

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, setiap anak dibekali dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan tiap anak memiliki hak yang sama tanpa membeda-bedakan antara anak yang satu dengan anak yang lain. Pendidikan anak usia dini dibagi menjadi tiga jalur pendidikan, yaitu pendidikan formal, informal dan nonformal. Pendidikan yang pertama kali dialami oleh anak merupakan pendidikan informal. Pendidik pertama dalam mendidik anak adalah keluarga atau orang tua. Keluarga merupakan lingkungan yang paling terdekat dengan anak. Pendidikan digunakan untuk menumbuhkembangkan perkembangan anak sesuai tahapan perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan sejak dalam kandungan hingga usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini juga merupakan suatu proses pembelajaran yang merangsang setiap potensi, perkembangan dan pertumbuhan anak. Proses kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui konsep bermain sambil belajar, karena pada usia 4-6 tahun anak lebih mudah menyerap sesuatu

hal yang baru melalui bermain. Masa anak-anak atau masa keemasan merupakan masa di mana anak lebih mudah menyerap stimulasi yang diberikan melalui bermain dan lingkungan sekitar. Pendidikan keluarga membentuk kepribadian, sikap, dan kebiasaan anak. Bloom mengatakan dalam Noorlaila bahwa 80 persen potensi dasar manusia terbentuk sebagian besar di rumah.¹ Orang tua dapat menstimulus anak dengan berbagai kegiatan yang merangsang panca indera anak. Misalnya memberikan bermacam-macam bola warna warni untuk merangsang panca indera mata, mengenalkan berbagai rasa untuk merangsang panca indera lidah. Selain keluarga, anak mendapat pendidikan melalui sekolah/taman kanak-kanak.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga formal dalam lingkup pendidikan anak usia dini (PAUD) pada usia 4-6 tahun. Adapun tujuan diambil dalam jalur formal taman kanak-kanak dalam lingkup pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.² Taman kanak-kanak juga merupakan tempat dimana setiap anak dapat mengembangkan minat, bakat, kreativitas, kepribadian, sosial emosi, kognitif, moral dan agama.

¹ Iva Noorlaila, *Panduan Mengajar PAUD*, (Yogyakarta:Pinus,2010)h.08

² Pasal 28 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003

Pendidik kedua setelah orang tua adalah guru. Guru memiliki peranan penting dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan minat, bakat, kreativitas, kepribadian, dan aspek-aspek perkembangan (kognitif, motorik halus, motorik kasar, moral, agama dan sosial emosi) anak. Guru adalah sosok yang menjadi pembimbing, pengayom, tauladan, perancang dan mengembangkan potensi yang ada didalam diri anak. Hal tersebut selaras dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dalam pasal 24 bahwa pendidik anak usia dini merupakan tenaga professional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan.³

Data UNESCO pada tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 3,5 juta pendidik, tetapi hanya 16,9 persen pendidik Indonesia merupakan pendidik professional.⁴ Pendidik di Indonesia masih banyak yang belum tersertifikasi atau hanya lulusan SMA atau SMK saja, maka dari itu pendidik di Indonesia dinilai kurang profesional dan kurang kreatif dalam mengajar. Guru di Indonesia hanya menggunakan majalah sebagai media pembelajaran, guru tidak memiliki silabus, dan pedoman perencanaan pembelajaran. Menurut Rugaiyah bahwa profesional

³ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

⁴Antara, *Guru Indonesia Dinilai Masih Kurang Kreatif Dalam Mengajar*, <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/berita-pendidikan/11/10/26/ltnxzk-guru-indonesia-dinilai-masih-kurang-kreatif-dalam-mengajar> (online) pada tanggal 03 Februari 2015

merupakan hal yang berkenaan dengan pekerjaan keahlian-keahlian khusus, mengharuskan adanya pembayaran untuk melakukannya, sedangkan profesionalisme merupakan suatu kelakuan tujuan, nilai atau kualitas yang mencirikan profesi.⁵ Berdasarkan pernyataan diatas guru yang professional memiliki kemampuan empat kompetensi, yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial.

