

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang sangat unik, dan berada pada proses masa perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Proses perkembangan manusia secara utuh sudah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) yaitu dari usia 0 – 6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Semenjak janin dalam kandungan telah terjadi proses perkembangan dan pendidikan, ketika anak merespon segala sesuatu yang datang dari luar kandungan; misalnya merespon alunan musik dengan gerakan-gerakan tertentu, sedangkan usia emas ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak yang akan berfungsi secara optimal ketika ada upaya sinergi.

Pada usia emas ini terjadi transformasi yang luar biasa pada otak dan fisiknya; sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, spiritual, emosional dan sosial anak sesuai dengan karakteristiknya masing-

masing. Oleh karena itu, pendidikan yang lingkungan yang tepat untuk mengembangkan anak pada usia dini sangat diperlukan. Hal ini penting sejalan dengan perkembangan zaman yang penuh dengan berbagai tantangan, sehingga pendidikan anak usia dini harus segera diintensifkan dan dimaksimalkan di seluruh wilayah Indonesia.¹

Guru sebagai komponen yang bertanggung jawab dalam proses dan misi pendidikan secara umum serta proses pembelajaran secara khusus, sangat rentan dengan berbagai persoalan yang mungkin akan muncul bila rencana awal proses pembelajaran ini tidak direncanakan secara matang dan bijak, hal ini akan berimplikasi pada gagalnya proses pembelajaran. Sejak awal guru harus mampu berperan sebagai pelaku pendidikan, yaitu sebagai observator, motivator, fasilitator, sekaligus sebagai evaluator dalam proses pembelajaran.²

Tugas guru adalah membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan serta desakan yang berkembang dalam dirinya. Kompetensi guru, yaitu kebulatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berwujud tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik anak usia dini harus mempunyai keahlian khusus dalam menyampaikan suatu pembelajaran yaitu berupa keterampilan, kreatifitas, dan inovatif. Dalam membangun kreatifitas anak usia dini guru berperan sangat penting, hal ini bisa

¹ Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya Offset:2012), hlm. 35.

² Mukhtar Latif Dan Zukhairina dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan aplikasi*, (Jakarta, Kharisma Putra Utama:2013), hlm. 5.

dilakukan dengan berbagai macam metode pembelajaran salah satunya yaitu melalui metode bermain.³

Dapat peneliti jelaskan bahwa kegiatan bermain merupakan suatu hal yang dapat membangun kreatifitas anak usia dini. Dalam TK Ianatus Shibyan kreatifitas anak masih rendah hal ini disebabkan karena kurangnya metode bermain dalam proses pembelajaran anak cenderung pasif kurang aktif dalam suatu permainan, guru seharusnya memberikan suatu rangsangan dan arahan bagaimana cara membangun kreatifitas melalui metode bermain dengan berbagai macam permainan, diantaranya bermain peran.

Untuk itu yang dilakukan oleh guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini yaitu melalui metode bermain, metode bermain yang diterapkan yakni secara makro artinya anak terlibat langsung untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar kelas dengan permainan yang diangkat sesuai dengan instruksi guru antara lain dapat bekerjasama sesama teman, dapat saling tolong menolong sesama teman dan dapat mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut diberikan melalui pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Disamping itu, pada usia anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memerhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

³ Ibid, hlm. 15.

Dalam proses pembelajaran lembaga PAUD, guru dituntut supaya lebih kreatif, inovatif dan fleksibel dalam mendidik anak didiknya. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini untuk mengembangkan sosial emosionalnya. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan ingatannya. Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya. Menurut Jean Jacques Rousseau, bermain adalah kodrat anak mereka memiliki kemampuan untuk memilih apa yang ingin mereka pelajari, anak bermain karena menginginkan kebebasan. Kemudian ide gagasan *free play* dikembangkan oleh para ahli pendidikan dengan menggunakan istilah *discovery learning* (pembelajaran untuk menemukan) yang pada intinya mempunyai tujuan dan maksud yang sama, dan dalam pelaksanaannya juga mengandung unsur-unsur belajar serta dalam kebebasannya bermain dengan berbagai alat, bahan dan perlengkapan yang disediakan. Guru hanya menjadi fasilitator, motivator, observator, dan evaluator. Dengan begitu anak akan dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri

bersamaan dengan pengembangan perilaku sosial, kreatifitas, kemandirian, arahan diri, harga diri, motivasi diri dan kepercayaan diri.⁴

Montessori memandang permainan sebagai “kebutuhan bathiniyah” setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, membangun kreatifitas anak, dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya sebagai belajar sambil bermain. Lebih lanjut sebagaimana dikutip oleh Britton, Montessori mengatakan:

“For the child, play is enjoyable, voluntary, purposeful, and spontaneously chosen activity. It is often creative as well, involving problem solving, learning, new social skill, new language, and new physical skills.”

