

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Menurut psikolog Tika Bisono yang dihubungi Liputan6.com. Ia menilai anak-anak sekarang kurang kreatif dan kurang kegiatan di luar, ini mengakibatkan cara berpikirnya kurang berkembang, kurang mencoba hal baru, kurang berani menghadapi tantangan, dan senang berada di zona nyaman. Menjadi anak-anak di masa dulu dan sekarang mungkin ada positif dan negatifnya. Walaupun anak sekarang jauh lebih beruntung, tapi jika dinilai dari sisi psikologis, anak sekarang kurang kreatif. “Anak yang terlalu dikekang dan jarang keluar seperti sekarang akan minim karakter, *building*, inisiatif dan hal lainnya yang berkaitan dengan komunikasi dan kreativitas,” ujar Tika. Tribunnews.com- *Puzzle* merupakan permainan yang mudah ditemukan di lembaga PAUD, selain mudah ditemukan permainan ini juga harganya terjangkau, *puzzle* juga dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan bekas, sehingga dengan membuat alat edukatif sendiri dapat merangsang kreativitas anak usia dini. Tetapi kebanyakan orang tua tidak membiarkan anak bereksplorasi untuk membuat permainan edukatif sendiri, sebab orang tua tidak ingin melihat rumahnya kotor akibat ulah anaknya tersebut sehingga menjadikan kreativitas anak menjadi terhambat. Badan Pusat Statistik tahun 2017 menunjukkan jumlah anak usia dini yang kreatif sebesar 9.8% dan 90,2% anak yang tidak kreatif.

Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indera anak. Bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, serta dipenuhi suasana suka dan ceria. Dalam bermain, permainan yang dipilih biasanya yang sesuai dengan kehendak hati, sesuai harapan, serta mendatangkan keceriaan. Menurut Singer (Kusantanti,2004) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Hal tersebut perlu penanganan yang tepat untuk membangun kreativitas anak usia dini dengan cara memperkenalkan permainan *puzzle* supaya kreativitas anak tersebut menjadi meningkat (Haryati, 2012 : 12).

Di sekolah TK PKK IV ABU AMR Tambakrejo anak cenderung kurang kreatif dengan prosentase 69%, sedangkan hanya 31% anak didik yang kreatif. Hal ini dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa kurang lebih 30 anak tidak mempunyai daya imajinasi, misalnya kebingungan ketika menyusun *puzzle*, tidak bergerak aktif dalam hal fisiknya, dan jarang berkomunikasi. Sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Santoso (2012) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri senang menjajaki lingkungannya, mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif, rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya, bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya, suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal, jarang merasa bosan; ada-ada saja

hal yang ingin dilakukan, mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Ini berarti bahwa pengembangan yang terjadi pada usia 0-4 tahun sama besarnya dengan pengembangan yang terjadi pada usia 4 tahun hingga 15-20 tahun. Pengembangan yang terjadi pada usia 4-8 tahun lebih besar daripada pengembangan yang terjadi pada usia 8 tahun hingga 15-20 tahun. Dalam kaitan ini bahwa 4 tahun pertama merupakan kurun waktu yang sangat peka terhadap kaya miskinnya lingkungan yang akan stimulasi. Dari permainan *puzzle* yang mempengaruhi kreativitas anak usia 3-5 tahun termasuk dalam tipe aktivitas manipulatis dengan bentuk permainan *puzzle* angka atau huruf atau nomer, 3 tahun 4/5-20 keping *puzzle*, 4 tahun 15-30 keping, 5 tahun 15-50 keping.

Direktur PAUD kemdikbud, Sudjarwo Singowijoyo mengatakan bahwa dampak negatif dari anak yang kurang kreatif cenderung kurang berani dalam mengambil resiko, kurang berani bereksperimen dengan memodifikasi berbagai mainan, kurang mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, kurang mampu menggambar hal yang baru dan memodifikasi dari hal yang telah ada. Anak yang kurang kreatif cenderung pemecahan masalah sehari-harinya timbul dari pemikiran konvergen (bersifat menuju satu titik pertemuan), kurang memiliki kemampuan menghadirkan benda, objek, orang secara mental, misalnya melukis, membangun atau melamun. Dalam hal ini anak yang kurang kreatif dapat menyebabkan si anak menjadi pemberontak dan kurang percaya. (Hurlock, 1978).

Banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu, misalnya keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala

sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan. Kunandar (2008) mengungkapkan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas anak adalah merasa takut untuk mencoba suatu hal yang baru karena selalu dibayangi dengan kegagalan yang belum pasti, terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi yang diberlakukan, tidak bisa melihat kekuatan yang ada, terlalu pasti dalam melakukan suatu hal sehingga tidak memiliki alternatif lain yang harus ditempuh, tidak suka mempengaruhi dan bermain-main, serta terlalu mengharapkan hadiah dari sesuatu yang telah diraih. Sedangkan faktor eksternal yaitu tersedianya sarana, adanya peralatan, bahan dan media serta adanya penghargaan bagi hasil karya yang kreatif.

