

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya perkembangan kreativitas (Wahyuni & Yuliati, 2016). Kreativitas dalam pendidikan sangat diperlukan. Sudah saatnya dunia pendidikan mempertimbangkan aspek kreativitas dalam mendidik peserta didiknya, terutama di era globalisasi yang penuh dengan persaingan seperti sekarang ini (Miranda, 2016).

Bermain akan mempermudah anak mengembangkan unsur-unsur kreativitas, seperti rasa ingin tahu, daya khayal/imajinasi dan mencoba hal-hal yang baru. Motivasi untuk menemukan sesuatu sebagian besar datang dari kesenangan dengan melakukan sesuatu yang tidak pernah dilakukan sebelumnya. Tahapan kreativitas anak usia prasekolah adalah persiapan (preparation) yang dilakukan atas dasar minat, konsentrasi (concentration) waktu pemusatan, mampu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal, inkubasi (incubation) meninggalkan waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Iluminasi, mampu memecahkan masalah dan verifikasi/produksi, memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah (Masganti, 2016)

Data dari WHO mengungkapkan bahwa pada tahun 2016, sebanyak 250 juta atau 43% anak-anak di negara berpendapatan rendah dan menengah tidak dapat berkembang dengan optimal. Hasil penelitian wahyuni dan yuliati tahun

2016 yang dilakukan di TK Al-Hujjah Karanjingan, Kabupaten Jember. Dengan jumlah 25 anak, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Sebelum dilakukan stimulasi pada tahap prasiklus didapatkan klasifikasi hasil kreativitas 8% sangat baik, 16% baik, 48% cukup, dan 7% kurang.

Penelitian Muthmainnah dan Ali tahun 2016 di RA Attihad Jogoroto Jombang dengan jumlah 27 anak. Sebelum dilakukan stimulasi permainan pada tahap pre-test didapatkan hasil kreativitas 18,5% tinggi, 40,7% sedang dan 40,7% rendah. Hasil penelitian Fitriyana (2017) dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara rata-rata pencapaian kemampuan kreativitas anak pada sebelum tindakan adalah 20% menjadi 50% pada siklus 1 dan setelah beberapa perbaikan pada siklus II mencapai 80%. Kegiatan peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui metode bermain *playdough* pada siklus I dan siklus II dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan baik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di TK B Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto pada tanggal 11 Desember 2018, yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tentang manfaat dan penggunaan *playdough*, pada 5 anak di dapatkan hasil 1 anak mampu menyatakan 4 ide dalam 1 menit, 2 anak mampu menyatakan 3 ide dalam 1 menit dan 2 anak mampu menyatakan 2 ide dalam 1 menit.

Pada anak usia prasekolah pemberian stimulasi dapat diberikan dengan cara latihan atau bermain, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak usia prasekolah. Stimulasi yang dilakukan dengan suasana bermain dan kasih sayang sejak lahir, secara terus menerus dan bervariasi, akan merangsang pembentukan cabang-cabang sel otak dan melipatgandakan jumlah hubungan antar sel otak, sehingga membentuk sirkuit otak lebih kompleks dan canggih. Semakin sering, bervariasi, dan berkelanjutan, maka semakin canggih dan kuat sirkuit yang terbentuk, sehingga akan memacu berbagai aspek kecerdasan (kecerdasan majemuk) pada anak (Shaleh, 2009).

Menurut IDAI kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap demokratis, yaitu mendengarkan dan menghargai pendapat anak, serta mendorongnya berani mengungkapkannya. Keluarga harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian disekeliling, yang mereka dengar, lihat rasakan atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari (Soedjatmiko, 2015)

Bermain *playdough* memiliki kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak dan anak dapat membentuk berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak (Rahmawati, 2013). Anak akan belajar lebih bermakna jika dia merasa senang dalam kegiatan pembelajaran. Media *playdough* merupakan media yang dapat membuat anak merasa senang untuk belajar dan dapat memunculkan kreativitas. Menurut Lisa Babers (2008:3) menyatakan bahwa dengan bermain *playdough* orang tua dapat mengenal ukuran dan mendorong imajinasi ketika anak menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginannya,

bermain *playdough* juga memberi kegiatan yang menyenangkan dan waktu bermain terstruktur bagi anak, pada saat yang sama ketika mereka belajar dan berkembang secara fisik maupun kognitifnya. Media *playdough* termasuk alat permainan edukatif karena memiliki ciri-ciri yang dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. Oleh sebab itu, media *playdough* dinilai dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal ini proses pembelajaran yang menggunakan media *playdough* pada anak usia dini, dengan metode bermain akan menyenangkan, anak lebih aktif, percaya diri, mampu mengungkapkan pendapatnya dan meningkatkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapatnya sendiri. Jadi media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Handayani, 2016).

Berdasarkan Latar Belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian “Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto”

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi perkembangan kreativitas anak usia prasekolah sebelum diberi stimulasi *playdough* di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto.
- 2) Mengidentifikasi perkembangan kreativitas anak usia prasekolah sesudah diberi stimulasi *playdough* di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto.
- 3) Menganalisis pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan bisa dijadikan sebagai informasi perkembangan ilmu pengetahuan pada institusi kesehatan dan pendidikan terutama dalam metode kreativitas anak usia prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadikan peneliti lebih memahami tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap kreativitas anak usia prasekolah dan sebagai masukan bagi para pengajar untuk memberikan stimulasi-stimulasi yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah.