

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kreativitas merupakan anugerah dari Tuhan yang Maha Kuasa kepada setiap manusia. Oleh sebab itu, setiap manusia berhak menggunakan dan mengembangkannya melalui pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan primer setiap manusia. Pendidikan adalah suatu proses yang disadari untuk mengembangkan potensi individu sehingga memiliki kecerdasan berpikir kreatif, emosional, berwatak dan berketerampilan untuk siap hidup di tengah-tengah masyarakat. Menurut Yudha (2004), pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) sebagai pendidikan dasar yang diterapkan pada anak usia 4–6 tahun, bertujuan membentuk dan mengembangkan jiwa kreatif dan eksploratif.

Kreativitas, menurut Rachmawati dan Kurniati (2005), merupakan kemampuan berpikir yang ditandai oleh timbulnya ide atau gagasan dan baru, serta karya nyata yang relatif berbeda, bersifat imajinatif serta berguna sebagai pemecahan suatu masalah. Kemudian, ada juga yang mengatakan bahwa kreativitas adalah bentuk hasil dari sebuah kreasi melalui suatu proses berpikir. Kreativitas memungkinkan manusia untuk berpikir dan menciptakan suatu mahakarya yang dapat berguna bagi pemakainya, misalnya Alexander Graham Bell menciptakan sebuah telepon yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi tanpa batas hingga saat ini atau Ibu Sud menciptakan syair-syair lagu untuk menyampaikan pesan moral yang

baik bagi anak-anak. Berawal dari sebuah pemikiran kreatif, manusia mampu membuat corak-corak yang misalnya senam dan lomba lari. Kegiatan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tema. Proses pembelajaran di TK Samiaji II lebih banyak dilakukan di dalam kelas. Namun, terdapat juga program pembelajaran di luar kelas yang dilaksanakan setiap semesternya, seperti kunjungan ke kantor pos, kunjungan ke dapur McDonald dan pergi ke Taman Lalu Lintas.

Berikut ini gambaran kegiatan yang dilakukan pada hari Rabu, 10 Februari 2010. Berdasarkan jadwal kegiatan hari itu adalah kegiatan pengembangan seni, dengan tema 'Pekerjaan'.

Sebelum jam pelajaran dimulai, biasanya kegiatan diisi dengan belajar membaca. Setiap anak mendapat giliran membaca di buku latihan membaca maksimal satu halaman setiap hari selama 15 menit. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB. Seluruh anak keluar kelas untuk berbaris sebagai proses pemanasan agar anak siap dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran atau kegiatan berikutnya. Berbaris berlangsung selama 15 menit, kemudian anak-anak masuk kelas dan duduk di kursinya masing-masing.

Guru mulai mengawali kegiatan selama 15 menit dengan bernyanyi lagu '*Good Morning*' (lagu ini bermaksud untuk mengecek absensi anak-anak yang hadir). Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Kemudian dilakukan tanya jawab antara guru dan anak dengan tema pekerjaan yaitu 'Nelayan'.

menyajikan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap-tahap perkembangan anak.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif, ketika guru membiarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk ataupun membuat sesuatu dengan caranya serta menguraikan pengalamannya sendiri. Untuk itu, pembelajaran pada usia ini harus dirancang agar anak tidak merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya.

Suasana belajar perlu dibuat secara alami, hangat dan menyenangkan agar suasana belajar tidak memberikan beban dan membosankan bagi anak. Pembelajaran di TK seharusnya berbentuk permainan yang memberikan pengalaman-pengalaman langsung kepada anak.

Menurut Solehuddin (2000), pemahaman anak terhadap suatu konsep diperoleh hampir sepenuhnya tergantung pada pengalaman kegiatan yang bersifat langsung. Selain itu, anak juga memiliki minat yang besar terhadap pengenalan warna dan gambar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa anak belajar dari hal yang konkrit ke hal yang abstrak. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik dan fasilitator perkembangan anak harus mampu memfasilitasi kebutuhan belajar anak.

