**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah hak warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain  itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa usia dini seluruh aspek perkembangan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Masa usia dini merupakan masa terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi (rangsangan) yang diberikan oleh lingkungan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Agar anak dapat memenuhi kebutuhan perkembangannya dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan, mereka perlu menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar yang relevan.

Pendidikan seyogianya memfasilitasi anak untuk menguasai perangkat pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan. Melalui pendidikan, misalnya anak berlatih untuk mengekspresikan emosi secara wajar, mengenal benda-benda yang bisa membahayakan, menguasai keterampilan berkomunikasi, dan menguasai sejumlah keterampilan motorik kasar dan halus. Menurut Solehuddin (2000: 109) “penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar ini tidak saja berguna untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak pada saat ini, tetapi juga akan menjadi landasan bagi penguasaan pengetahuan dan keterampilan berikutnya”.

Sesuai dengan fungsi pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Dari berbagai hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya.

Salah satu karakter belajar pada anak usia dini adalah aktivitas belajar yang berada dalam dimensi imajinasi yang sangat tinggi. Daya imajinasi pada anak usia dini, sesungguhnya merupakan titik awal dari perkembangan kreativitas anak, sehingga manakala guru Taman Kanak-kanak menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong imajinasi anak usia dini, sesungguhnya di sana terjadi upaya guru dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas belajar anak melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh orangtua dan guru di dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini ini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan mengembangkan kreativitas agar dapat menjadi seorang manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang. Sebagaimana yang dikemukakan Munandar (2004: 46) bahwa: “Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya”.

Uraian di atas mengandung makna, bahwa kreativitas yang dipupuk dan dikembangkan sejak usia dini sangat penting dalam hidup manusia untuk dapat mewujudkan diri. Karena masa anak usia dini merupakan masa yang memerlukan perhatian yang serius, dan merupakan sesuatu kekuatan sumber daya yang sangat diperlukan kelak di kemudian hari.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 18 November 2015 di TK Aisyiyah II Perumnas Kota Makassar, diperoleh informasi bahwa kreativitas anak masih kurang yang ditandai rendahnya kemampuan anak dalam membuat suatu hasil karya. Hal ini dikarenakan anak jarang diajak membuat suatu karya melalui suatu kegiatan bermain yang disenangi anak.

Mengatasi hal tersebut, diperlukan suatu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran yang memberi kesempatan pada anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Salah satu upaya tersebut melalui kegiatan bermain dengan menggunakan *playdough*. *Playdough* dipilih sebagai solusi atas permasalahan yang ada karena dengan *playdough* anak bermain dengan membuat berbagai bentuk yang dapat mengembangkan imajinasinya sehingga kreativitas anak meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu kelebihan bermain playdough, selain melatih motorik anak juga membentuk kreativitas anak serta mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

Sudono (2000) mengemukakan bahwa bermain merupakan seluruh aktivitas anak, bergerak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia. Lewat bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosinya. Bermain sangat baik untuk menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri dan menumbuhkan kreativitas anak.

*Playdough* merupakan salah satu alat permainan dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan edukatif yang memiliki nilai fleksibilitas, baik bagi guru maupun bagi anak dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Bahan alat permainan *playdough* murah dan mudah dijumpai di toko atau pasar, dan dalam pembuatannya pun tidak membahayakan bagi kesehatan anak. Dengan demikian, dilihat dari sisi efisiensi dan keamanan, alat permainan *playdough* memiliki nilai ekonomis dan keamanan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Nilai fleksibilitas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan peluang kepada guru dalam merancang dan mengintruksikan pola-pola apa yang harus dibuat oleh anak, sesuai dengan tema yang sedang disampaikan. Pada diri anak juga, bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam membentuk pola yang diinginkan sesuai dengan imajinasi anak, karena sifat dari bahan *playdough* sangat mudah untuk dibentuk apapun.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, Peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan mengangkat judul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain *Playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah II Perumnas Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah II Perumnas Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *playdough* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah II Perumnas Kota Makassar.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**
2. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dalam meningkatkan kreativitas anak khususnya melalui kegiatan bermain dengan menggunakan *playdough*.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Guru, sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Bagi Anak, memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan alat permainan *playdough* untuk mengembangkan kreativitas.
4. Bagi peneliti lainnya, menjadi masukan dalam melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.