

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan di dunia dan telah menimbulkan dampak positif yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa seluruh lapisan masyarakat di segala usia, dari anak-anak sampai lanjut usia sudah mengenal teknologi informasi. Teknologi informasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan begitu banyak kemudahan yang memungkinkan setiap orang dapat berkomunikasi ke seluruh penjuru dunia. Namun demikian untuk memanfaatkan produk dari perkembangan teknologi masa kini, perlu adanya kemampuan khusus bagi setiap orang dalam memilih, mengolah, dan menyerap informasi yang bermanfaat bagi kepentingan manusia.

Dalam era global dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya, adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi permasalahan yang semakin kompleks (Munandar, 2009). Oleh karena itu kreativitas sangat diperlukan dalam berbagai bidang, termasuk teknologi yang berkembang semakin pesat ini. Masalah-masalah utama yang dihadapi negara berkembang adalah bagaimana mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas setiap waktunya.

Pengembangan kreativitas bisa dimulai sejak anak kecil, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pra-sekolah sampai di Perguruan Tinggi, kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan

dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan bangsa.

Pendidikan di Indonesia mempunyai peranan penting dalam pengembangan kreativitas anak bangsa, karena kreativitas merupakan hal yang paling esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, serta sangat penting untuk pembangunan Indonesia (Munandar, 2009). Setiap anak diberikan potensi yang berbeda oleh pencipta. Jika anak diberikan pendidikan dan lingkungan yang tepat, maka potensi dan kemampuannya tersebut akan tumbuh secara utuh dan optimal. Karena anak adalah generasi bangsa yang akan memberikan sumbangan yang besar bagi Indonesia ke depannya. Jika tidak, maka kemampuan mereka akan menjadi tidak optimal. Hal ini tidak hanya dapat merugikan anak itu sendiri, tetapi juga orang tua dan masyarakat yang akan kehilangan bibit unggul untuk pembangunan negara.

Menurut praktisi kreatif Yoris Sebastian (dalam Wahyudi, Kompas Online, 2012) orang Indonesia itu kreatif, namun belum diberi panggung dengan level dunia. Seperti hasil survei tentang keinginan kreatif masyarakat Indonesia yang dilakukan *the global @dvisor Wave 29* oleh Ipsos pada bulan Juli tahun 2012, 75% orang Indonesia memilih ingin menjadi orang yang kreatif dan 25% sisanya ingin menjadi orang pintar. Sebagian besar orang Indonesia, laki-laki dan perempuan yang berusia 35 tahun sampai 64 tahun dengan pendapatan dan tingkat pendidikan yang bervariasi menginginkan menjadi lebih kreatif dibandingkan menjadi lebih pintar. Penelitian ini sebenarnya menjadi tolak ukur perilaku dan harapan bangsa Indonesia sendiri. Banyak sekali orang kreatif di Indonesia yang banyak menghasilkan penemuan dan karya-karya yang baru serta alami (orisinal) hingga mendapat penghargaan di kanca Internasional.

Dengan adanya teknologi informasi, anak-anak Indonesia dapat membawa dan mengharumkan nama Indonesia dalam kejuaraan internasional. Seperti misalnya, Fahma dan Hania, pembuat peranti lunak anak-anak seperti aplikasi game yang mendorong pendidikan moral (game korupsi), sehingga mereka menjadi juara

Information and Communication Technology Award Asia Pasific dan penghargaan lainnya. Selain itu ada Arif dan Taufik, penemu antivirus dengan julukan *Artav Internet Security*, Antivirus tersebut kini sudah dipakai oleh 150 ribu pendownload. Adapun anak Indonesia lain yaitu Muhammad Yahya Harlan, yang membuat jejaring sosial mirip facebook yang selama ini sangat tren di kalangan masyarakat dunia, *salingsapa.com* yang sudah dibuka di 52 negara.

Sekolah Komputer Aku Cinta Indonesia (SKACI) adalah kursus komputer (IT) yang dikhususkan untuk anak-anak usia Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan mahasiswa di Perguruan Tinggi pun bisa mengikuti kursus ini untuk mendalami ilmu komputer berbasis IT. SKACI ini dibuat untuk mewedahi, mengembangkan, serta mengapresiasi karya-karya TIK generasi bangsa dalam membangun dan mempersiapkan generasi yang jago, kreatif, produktif dan bijak dalam bidang IT.

SKACI mengadopsi metode pembelajaran yang telah berhasil diterapkan kepada Fahma dan Hania. Mereka adalah penerima lebih dari 30 penghargaan internasional dan nasional, di antaranya *The Youngest Developers in the World* (oleh Nokia Finlandia dan Majalah IT Jerman *Freund von Freunden*), Juara APICTA, INAICTA, IWIC, Inventor Cilik dari Presiden SBY dan Menkumham, SCTV Award dan prestasi lainnya. SKACI pun sejak 3 tahun berdiri telah mencetak anak juara lainnya menjadi Juara Nasional ke-1, ke-2, ke-3 dan finalis tingkat SD di ajang INAICTA 2010, 2011, 2012, dan 2013. Bahkan anak-anak TK sudah membuat game sendiri, meskipun belum ada lomba tingkat nasional untuk kejuaran IT usia dini.