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan memahami konsep-konsep keilmuan tentang tahapan perkembangan anak dari segala aspek perkembangan. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan dalam bertindak yang sesuai dengan norma dan kode etik guru. Kompetensi profesional merupakan kemampuan untuk merancang, mengembangkan, menilai struktur dan kegiatan yang kreatif sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Kompetensi sosial merupakan kemampuan dalam bersosialisai, berkomunikasi, dan bersikap dengan teman sejawat, orang tua murid, dan masyarakat. Keempat kompetensi saling berhubungan untuk meningkatkan minat, bakat, kreativitas, aspek-aspek perkembangan yang ada di dalam diri anak dan menjadikan pendidik yang kreatif.

⁵ Rugaiyah &Atiek Sumiati,*Profesi Kependidikan*,(Bogor : Ghalia Indonesia,2001),h. 6

Pendidik yang kreatif merupakan pendidik yang mampu mengembangkan dan merancang suatu kegiatan pembelajaran yang kreatif juga mendorong daya cipta pada anak. Pendidik yang kreatif memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan, bakat, aspek–aspek perkembangan yang ada didalam diri anak. Pendidik juga merupakan salah satu pendorong atau motivasi anak. Kreativitas tidak akan dapat berkembang jika pendidik atau guru tidak memberikan motivasi, stimulasi yang bervariasi dan beragam. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rachmawati dan Kurniati, bahwa guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.⁶ Oleh karena itu pendidik yang kreatif merupakan salah satu pendorong dalam membangun daya cipta anak. Pendidik yang kreatif harus memiliki ide–ide yang bervariasi dan menarik bagi anak. Maka anak akan muncul rasa keingintahuan. Dikarenakan anak usia 5-6 tahun memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan individu dalam berfikir dengan cara yang berbeda atau imajinatif untuk menghasilkan suatu produk yang baru. Kreativitas juga merupakan suatu proses berfikir kreatif setiap orang dalam menyerap berbagai informasi dengan cara yang berbeda untuk

⁶Yeni Racmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: kencana, 2010) h. 31

menghasilkan produk atau hasil yang baru atau orisinal dan memiliki nilai. Menurut Komite Penasehat Nasional bidang Pendidikan Kreatif dan Pendidikan Budaya dalam Craft bahwa kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original, murni, asli dan bermakna.⁷ Berdasarkan paparan diatas bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan berfikir imajinatif setiap orang dalam menghasilkan suatu produk yang bersifat original, murni, asli dan memiliki makna.

Setiap anak akan beraktivitas sesuai dengan keinginan dan minat yang dimilikinya. Kreativitas menurut Rhodes dalam Rachmawati terdapat empat istilah yaitu: *Person, Process, Press and Product*. Keempat istilah tersebut memiliki arti pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif.⁸

Setiap istilah tersebut memiliki hubungan dalam mengembangkan kreativitas dan proses berfikir kreatif. Pertama *Person* (individu/pribadi) adalah suatu kepribadian yang ada didalam diri untuk mengekspresikan rasa keingin tahuan, kemauan bertanya dan kemauan mencoba hal-hal baru. Kedua *Press* (dorongan) adalah suatu dorongan yang didapatkan dari lingkungan sekitar untuk merangsang keingintahuan dan berfikir dalam

⁷ Anna Craft, *Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak – Anak*, (Depok : Cerdas Pustaka, 2004) h. 1

⁸ Yeni Rachmawati, *op.cit*, h.14

menerima informasi atau pengalaman baru. Dorongan memiliki dua faktor pendorong, yaitu faktor internal (keluarga), dan eksternal (guru dan lingkungan). Ketiga *Process* (proses) adalah proses menyerap informasi–informasi baru, pengalaman dan mengembangkan hal tersebut sesuai imajinasi mereka sendiri. Keempat *Product* (produk) adalah menghasilkan suatu produk yang berbeda, unik dan sesuai dengan pemikiran imajinasi. Jadi, kreativitas memiliki empat istilah yang saling berhubungan untuk berfikir sesuai imajinasi untuk menghasilkan suatu produk baru melalui dorongan dan lingkungan.