Dalam pengembangan kreativitas anak, kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia untuk menciptakan sesuatu sesuai pikiran dan perasaannya, serta dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan yang memberikan kebebasan individu dan kemerdekaan berekspresi lebih memungkinkan tumbuhnya kreativitas daripada lingkungan yang ketat penuh aturan. Kreativitas yang menjadi prioritas pada proses pertumbuhan anak terfokus pada penemuan gagasan-gagasan. Gagasan dapat tercipta dari kemampuan imajinasi dan rasa keingintahuan yang menggebu dalam benak anak. Terlebih pada usia anak yang tergolong dini, yaitu pada usia 0-6 tahun merupakan masa yang dianggap penting untuk menggali segala potensi baik dalam kemampuan kognitif, bahasa, maupun motorik anak. Berkaitan dengan penggalan potensi,

anak pada tiap tingkat usia pun memiliki kemampuannya masing-masing dalam menuai gagasan demi membentuk kreativitasnya. (Tadkiroatun Musfiroh, 2015)

Pola kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak untuk dapat mengembangkan kreativitas adalah melalui kegiatan yang terpusat pada anak, sehingga kesempatan bagi anak untuk menuangkan ide dapat terpenuhi. Kreativitas pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut, guru hendaknya menciptakan kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada kegiatan individu namun bentuk-bentuk kegiatan yang menunjang kreativitas juga. Aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan.

Dalam proses belajar mengajar media sangat dibutuhkan, karena dengan tujuan untuk mempermudah, memperjelas serta memperkuat pemahaman serta ingatan anak terhadap apa yang telah diperolehnya. Menurut Muhammad Fadlillah (2012) media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Tersedianya alat permainan edukatif yang memadai tentu saja akan mendukung proses interaksi antara guru dan anak. Salah satunya dapat dilakukan untuk guru mencoba menggunakan alat permainan berupa *puzzle*. Alat permainan tersebut memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas anak. (Zaman Badru, 2014). Alat permainan edukatif merupakan media bermain yang sarat nilai pendidikan dan berarti penting bagi perkembangan anak usai dini. Alat permainan edukatif seperti *puzzle* mampu mengembangkan kreativitas anak

dengan menunjang proses pertumbuhan anak (Ismail, 2009). Saat melakukan kegiatan bermain sering kali anak-anak harus membuat sendiri alat permainan, untuk mendukung kegiatan permainan. Permainan *puzzle* sederhana yang terbuat dari kertas dan gambar yang sesuai dengan keinginnya dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak (Subarjah, 2013).

Menurut Hamalik (2014) meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, maka menstimulus anak untuk ikut aktif dalam pembelajaran, suasana kelas menjadi aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar, sehingga media *puzzle* ini akan menstimulasi anak menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran. Yuliani (2011) mengemukakan kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah, mencoba beberapa cara memasang kepingan berupa potongan-potongan gambar, maka dengan bermain *puzzle* ini anak dilatih untuk berpikir kreatif. Musfiroh (2015) menyatakan bahwa bermain *puzzle* dapat mengandalkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol, sehingga menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. Pada saat anak melakukan permainan, kita sering melihat mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam permainan *puzzle* tersebut. Prinsip penerapan strategi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan di lembaga PAUD adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif yang mana alat permainan edukatif ini dapat dikreasikan dari bahan-bahan sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar.

Dalam hal ini alat permainan edukatif *puzzle* dapat mengasah kreativitas anak (Balitbang Depdiknas Via Adi, 2009). Menurut Vygotsky (melalui Musfiroh, 2008) mengemukakan bahwa pengaruh bermain *puzzle* terhadap kreativitas anak

menciptakan *zone of proximal development* (ZPD) pada anak yaitu wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensi anak. Saat bermain, anak melakukan sesuatu melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari. Bermain memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi. Didalam bermain permainan *puzzle* anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya daripada apa yang ada dalam realita. Pemisahan makna dan objeknya merupakan persiapan untuk perkembangan membuat gagasan dan berpikir abstrak. Maka dari itu anak yang bermain *puzzle* cenderung memiliki tingkat kreativitas yang tinggi (Isenberg, 2010).

Menurut Isenberg & Jalongo (2014) alat permainan konstruksi *puzzle* itu untuk menunjang perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kemampuan motorik melalui permainan *puzzle*, kemampuan manipulatif melalui permainan motorik halus dan bersifat investigasi, dan kemampuan konstruktif melalui permainan *puzzle*. Dalam hal ini bermain *puzzle* berpengaruh terhadap kreativitas anak (Kurniati, 2010). Kegiatan bermain *puzzle* yang dapat di anggap sebagai kegiatan yang menyenangkan, sangat berperan dalam pengembangan kreativitas anak dengan pengidentifikasian masalah melalui asesmen, dilihat dampak latihan melalui tingkat perkembangan anak dan perkembangan yang diperoleh dari setiap tahap bahwasannya permainan *puzzle* sangat berperan dalam perkembangan kreativitas anak (Sujiono, 2010).

