

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Sumber daya manusia dapat meningkat dan mampu bersaing untuk membangun sebuah bangsa jika memiliki sebuah pondasi yang kuat (Chintya & Kusuma, 2018). Naim et al (2015) menjelaskan bahwa anak usia sekolah merupakan kelompok penduduk usia muda yang diharapkan mampu untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan bangsa.

Berdasarkan *US Cencus Bureau* (2018) jumlah anak di dunia yang berumur (10-14) tahun sebanyak 618 juta. Menurut Kemenkes RI (2017) Jumlah anak yang berumur (10-14) tahun di Indonesia sebanyak 22.713.137 jiwa, di D.I.Y Anak dengan umur (7-12) tahun berjumlah 294.592 jiwa. Pada usia tersebut perkembangan anak perlu terus dipantau (Kemenkes RI, 2017). Tumbuh kembang anak di Indonesia menempati peringkat ke 101 dan masih berada dibawah Malaysia, Singapura dan Thailand pada tingkat Asean (Kemendikbud, 2017).

Endelman dan Mandle (2010) menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan anak akan berpengaruh terhadap periode perkembangan selanjutnya, pertumbuhan berkaitan dengan aspek fisik sedangkan perkembangan lebih mengarah pada bagaimana organ tubuh anak berfungsi sesuai dengan umur. Pemantauan harus selalu di lakukan oleh orang tua untuk mendeteksi apakah terdapat kelainan pada tumbuh kembang anak. Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu faktor internal (ras, genetik, jenis kelamin) dan faktor eksternal yaitu lingkungan pengasuh dan stimulasi (Adriana,2011). Salah satu stimulasi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan anak ketika memasuki usia sekolah ialah melakukan cara baru dalam bermain (Wong et al,2009). Bentuk permainan disekolah yang digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan

anak adalah melalui kegiatan yang bersifat mendidik. Bermain juga mampu menjadi terapi bagi anak untuk mengurangi rasa stres dan ketegangan yang dialaminya sehingga anak akan lebih menikmati dan lebih mudah untuk mengingat setiap pengajaran yang diberikan (Supartini dalam Sulianti 2016). Bermain merupakan terapi yang penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis menggunakan kekuatan terapeutik pada permainan untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Kemendikbud, 2017).

Keese dalam Cojocariu dan Boghian (2014) menjelaskan bahwa permainan yang edukatif merupakan sebuah permainan dengan rancangan yang mendidik dimaksudkan untuk memperluas konsep dan memperkuat perkembangan, memahami sebuah peristiwa historis atau budaya atau membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan pada waktu bermain. Menurut Adriana (2011) Permainan edukatif pada prinsipnya dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik, sosial-emosional, serta kemampuan kecerdasan (keterampilan dan kreatifitas). Munandar (2009) mengatakan bahwa kemampuan kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Anak terkadang bosan dan kurang tertarik dengan pendidikan yang diberikan, sehingga berdampak terhadap peningkatan kreativitas. Anak dengan rentang usia 7- 12 tahun dari laporan Torrance banyak terjadi penurunan kreativitas yang disebabkan karena penggunaan otak kanan yang belum maksimal, anak terlalu sering dihadapkan dengan pelajaran membaca dan menulis saja yang hanya melibatkan otak sebelah kiri (Saraswati & Suminar, 2014). Lingkungan sekolah perlu diupayakan suatu sistem belajar yang menunjang pendayagunaan kreativitas siswa, bermain merupakan kegiatan sehari-hari bagi anak dan menjadi media penting dalam pendidikan untuk meningkatkan kreatifitas anak (Holis, 2016).

Rohani (2017) menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan penggunaan media barang bekas, anak akan mampu berkreasi dan mengekspresikan perasaan. Penjelasan tersebut didukung oleh Hastuti (2015) menjelaskan bahwa kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif bervariasi, yang didalamnya terdapat alat dengan menggunakan barang bekas dan mampu meningkatkan daya imajinasi anak sehingga kreativitas meningkat. Imajinasi anak dapat dilihat ketika mereka mampu menggambarkan sebuah perasaan dari gambar yang mereka buat seperti gambar seorang perawat yang sedang merawat dan mengobati seseorang anak dan anak tersebut sembuh, sehingga ada imajinasi yang tercipta bahwa seorang perawat itu baik dan juga merawat orang yang sakit serta dapat mengurangi rasa takut anak terhadap dunia medis (Sulianti, 2016). Penjelasan lain disebutkan oleh Sobakhah dan Izzati (2017) dalam pelatihan seni kerajinan tangan dari barang bekas di SDN Sukalela Bawean dengan hasil pelatihan didapatkan bahwa anak mampu membuat bunga, kotak pensil dari botol dan tempat telur bekas serta anak menjadi lebih aktif, kreatif dan lebih peduli terhadap lingkungan.

