

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain. Perubahan sikap ini bukan hanya saja terjadi dikalangan para ilmuan tetapi juga di kalangan orang awam. Sejak peralihan abad sekarang telah terjadi perubahan sikap yang radikal terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain bagi perkembangan anak.¹

Para ilmuan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga, karena ketika bermain anak dapat mendorong imajinasi anak dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang ia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Orang tua juga dapat

¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1997), 320

menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orang tuanya dan keluarganya.²

Permainan merupakan gejala umum, baik di dunia hewan maupun kalangan masyarakat seperti lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab permainan tidak mempunyai tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat di capai pada waktu bermain. Jadi secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan tersebut bersifat sukarela tanpa adanya paksaan.³

Kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini saat ini semakin marak dimana-mana selin masyarakat luas, pemerintah pun tampaknya cukup memberikan perhatian yang serius dalam hal ini Play Group merupakan awal dari pengenalan dengan situasi lingkungan yang ada di masyarakat umum di luar keluarga. Play Group merupakan suatu lembaga yang di samping memberikan kesempatan bermain sambil belajar dan sekaligus mendidik anak untuk mandiri, bersosialisasi dan memperoleh berbagai keterampilan anak. Dan di Play Group inilah anak-anak bisa bersosialisasi dengan anak yang lain dan mengekspresikan

² Mahasiswi Pasca Sarjana KKM-UI, *Upaya Menumbuhkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: <http://www.Ummigroup.co.id>, 2003)

³ Zulkifli. L, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), 38

bakat atau kreativitasnya. Pendidikan dalam Play Group diberikan secara terpadu dan harmonis yang selaras dengan perkembangan anak didik.⁴

Sesuai dengan penelitian sementara yang dilakukan penulis di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah. Bahwa Metode Pembelajaran (Bermain sambil Belajar), metode yang dipergunakan dalam kelompok bermain adalah metode belajar aktif yang memiliki persyaratan yang diantaranya adalah membuat anak aktif dan banyak terlibat dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas. Dan di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah, juga menggunakan metode Beyond Center and Circle Time (BCCT). Metode BCCT atau disebut dengan SELLING (sentra dan lingkaran) adalah sebuah metode pengajaran yang menempatkan siswa pada posisi yang proposional. Metode Seling dirancang dalam bentuk sentra-sentra. Misalnya : sentra Alam, bermain peran mikro, bermain peran makro, rancang bangun, persiapan dan masih banyak lagi permainan yang ada didalam metode BCCT.⁵ Dan anak adalah dunia bermain maka selayaknya konsep pendidikan untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain.

Sekolah telah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olah raga, drama, seni suara dan seni rupa yang teratur dalam

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Program Kegiatan Belajar Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas, 2001), 02

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Panduan Magang dan pelatihan dengan Metode seling*, (Sidoarjo: Depdiknas, 2006)

kurikulum. Pada era globalisasi ini banyak permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi yang canggih maksudnya agar meningkatkan kreativitas anak, akan tetapi masih banyak para orang tua yang belum memanfaatkan bahkan mengabaikan permainan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak. Ini sering terbukti seringnya orang tua melarang anaknya untuk bermain akan tetapi ada juga yang sudah memanfaatkannya.

Kreatifitas merupakan daya/kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Menurut seorang psikologi terkenal, Erick Erickson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap initiative versus guilt (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapatkan lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu menembangkan sikap kreatif, antusias untuk bereksplorasi, bereksprimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko.

Sesuai dengan metode-metode pembelajaran Kelompok Bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, maka berarti kreativitas itu bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan

baru, dan semua dilakukan dengan cara menggembirakan hatinya.⁶ Dan bermain juga menambah daya ingat dan kesempatan menalar, inilah sebabnya bermain dapat membantu penyelesaian diri yang baik dalam kehidupan karena anak belajar mengatasi masalah sehari-hari dari hasil bermain tersebut namun demikian mekanisme permainan yang dapat merangsang kreativitas anak belum di ketahui secara jelas.⁷

Dan program pembelajaran disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara individual. Program pembelajaran dapat dikembangkan oleh lembaga pendidikan untuk memberikan kesempatan anak berpartisipasi aktif melalui kegiatan permainan (menyentuh, mengenal, mencoba benda-benda dan sejenisnya), dan program pembelajaran juga memberikan pengalaman nyata bagi anak sehingga anak termotivasi dan memperoleh pengalaman belajar bermakna.⁸

Para psikolog dan para pakar lainnya telah menyadari betapa pentingnya kreativitas bagi individu maupun masyarakat, mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup dan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak.⁹

⁶ Martina Rini S. tasmin, Spsi, *Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain*, (Jakarta: <http://www.Geocities.Com>, 2002)

⁷ Bambang Purnomo, *Memahami Dunia Anak-anak*, (Bandung: Mandar Maju, 1994), 139

⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas, 2002) 04

⁹ Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), 31

Pertama, karena berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan ternologi baru. Untuk itu mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Oleh karena itu, pengembangan kreatifitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya sangat penting.