Permainan *puzzle* mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain *puzzle* mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena dalam bermain *puzzle* anak mampu belajar mengidentifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri, dan belajar mengenali makna

sosialisasi dan keberadaan diri di antara teman sebaya. Dalam bermain *puzzle*, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban, dan kemudian menguji jawaban dari pertanyaan yang mereka buat sendiri. Ketika tidak dihalangi untuk melakukan hal-hal ini, mereka akan terus melakukannya dan terus berusaha untuk mencapai yang lebih baik lagi. Bermain *puzzle* akan memupuk kreativitas anak saat demi saat dan tahap demi tahap (Musfiroh Tadkiroatun & Tatminingsih Sri, 2015). Tedjasaputra (2008) mengemukakan bahwa bermain *puzzle* merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang mengasah kemampuan kreativitas anak. Permainan *puzzle* pada anak usia 3 tahun diharapkan dapat mengisi 5-20 keping *puzzle*, anak usia 4 tahun mengisi 15-30 keping, dan anak usia 5 tahun mengisi 15-50 keping.

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan *puzzle* adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar atau pola. Dengan memainkan *puzzle* anak dapat melatih kreativitasnya. Bermain menggunakan permainan *puzzle* merupakan unsur yang sangat penting untuk perkembangan kreativitas anak (Andriana, 2011). Dina Indriana (2011) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. *Puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki macam-macam bentuk dan warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan kreativitasnya dalam belajar. Menurut AR. Suku Radja (2013) permainan *puzzle* berfokus terhadap suatu tugas sederhana, *puzzle* dapat melatih daya nalar serta kejelian anak dalam menata ulang potongan pola. Selain itu *puzzle* juga dapat

melatih sisi kreativitas dan pola pikir anak. Menurut Rachmawati (2008) Dengan permainan *puzzle*, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Karena *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar-gambar bangunan tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Terdapat manfaat dari permainan *puzzle* yaitu membangun kreativitas anak. Menurut Agus Hariyanto (2011) alat permainan edukatif berupa *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih kreativitas anak dengan menggabungkan setiap kepingan sehingga menjadi satu kesatuan gambar.

Permainan *puzzle* adalah permainan yang dapat mengolah otak anak dengan bereksplorasi, sehingga dengan bermain *puzzle* anak dapat meningkatkan kemampuan kreativitasnya (Ismail 2009). Anak membutuhkan proses kreatif yang secara konstan tersedia dan memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini permainan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak yang akan membentuk pribadi dan sosial anak serta membuat anak melatih ekspresi kreatifnya dan tingkat interaksi dengan yang lain Hildayani (2013).

Menurut Anggani Sudono (2009) permainan *puzzle* merupakan alat permainan yang diperlukan anak untuk mengembangkan kreativitas anak. Media belajar bagi anak adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk belajar anak yang mengembangkan semua kemampuan anak dengan cara bermain. Media belajar anak lebih sering dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah alat yang pembentukannya dibuat oleh manusia, baik dengan cara manual maupun dibuat oleh pabrik. Alat permainan edukatif yang diinstruksikan pada

pendidikan anak adalah permainan *puzzle* yang digunakan untuk pengembangan kreativitas setiap anak (Tadkiroatun, 2008). Menurut Hermawan (2009) permainan *puzzle* mempunyai tujuan mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, melatih kecepatan, ketepatan, ketelitian dan kreativitas anak. Terdapat manfaat dari permainan *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan *puzzle*, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Selain itu, permainan *puzzle* juga memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak (Suryana, 2010).

Indriana (2011) mengemukakan tentang karakteristik lingkungan bermain *puzzle* yaitu anak diberikan kesempatan untuk mengambil pelajaran positif dari setiap permainan. Media bermain juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Media bermain *puzzle* memiliki aspek perkembangan kreativitas bagi anak usia dini (Depdiknas, 2008). Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah alat permainan edukasi yang menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya kreativitas anak dalam belajar.

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Kreativitas Anak Usia Dini Yang Bermain *Puzzle* Dengan Yang Tidak Bermain *Puzzle*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan pokok permasalahan ini, yaitu : Apakah ada perbandingan antara anak yang bermain *puzzle* dengan anak yang tidak bermain *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui perbandingan antara anak yang bermain *puzzle* dan anak yang tidak bermain *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan konsep praktek psikologi terutama tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini serta perbandingan antara anak yang bermain *puzzle* dan anak yang tidak bermain *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dapat menyumbangkan pikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini, selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penyusun program pemecahan masalah kreativitas anak usia dini.