

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemahaman tentang konsep tumbuh kembang anak sangat penting bagi seorang perawat dan merupakan prinsip dasar dalam pemberian asuhan keperawatan agar anak mampu melaksanakan tugas perkembangan. Perkembangan anak pada setiap tingkatan usia adalah berbeda, akan mengalami peningkatan yang cepat pada suatu periode dan berangsur menurun sesuai bertambahnya usia menuju dewasa. Perkembangan otak yang pesat terjadi pada usia prasekolah. Pada usia prasekolah anak-anak akan mengalami perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, emosi maupun sosial (Sari, 2004).

Perkembangan fisik anak meliputi perkembangan motorik halus ataupun motorik kasar. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan baca tulis, mengenal angka, sains, konsep mengelompokkan, kreativitas dan lain-lain. Perkembangan emosi dan sosial meliputi, kemampuan berbahasa dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya (Santrock, 2011).

Salah satu bagian yang penting dalam perkembangan anak yang tidak dapat diabaikan adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah (Rochayah, 2012).

Kreativitas merupakan hal yang penting dan perlu dikembangkan karena berkaitan langsung dengan bagaimana seseorang mampu mencari penyelesaian dari suatu masalah. Mengembangkan kreativitas bukan sesuatu yang bisa dilakukan dengan instan namun butuh waktu yang panjang. Selain itu, anak membutuhkan stimulasi dan dukungan lingkungan yang kuat. Sebaiknya, di usia prasekolah anak tidak kekurangan stimulasi untuk perkembangannya. Kekurangan stimulasi yang ekstrim akan mengakibatkan sedikitnya jalur-jalur syaraf yang tersedia untuk belajar sehingga secara intelektual anak tersebut mengalami kecacatan kognitif. Kekurangan stimulasi yang diperlukan otak anak juga berakibat pada mengecilnya otak anak dibandingkan dengan anak normal yang mendapatkan stimulasi yang cukup dan tepat waktu (Nikmawati, 2012).

Banyak orang tua yang kurang memahami tentang stimulasi untuk perkembangan anaknya. Orang tua cenderung membatasi anaknya dalam berkreasi. Menurut Montolalu, dkk (2009) salah satu hal yang dapat menghambat kreativitas anak adalah sikap orang dewasa yang berperan sebagai instruksi. Padahal dengan membiarkan anak berkreasi, terjadi stimulasi secara alami sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara maksimal.

Salah satu komponen dari kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*). Cara menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak adalah menyediakan permainan, terutama permainan yang bersifat konstruktif. Contoh permainan yang bersifat konstruktif yaitu bermain *clay* dan origami. Menurut *BB Clay Designs* (2011), arti kata *clay* adalah tanah liat. *Plasticine* dipilih sebagai media karena menurut Well Mina (2012) plastisin/lilin malam biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Selain itu aman dan tidak mengotori tangan anak-anak. Sedangkan origami

berasal dari bahasa Jepang yakni dari kata *oru* yang berarti melipat dan *kami* berarti kertas. (Karmachela, 2008). Seperti halnya *plasticine clay*, origami juga tersedia banyak warna dan mudah didapatkan di toko-toko.

Dengan bermain *plasticine clay*, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, anak dapat membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya melibatkan indra tubuhnya sehingga dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, dan mengenali kekekalan benda (Rochayah, 2012). Anak dapat mewujudkan apa yang ada dalam imajinasinya sehingga kemampuan berpikir kreatif anak dapat terasah. Begitu juga origami, origami bermanfaat untuk melatih motorik halus, serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, ketrampilan serta ketekunan (Suryanti, 2013).

Dari penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Rochayah (2012) didapatkan hasil bermain *plasticine clay* dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada siswa TK Masyitoh 02 kelompok B pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 Desa Kalijeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap. Pada kondisi awal dari 23 siswa yang kreatif hanya 3 anak (13%), pada siklus I meningkat menjadi 14 siswa (61%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 21 siswa (90%). Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak prasekolah, setelah diberi terapi bermain origami sebagian besar responden mempunyai perkembangan kognitif yang baik (Adriana, 2011). Perbedaan mendasar dari kedua permainan ini adalah terkait aturan, *plasticine clay* membebaskan anak berkreasi sedangkan origami masih menggunakan aturan tertentu, misalnya teknik melipat yang benar.

Dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa bermain *plasticine clay* dan bermain origami dapat meningkatkan kreativitas.

Menyikapi dua penelitian di atas peneliti tertarik untuk membandingkan efek dari bermain *plasticine clay* dan bermain origami terhadap kemampuan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah. Penelitian ini akan berbeda dari penelitian yang ada sebelumnya karena peneliti akan fokus pada kemampuan berpikir kreatif, yaitu bagian dari kreativitas. Pemilihan anak usia prasekolah sebagai responden dikarenakan pada usia prasekolah anak mengalami perkembangan otak maksimal. Untuk memfokuskan objek penelitian, peneliti memilih rentang usia 4-5 tahun yang pada umumnya di Indonesia masuk dalam kelas TK A. Peneliti memilih lokasi penelitian di TK MUSLIMAT NU 21 karena sekolah tersebut masuk kriteria sekolah yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini dan bersedia untuk menjadi responden. Sehingga peneliti memilih judul "Perbedaan antara Bermain *Plasticine Clay* dan Origami terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*) pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK MUSLIMAT NU 21".

1.2 Rumusan Masalah

Adakah perbedaan antara bermain *plasticine clay* dan origami terhadap kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking*) pada anak TK A usia 4-5 tahun?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui adanya perbedaan antara bermain *plasticine clay* dan bermain origami terhadap kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking*) pada anak usia 4-5 tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah.

1.3.2.1 Untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking*) pada kelompok *plasticine clay* pada anak usia 4-5 tahun.

1.3.2.2 Untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking*) pada kelompok origami pada anak usia 4-5 tahun.

1.3.2.3 Untuk menganalisa perbedaan kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking*) pada kelompok *plasticine clay* dan kelompok origami pada anak usia 4-5 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan terkait tumbuh kembang anak utamanya tentang kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan melalui penelitian mengenai perbedaan antara bermain *plasticine clay* dan bermain origami terhadap kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 4-5 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh perawat, tenaga pendidik maupun orang tua sebagai sarana dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif. Sehingga anak dapat berkreasi sesuai keinginannya tanpa mengabaikan manfaat terapisnya. Manfaat terapis yang bisa diterapkan di sekolah adalah membangun motivasi, kreativitas dan keterampilan anak sehingga tugas perkembangan anak tercapai.