“Bagi anak permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktifitas spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, yang menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik yang baru.”⁵

Menciptakan suasana kelas yang penuh inspirasi bagi peserta didik, kreatif, dan antusias merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab seorang guru, sehingga waktu belajar menjadi saat yang dinanti-nantikan oleh peserta didik. Namun, tugas ini tidaklah mudah. Apalagi saat ini, di mana era informasi dan teknologi sudah mulai merambah segala aspek kehidupan. Begitu pula persaingan hidup yang semakin ketat. Bagaimana guru menjadi figur dan contoh kreatif bagi setiap nilai dan pencapaian kompetensi peserta didik adalah sebuah tantangan.

⁴Ibid, hlm. 100.

⁵ Suyadi Dan Maulidia Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya: 2013), hlm. 34.

Berangkat dari paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang sekolah taman kanak-kanak Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan karena pada lembaga ini sangat mengutamakan kecerdasan intelektualnya yaitu dengan mengasah anak bagaimana mereka bisa dan pandai dalam hal mengaji dan membaca sehingga kreatifitas dalam bermain kurang diperhatikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lembaga tersebut dengan mengambil judul penelitian ini dengan judul Peran Guru Dalam Membangun Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain di TK Ianatus Shibyan, Desa Blumbungan, Kecamatan Larangan, Kabupaten Pamekasan.

B. Fokus Penelitian

Dari apa yang telah disampaikan diatas maka peneliti dapat menentukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung peran guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan?
3. Apa saja faktor penghambat peran guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan?

C. Tujuan Peneliti

Dari apa yang telah disampaikan dalam rumusan masalah diatas maka dalam penelitian ini diharapkan mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.
2. Menemukan faktor pendukung peran guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.
3. Menemukan faktor penghambat peran guru dalam membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan, tentunya ada beberapa yang ingin diperoleh. Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi kepala sekolah dalam membangun kreatifitas melalui metode bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat membantu guru di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan dalam menambah wawasan dan pengetahuan terkait bagaimana cara membangun kreatifitas anak usia dini melalui metode bermain.

3. Bagi Anak

Penelitian ini akan menjadi pengalaman, pengetahuan serta ilmu baru terhadap anak tentang bagaimana cara membangun kreatifitas anak melalui metode bermain.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menjadi pengalaman, pengetahuan serta ilmu baru terhadap peneliti tentang bagaimana Peran Guru Dalam Membangun Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.

5. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini akan menjadi referensi tambahan tentang bagaimana Peran Guru Dalam Membangun Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan, Sehingga akan lebih membantu pembaca dan peneliti selanjutnya untuk menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai pemikiran dasar bahkan tambahan referensi dalam meneliti.

E. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang akan di definisikan oleh peneliti agar nantinya para pembaca dapat memahami istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, dan pembaca memiliki persepsi serta pemahaman yang sejalan dengan penulis.

1. Peran Guru

Peran guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses

pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan.⁶

2. Membangun Kreatifitas

Membangun Kreatifitas merupakan bagaimana cara guru memancing atau memberikan rangsangan kepada anak bagaimana caranya anak bisa mampu untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

3. Anak usia dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang bersifat unik dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

4. Metode Bermain

Metode bermain merupakan suatu cara kerja yang sistematis yang dilakukan dengan cara bermain atau bersenang-senang dari setiap aktifitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak.

Dari paparan definisi istilah diatas peneliti menyimpulkan bahwa judul yang peneliti ambil adalah tentang bagaimana Peran Guru Dalam Membangun Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain di TK Ianatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.

⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta, PT Raja Grafindo: 2013), hlm. 58.