Menurut Piaget dalam Maftukhah (2015) mengemukakan bahwa anak kelas 4 dan 5 lima sekolah dasar berada pada masa perkembangan operasional konkret, pada tahap ini perkembangan kreativitas anak mulai berkembang. Kesadaran untuk mengolah benda di lingkungan dapat dilakukan karena sudah dapat melakukan operasi mental untuk mengimajinasikan suatu benda tertentu yang diinginkan meskipun masih harus melihat benda aslinya. Peran tenaga kesehatan dalam hal ini juga sangat diperlukan, mengingat bermain edukatif bukan hanya kegiatan bersenang-senang saja tetapi lebih kepada belajar yang menyenangkan sehingga perkembangan anak bisa menjadi lebih optimal. Menurut Ginsburg Kr dalam Soetjiningsih (2016) salah satu peran tenaga kesehatan dalam kegiatan bermain anak yaitu harus mampu menjelaskan dan menekankan tentang keuntungan bermain edukatif yang mampu mengurangi kebiasaan malas. Selain itu peran tenaga kesehatan khususnya yang berada di

puskesmas adalah memberikan pelayanan pengembang dan pembinaan terhadap program kesehatan yang ada di sekolah salah satunya Unit Kesehatan Sekolah atau UKS. Unit Kesehatan Sekolah mempunyai tujuan meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi belajar peserta didik dengan meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat, sehingga memungkinkan pertumbuhan dan perkembangan yang harmonis dan optimal dalam rangka pembentukan manusia yang seutuhnya (Yanto, 2017)

Peneliti memilih SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sebagai tempat penelitian karena Visi dan Misi dari SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu visinya adalah unggul dalam prestasi, terampil, berakhlak mulia, berwawasan lingkungan, dan berbasis budaya. Salah satu misi dari sekolah adalah melaksanakan pembelajaran dengan penuh kreatif dan inovatif agar siswa berkembang secara optimal sesuai potensinya masing masing. Sehingga penelitian ini di harapkan mampu mendukung kerjasama antara petugas medis di puskesmas dengan pengelola UKS di sekolah sesuai tujuan dari UKS maupun VISI dan MISI sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lingkungan SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang khususnya ruang kelas 4 dan 5 hasil karya siswa dengan menggunakan barang bekas hanya terbatas pada benda yang memiliki fungsi sebagai pajangan saja dan itu pun hanya terbatas sehingga keterampilan yang dilakukan belum begitu maksimal. Hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas 4 dan 5 didapatkan hasil bahwa kurikulum baru yang diterapkan oleh pemerintah yaitu mengkerucutkan materi khusus seni budaya dan keterampilan (SBK) menjadikannya satu tema dengan mata pelajaran yang lain sehingga guru yang dikhususkan untuk pelajaran SBK ditiadakan dan pelajaran tersebut dibebankan kepada wali kelas. Beban guru menjadi lebih bertambah dan dituntut harus lebih terampil dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada latar belakang diatas bahwa penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam pemanfaatan barang bekas untuk meningkatkan kreativitas anak dengan judul Pengaruh Bermain Edukatif Kardus Bekas Terhadap Kreativitas Siswa SD Muhammadiyah I Ambarketawang.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang di atas, pertanyaan penelitiannya adalah adakah pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreatifitas siswa SD Muhammadiyah I Ambarketawang

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui gambaran karakteristik anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang
- b. Mengetahui gambaran kreativitas siswa SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sebelum dilakukan intervensi
- c. Mengetahui gambaran kreativitas siswa SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang setelah di lakukan intervensi

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat teoritis**

Sebagai acuan meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa keperawatan tentang permainan edukatif terhadap kreativitas pada anak.

#### **2. Manfaat praktis**

a. Bagi anak

Siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dengan memanfaatkan kardus bekas sebagai media untuk berkreasi dan mengenal alat-alat kesehatan dalam profesi keperawatan

b. Bagi guru

Memberikan masukan dan membantu guru dalam meningkatkan keterampilan siswa untuk memanfaatkan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas siswa

c. Bagi orang tua

Orang tua dapat memilah barang bekas untuk dijadikan barang yang berguna sebagai media bermain anak dalam meningkatkan kreativitas

d. Bagi tenaga kesehatan

Sebagai acuan bagi tenaga kesehatan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan media dalam terapi bermain pada anak