¹¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa plastisin adalah adonan atau benda lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang lain dengan cara ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan, mewarnai. Anak dilatih menggunakan imajinasi untuk membuat atau benda sesuai dengan khayalannya seperti abjad, angka, buah-buahan, hewan dan lainnya. dengan bermain plastisin dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, seperti perkembangan seni, kognitif, motorik, bahasa dan sosial emosional.

Pada saat anak berkreasi dalam proses bermain plastisin maka anak mengembangkan seni (menghasilkan suatu bentuk), kognitif (membuat ide menghasilkan bentuk baru), dan fisik motorik anak (pada saat proses membuat bentuk). diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, dan membuat anak lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan mengajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di RA Miftahul Huda Nogosari Pacet Mojokerto”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan yang relevan dengan judul tersebut. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan penggunaan media plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Huda?

¹¹ Montolalu, 2008. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

2. Bagaimana efektivitas media plastisin dalam perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Huda?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan peneliti yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan penggunaan media plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Huda.
2. Untuk mengetahui Bagaimana efektivitas media plastisin dalam perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Huda.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan gambaran umum perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Huda. Dan memberikan pengetahuan dan informasi dan memperkaya wawasan bagi anak.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi anak :

- a. Anak dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa takut salah.
- b. Meningkatkan kreativitas anak dan semangat dalam pembelajaran.
- c. Menghasilkan karya dan pengetahuan yang belum pernah diajarkan sebelumnya.
- d. Anak jadi termotivasi dalam pembelajaran yang meningkatkan kreativitasnya.

2. Bagi pendidik :

- a. Untuk memotivasi pendidik TK khususnya, agar terus berusaha memberikan model pembelajaran kepada anak didiknya jadi lebih menyenangkan.
- b. Menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan pendidik dalam memilih kegiatan dan media pembelajaran yang menarik bagi anak.

3. Bagi sekolah :

- a. Memberikan informasi tentang pentingnya menggunakan kegiatan media plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

b. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran di sekolah.

4. Bagi masyarakat :

Masyarakat lebih mempercayakan putra atau putrinya untuk bersekolah di Lembaga RA yang bermutu.