Anak-anak dapat menciptakan segala sesuatu hal yang diinginkanya melalui benda-benda atau lingkungan di sekitarnya. Alam merupakan lingkungan yang mendukung anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berimajinasi. Kondisi lingkungan yang mendukung akan membuat seseorang dapat memunculkan ide-ide kreatif dan menciptakan produk yang lebih bermakna. Secara alamiah, setiap anak sudah memiliki daya cipta sendiri. Daya cipta dapat berkembang, apabila lingkungan yang memadai, dorongan internal maupun eksternal saling berkesinambungan dan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Model pembelajaran yang berpusat pada anak juga merupakan faktor penting dalam mengembangkan daya cipta anak. Model

pembelajaran merupakan suatu rancangan yang menggambarkan situasi ruangan atau lingkungan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan kreativitas anak, misalnya: model pembelajaran sudut–sudut kegiatan, model pembelajaran area dan model pembelajaran berdasarkan sentra.⁹ Lingkungan juga mempengaruhi model pembelajaran yang akan diterapkan dalam lembaga pendidikan.

Setiap taman kanak–kanak (TK) memiliki model pembelajaran yang berbeda–berbeda. Pada TK Tunas Wiratama menggunakan model pembelajaran sentra. Pembelajaran sentra sangat menarik bagi anak. Anak dapat memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan keinginan atau minat yang dimiliki. Sentra merupakan suatu pusat kegiatan belajar atau pusat sumber belajar yang merupakan suatu wahana yang sengaja dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini.¹⁰ Istilah lain sentra, yaitu area, sudut kegiatan anak dan pusat minat. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa terdapat guru sentra yang masih kurang menyiapkan media atau kegiatan yang bervariasi dalam proses pembelajaran¹¹. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2010),h.120

¹⁰ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010),h. 81

¹¹ Febriana Budiarti, Indri Astuti, dan Abas Yusuf, *Analisis Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6*

(Permendiknas) nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa guru seharusnya memanfaatkan lingkungan dan memilih alat bermain dan sumber belajar yang ada di lingkungan.¹² Media tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar, melainkan juga sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Akan tetapi, guru hanya menggunakan satu media dalam proses pembelajaran, sehingga membuat anak merasa bosan dan tidak adanya dorongan untuk memunculkan ide kreatif.

Proses berfikir kreatif akan muncul apabila adanya dorongan yang dapat menimbulkan rasa keingintahuan, mencoba hal baru dan berimajinasi. Tanpa adanya proses berfikir kreatif tidak akan adanya produk yang dihasilkan. Anak usia 5-6 tahun memiliki rasa ingin mencoba hal-hal baru, banyak bertanya tentang apa saja yang mereka lihat dan melakukan percobaan berdasarkan imajinasi mereka.

Experimental Play atau bermain eksperimen merupakan suatu kegiatan bermain percobaan yang menggunakan objek-objek di sekitar dan

Tahun, (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8641/8639>) diunduh pada 06 Februari 2015 jam 23.00

¹² Permendiknas Nomor 58 tahun 2009

dapat mengembangkan interpersonal pada diri. Sejalan dengan pendapat

De Lissa bahwa:

*De Lissa talks about children engaging in experimental play with resources such as building materials which have many possibilities, enabling children to put ideas into action and so practicing skills of planning, persistence, concentration and re – evaluation.*¹³

Dapat diartikan bahwa De Lissa berbicara tentang anak-anak terlibat dalam bermain eksperimen dengan sumber daya seperti bahan bangunan yang memiliki banyak kemungkinan, memungkinkan anak-anak untuk menempatkan ide-ide ke dalam tindakan dan berlatih keterampilan perencanaan, ketekunan, konsentrasi dan melakukan evaluasi ulang.

Sentra bahan alam adalah pusat kegiatan anak menggunakan media yang terdapat di lingkungan sekitar, misalnya daun, ranting, pasir, air, tepung, dan lain-lain. Sentra bahan alam juga dapat mengasah kreativitas anak dalam bereksplorasi, memecahkan suatu permasalahan, dan mengembangkan kognitif. Pembelajaran sentra bahan alam juga memberikan pengalaman melakukan daur ulang. Guru dapat menggunakan benda–benda yang biasa dipakai sehari-hari sebagai media bahan alam, misalnya stik es krim, tepung terigu, pewarna makan, pasir, air, dan lain-