Untuk itu sebagai bahan skripsi, penulis mengangkat judul sekripsi yang berkaitan dengan ” **Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Assa’adah Wonorejo Glagah Lamongan**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana Peran Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.
2. Bagaimana Kreativitas Anak-Anak di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.
3. Bagaimana Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.

C. Tujuan Penelitian

Peneliti ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana "Peran Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan".
2. Mengetahui Kreativitas Anak-Anak di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.
3. Mengetahui Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan serta wacana khususnya bagi yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini yang menggunakan sistem play group (kelompok bermain).
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang luas dalam penerapan metode bermain terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, sehingga peran bermain terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini semakin berkembang baik di perkotaan maupun di pedesaan.
3. Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, dorongan dan wawasan bagi masyarakat, orang tua dan guru agar lebih memperhatikan pendidikan anak usia dini di dalam pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta dan menumbuhkembangkan daya pikir bagi anak usia 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional ini sangat penting di cantumkan, dengan maksud untuk menghindari perbedaan pengertian atau kurang jelas maknanya dan adanya kesalahpahaman dalam memahami judul "Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan", agar tidak terjadi kesimpang siuran dalam memahami dan

menginterpretasi maksud judul yang penulis harapkan maka penulis menegaskan beberapa istilah yang ada sebagai berikut :

1. Metode

Menurut Asmuni Syukir adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang cara-cara atau jalan yang di tempuh untuk mencapai tujuan dengan hasil yang efektif dan efisien.¹⁰

2. Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik halus/ketrampilan berbagai kecerdasan, bahsa dan sosial emosional, disiplin dan bahkan pengembangan konsep diri anak. Maka setiap pendidik harus memperhatikan 3 hal prinsip pendidikan anak.¹¹

Tiga prinsip dalam dunia anak (Bermain sambil Belajar)

1. Ceria / Bahagia / senang
2. Manfaat / Berguna / Bermakna
3. Aman / Nyaman

¹⁰ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 40

¹¹ Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, *Bermain Cerita dan Menyanyi*, (Malang: Dinas Pendidikan Luar sekolah, 2006)

3. Kreatifitas

Saat membahas kreatifitas, kita sering hanya merujuk pada hasil karya para seniman besar, seperti lukisan karya Van Gogh, musik Mozart, Soneta Shakespeare. Walaupun para maestro ini menunjukkan kreativitas dan bakat luar biasa. Tidak berarti kurang kreatif. Hanya saja, seiring dengan perjalanan hidup, kemampuan kita berhubungan dengan bakat kreatif kita cenderung hilang.¹²

Jadi kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman.¹³

4. Play Group

Play Group atau Kelompok Bermain adalah merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan luar sekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta bagi anak usia 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar.¹⁴

¹² Joyce Wycoff, *Menjadi Super Kreatif*, (Jakarta: Kaifa, 2002), 44

¹³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga), 04

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Pada Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas, 2001), 02

F. Batasan Masalah

Untuk menghindari kerancuan masalah atau pembahasan tentang Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan”.

Penulis akan memberikan batasan-batasan, adapun pembatasan masalahnya adalah :

Pembatasan masalah disini adalah apa saja metode-metode yang di gunakan dalam mengembangkan kreativitas di Play Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.

G. Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian, metodologi penelitian adalah salah satu hal yang penting. Secara garis besar metodologi penelitian dapat dikatakan sebagai sesuatu strategi umum yang di pakai dalam proses pengumpulan data dan analisis data yang bermanfaat untuk menjawab persoalan yang ada dalam sebuah penelitian. Dengan demikian dalam sebuah penelitian harus menggunakan metode yang tepat untuk hasil penelitian yang maksimal.

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif yang berarti suatu pendekatan penelitian yang dihasilkan data deskriptif. Penelitian ini merupakan alat pengumpulan data utama dengan menggunakan tehnik observasi, interview dan dokumentasi.

Sebagaimana Bogman dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan action deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari subyek yang di amati. Pendekatan ini melihat keseluruhan latar belakang subyek penelitian secara menyeluruh (holistik).

Adapun bentuk penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian sekedar untuk menggambarkan suatu variabel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti tanpa mempersoalkan hubungan antar variabel.

Penelitian ini menggunakan kualitatif dikarenakan oleh adanya data yang didapat adalah data kualitatif yaitu hanya menggambarkan adanya kondisi lapangan.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data juga disebut dengan merespon atau orang yang menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Dalam hal penelitian ini sumber data terdiri dari:

- a. Data primer adalah data pokok yang merupakan sumber dalam penelitian yaitu bagaimana peran dan metode bermain di Paly Group Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan dalam memajukan atau mempermudah perkembangan kreativitas anak.