Tujuan dari pembelajaran IT SKACI adalah anak-anak dapat menguasai ilmu komputer, sehingga belajar apapun yang terkait komputer akan menjadi mudah, karena tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi komputer sekarang ini menjadi makanan sehari-hari bagi sebagian besar anak jaman sekarang. Seperti Visi SKACI yaitu mencetak generasi baru yang jago IT (menguasai IT), dan mempunyai Misi

untuk mengubah anak yang menjadi konsumen (bahkan korban) IT menjadi produsen IT. Tujuan diadakan kursus SKACI sendiri yaitu mengubah anak yang maniak game, menjadi anak jago komputer dan mahir membuat game atau aplikasi lainnya yang dapat berguna bagi orang banyak

Kreativitas atau berfikir kreatif harus dikembangkan dari sejak dini, karena hal ini akan berguna bagi anak ke depannya. Dengan adanya kreativitas, anak dapat berfikir secara kreatif untuk mengembangkan semua kemampuannya secara optimal dan dapat memunculkan ide-ide baru, hal ini sangat bermanfaat bagi anak di jaman global ini. Kreativitas dapat berkembang dengan berbagai cara, di antaranya dengan pembelajaran bermain kelompok, kegiatan mendongeng, memberikan anak permainan yang edukatif, bermain musik, dan lain sebagainya. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan anak merangsang dan memupuk kreativitasnya sesuai dengan potensi yang dimiliki. Karena dengan hal yang menyenangkan, anak akan tertarik untuk mempelajari suatu hal, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang besar, yang membuat anak terus menggali semua potensi yang mereka miliki, sehingga ide-ide, gagasan maupun hal-hal yang baru muncul secara kreatif.

Maka dari itu untuk melihat kreativitas anak dari berbagai aspek sehingga kreativitas anak terlihat berkembang secara optimal khususnya dalam bidang teknologi informasi yang semakin berkembang pesat pada zaman global ini, maka peneliti tertarik untuk meneliti: “**Dimensi Kreativitas *Four P's* Anak Usia 12-14 Tahun di Sekolah Komputer Aku Cinta Indonesia (SKACI) Bandung.**”

B. FOKUS PENELITIAN

Kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek yang berkaitan. Dalam penelitian ini penentuan kreativitas difokuskan pada dimensi kreativitas anak khususnya dalam bidang IT menurut dimensi *Person* (Pribadi), *Press* (Dorongan), *Process* (Proses), dan *Product* (Produk). Dengan berfokus pada proses kreatif, dapat dilihat jenis pribadi seperti apa yang akan berhasil dalam proses tersebut,

Muti'ah Azzahra, 2014

Dimensi kreativitas Four P's anak usia 12-14 tahun Di SKACI (Sekolah Komputer Aku Cinta Indonesia)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lingkungan seperti apa yang akan memudahkan proses kreatif, dan produk seperti apa yang akan dihasilkan dari proses kreatif tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran IT di SKACI, dan bagaimana dimensi kreativitas *Four P's: Person* (Pribadi), *Press* (Dorongan), *Process* (Proses), *Product* (Produk) pada anak usia 12-14 tahun di SKACI Bandung.

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dimensi kreativitas *Four P's* pada anak usia 12-14 tahun di SKACI Bandung. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah memperoleh seperangkat data yang akurat, objektif, dan terpercaya tentang dimensi kreativitas anak usia 12-14 tahun dari berbagai sumber terkait (orang tua, guru/pakar IT), baik melalui teknik wawancara, observasi, maupun studi dokumentasi. Sesuai fokus kajian masalah yang diajukan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembelajaran IT di Sekolah Komputer Aku Cinta Indonesia (SKACI) Bandung.
2. Mengetahui dimensi kreativitas *Person* (Pribadi) pada anak usia 12-14 tahun di SKACI Bandung, ditinjau dari rasa percaya diri, minat, tekun, ulet, rasa ingin tahu, tanggung jawab, komitmen terhadap tugas, dan terbuka terhadap hal baru.
3. Mengetahui dimensi kreativitas *Press* (Dorongan) pada anak usia 12-14 tahun di SKACI Bandung, ditinjau dari dorongan eksternal dan internal.
4. Mengetahui dimensi kreativitas *Process* (Proses) pada anak usia 12-14 tahun di SKACI Bandung, ditinjau dari tahap persiapan, tahap iluminasi dan tahap verifikasi.
5. Mengetahui dimensi kreativitas *Product* (Produk) pada anak usia 12-14 tahun di SKACI Bandung, ditinjau dari *uniqueness* (unik), orisinalitas, *useful* (bermanfaat), dan kualitas produk.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu psikologi kedepannya terutama dalam bidang psikologi perkembangan dan pendidikan, serta memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai kreativitas anak khususnya dalam bidang IT. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti untuk memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan kontribusi terhadap kreativitas anak dalam dunia psikologi melalui pembelajaran IT yang aktif dan terarah, serta sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi khususnya kepada orang tua, anak-anak, lembaga pendidikan, praktisi IT sendiri dalam upaya mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran IT yang saat ini terus berkembang, sehingga anak tidak hanya menjadi konsumen yang pasif tetapi menjadi produsen dan dapat menciptakan sesuatu yang baru serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi yang semakin pesat di zaman global ini.