¹³Helen Bilton,*Outdoor Learning In The Early Years Management And Innovation*,(USA: A David Fulton Book,2010),p.73

lain. Di dalam sentra bahan alam anak dapat mengenal konsep dasar sains, seperti: membandingkan, mengamati, mengkomunikasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi bahwa anak usia 5-6 di TK Tunas Wiratama terdapat beberapa anak yang masih belum muncul rasa ingin tahu yang besar, anak-anak belum aktif bertanya dan belum memiliki rasa ingin berpetualangan dengan hal-hal yang baru. Dikarenakan guru sentra jarang melakukan kegiatan yang melakukan suatu eksperimen dan guru hanya meminta anak-anak mengikuti seperti yang dicontohkan oleh guru.¹⁴ Seharusnya guru membiarkan anak bebas untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui kegiatan yang kreatif. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan memberikan kegiatan di sentra bahan alam dan menggunakan media bahan alam. Peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui sentra bahan alam bagi pendidik dan peserta didik di TK Tunas Wiratama, Jakarta Timur.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

¹⁴ Hasil wawancara pada tanggal 05 Februari 2015

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas, bahwa terdapat beberapa fokus yang dapat dijadikan bahan penelitian meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan di sentra bahan alam antara lain:

1. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi kurangnya pemanfaatan media bahan alam?
2. Mengapa kegiatan pembelajaran di sentra bahan alam kurang bervariasi?
3. Mengapa kreavitas anak usia 5-6 tahun belum muncul?
4. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi kurangnya keterlibatan langsung anak pada proses kegiatan?
5. Mengapa dorongan guru dapat mempengaruhi kreativitas anak?
6. Apakah *Experimental Play* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama. Fokus yang dapat dijadikan bahan penelitian dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah mengembangkan kreativitas pada anak dengan kegiatan yang dilakukan di sentra bahan alam.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi masalah pada peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Jakarta Timur melalui sentra bahan alam. Meningkatkan yang dimaksud adalah perubahan pada kemampuan tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun yang sudah dicapai sebelum dilakukan tindakan penelitian dan kemampuan tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun yang sudah dicapai setelah dilakukan penelitian.

Kreativitas merupakan kemampuan pribadi diri dalam mengembangkan proses berfikir kreatif anak dalam menghasilkan produk sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Kemampuan pribadi adalah kemampuan pribadi dalam mengungkapkan rasa keingintahuan, kemauan untuk bertanya dan kemauan menerima hal-hal baru. Proses berfikir kreatif yang diteliti adalah kemampuan anak untuk bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen.

Sentra bahan alam yang dimaksud adalah area atau lingkungan belajar yang dirancang agar anak dapat meningkatkan kreativitas melalui aktivitas bermain sambil belajar yang sesuai dengan minat atau imajinasi anak. Sentra bahan alam yang dijadikan penelitian sains. Diantaranya seperti anak

melakukan pencampuran warna sesuai dengan imajinasi anak, anak membuat berbagai bentuk sesuai keinginan atau imajinasi anak, dan anak dapat meniru bentuk sesuai dengan aslinya melalui playdough.

Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Jakarta Timur. Pada usia 5-6 tahun anak memiliki rasa keingintahuan yang besar, berani mencoba hal-hal berani dan menghasilkan suatu produk. Maka dari itu, penelitian tindakan kelas memberikan stimulasi untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain eksperimen (*Experimental Play*) di sentra bahan alam.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain eksperimen (*experimental play*) di sentra bahan alam di TK Tunas Wiratama, Jakarta Timur?
2. Apakah bermain eksperimen (*experimental play*) di sentra bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 di TK Tunas Wiratama, Jakarta Timur?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan dan memperkaya ilmu pendidikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain eksperimen di sentra bahan alam.

2. Secara Praktis

Penelitian diharapkan berguna bagi:

a. Program Studi Anak Dini

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi atau masukan untuk mengembangkan konsep dan teori pendidikan yang berkaitan dengan peranan pendidikan dalam mengembangkan kreativitas melalui bermain eksperimen di sentra bahan alam.

b. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan dan media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain eksperimen (*experimental play*) di sentra bahan alam.

c. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan media, evaluasi diri dan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain eksperimen (*experimental play*) di sentra bahan alam.