- b. Data sekunder adalah untuk memperkuat dan mendukung data yang diperoleh dari data primer. Data sekunder tersebut yaitu: para guru pendidik, dokumen/arsip, dan yang lainnya.

3. Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif ini bersifat alamiah, maka pengumpulan datanya bergantung pada peneliti sebagai alat pengumpul data. Hal itu disebabkan karena orang sebagai instrumen memiliki senjata dapat memberikan keputusan yang secara luas dapat digunakannya. Peneliti dituntut untuk memahami bagaimana para subyek berpendapat, berfikir, berperilaku sesuai dengan apa yang diamatinya dan senantiasa dapat menilai keadaan serta dapat menilai keadaan serta dapat mengambil keputusan.

Sebagaimana yang dikatakan bahwa instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode, maka untuk memperoleh data yang benar-benar valid dan obyektif, harus memakai instrumen yang dapat diketahui validitasnya dan reabilitasnya, sudah barang tentu hal ini disesuaikan dengan metode yang digunakan. Dengan demikian di samping peneliti sebagai instrumen utama, alat pengumpul data lain tetap tidak dapat diabaikan seperti, pedoman wawancara (garis besar pertanyaan), pensil, kertas dan lainnya, semua tetap di gunakan.

4. Tehnik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan untuk mengungkapkan fakta mengenai variabel yang diteliti. Untuk

menentukan data-data yang tepat dan valid dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain sebagai berikut.

a. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat ditangkap pada waktu kejadian itu terjadi. Oleh karena observasi dilakukan dengan menggunakan alat indra maka agar observasi dapat berhasil dengan baik, salah satu hal yang harus terpenuhi ialah bahwa alat indra harus dipergunakan dengan sebaik-baiknya.¹⁵

Oleh karena itu observasi bertujuan untuk mencari data tentang kondisi anak-anak, kejadian yang ada di Play group Assa'adah, proses pembelajarannya, metode apa saja yang digunakan di Play Group Assa'adah dan lain-lain. Jadi penulis akan lebih mudah untuk menyajikan data yang sesuai dengan kondisi pada saat itu.

b. Metode Dokumentasi

Yaitu tehnik pengumpulan data yang diperoleh dari benda-benda tertulis seperti buku-buku, jurnal, dokumen, catatan-catatan dan sebagainya. Penulis menggunakan metode dokumentasi ini bertujuan ingin mencari data-data apa saja yang dapat mendukung hasil dari penelitian

¹⁵ Prof. Dr. Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (yogyakarta: Andi, 2004), 64

yang penulis lakukan dan data yang menunjukkan sebuah kemajuan dalam hal berkekrativitas di Playgroup Assa'adah Wonorejo Glagah Lamongan.

c. Metode Wawancara atau Interview

Menurut S. Margono, interview adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama interview adalah kontak langsung antara pencari informasi (interview) dan sumber informasi (interview).¹⁶

Pelaksanaan metode ini, penulis ingin mendapatkan data secara langsung melalui wawancara dengan pihak sekolah atau kepada guru-guru di Play Group Assa'adah. Tentang perkembangan siswa, prestasi siswa, hal-hal apa saja yang bisa membantu perkembangan kreativitas anak, pendapat-pendapat para guru dan gambaran umum obyek penelitian di Play Group Assa'adah Wanorejo Glagah Lamongan.

5. Tehnik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang diperoleh. Dalam penelitian, peneliti menggunakan diskriptif komperatif yaitu analisis yang dilakukan dalam bentuk laporan yang menggambarkan tentang proses pelayanan Play Group yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Dan menjalankan penerapan metode-metode Play Group sehingga anak didik dapat lebih mudah berkreasi sesuai dengan dan daya pemikirannya dan kemampuan dalam berkreasi.

¹⁶ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 165

H. Sistematika Pembahasan

Agar dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang keseluruhan skripsi ini dan pembaca mudah untuk membaca bagian yang di perlukan dalam skripsi ini, berikut penulis kemukakan sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika.

Bab kedua, merupakan kajian teori, yang meliputi sub bab A, membahas tinjauan tentang peran metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak yang terdiri dari : pengertian bermain, pengaruh bermain, manfaat bermain, fungsi bermain, jenis-jenis bermain, syarat-syarat bermain, tahapan bermain, pengertian kreatifitas, penemuan kreativitas, kondisi yang mempengaruhi kreativitas, faktor-faktor yang meningkatkan kreativitas, ciri-ciri individu yang kreatif dan ciri-ciri kepribadian kreatif.

Bab ketiga, adalah tentang laporan hasil penelitian yang terdiri dari latar belakang obyek penyajian data dan analisa data yang diperoleh peneliti saat melakukan penelitian.

Bab keempat, adalah tentang kesimpulan dari beberapa penjelasan dan saran-saran.