Idealnya, sudah seharusnya guru juga mempersiapkan media untuk pembelajaran yang bertujuan untuk membangun pengertian anak dan memahami maksud dari kegiatan pembelajaran tersebut. Melalui pembelajaran yang ringan dan menyenangkan serta ditambah dengan

fasilitas media konkrit, misalnya senam dan lomba lari. Kegiatan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tema. Proses pembelajaran di TK Samiaji II lebih banyak dilakukan di dalam kelas. Namun, terdapat juga program pembelajaran di luar kelas yang dilaksanakan setiap semesternya, seperti kunjungan ke kantor pos, kunjungan ke dapur McDonald dan pergi ke Taman Lalu Lintas.

Berikut ini gambaran kegiatan yang dilakukan pada hari Rabu, 10 Februari 2010. Berdasarkan jadwal kegiatan hari itu adalah kegiatan pengembangan seni, dengan tema 'Pekerjaan'.

Sebelum jam pelajaran dimulai, biasanya kegiatan diisi dengan belajar membaca. Setiap anak mendapat giliran membaca di buku latihan membaca maksimal satu halaman setiap hari selama 15 menit. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB. Seluruh anak keluar kelas untuk berbaris sebagai proses pemanasan agar anak siap dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran atau kegiatan berikutnya. Berbaris berlangsung selama 15 menit, kemudian anak-anak masuk kelas dan duduk di kursinya masing-masing (Lampiran 4.4).

Guru mulai mengawali kegiatan selama 15 menit dengan bernyanyi lagu '*Good Morning*' (lagu ini bermaksud untuk mengecek absensi anak-anak yang hadir). Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Kemudian dilakukan tanya jawab antara guru dan anak dengan tema pekerjaan yaitu 'Nelayan'.

pikirannya serta anak terlihat tidak aktif ketika mengerjakan tugas. Selain itu, pada saat kegiatan inti berlangsung, jarang sekali anak melakukan kegiatan eksplorasi di lingkungan sekitar, mengadakan kegiatan penjelajahan atau bereksperimen dengan benda-benda di sekitarnya.

Faktor lainnya adalah tuntutan dari orangtua yang ingin anaknya dapat cepat pandai membaca, menulis dan berhitung menjelang Sekolah Dasar (SD), turut mempengaruhi sistem belajar. Orangtua sering kali mengeluhkan perkembangan anaknya dari hasil belajar yang telah dilakukan, misalnya ketika melihat hasil gambar berbeda dengan persepsi sempurna, tampak aneh seperti daun berwarna coklat, kuning, merah, mewarnai keluar garis atau tidak rapi. Hal ini juga yang menyebabkan guru membatasi imajinasi anak dengan aturan-aturan. Aturan dan tuntutan inilah yang turut mempengaruhi kurangnya fokus kegiatan pengembangan kreativitas.

Di TK Samiaji II, yang menjadi objek penelitian Penulis, kegiatan pengembangan kreativitas anak terintegrasi dengan semua kegiatan pembelajaran yang berlangsung, terutama pada pelajaran seni. Bentuk kegiatan yang sering dilakukan adalah menggambar bebas sesuai dengan tema, misalnya ketika pembelajaran bertemakan 'Air', maka anak ditugaskan menggambar apa saja yang berkaitan dengan air. Namun, ketika kegiatan berlangsung anak tidak percaya diri untuk menggambar, karena adanya tuntutan kesempurnaan gambar menurut orangtua dan guru tersebut mengakibatkan anak menyerah dan menganggap dirinya tidak mampu menggambar.

Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2005: 12) berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak-anak di Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya di lingkungan keluarga dan sekolah.

Batasan dan banyaknya aturan membuat anak merasa terkekang dan mudah putus asa, cepat menyerah dan bosan ketika mengerjakan tugas, serta cenderung kurang berpikir kreatif. Hal ini dapat menjadi sebuah permasalahan bagi perkembangan kreativitas anak di kemudian hari. Oleh karena itu, memberikan kebebasan berpikir dan mengekspresikan imajinasi anak dalam suatu wujud kreativitas merupakan hal yang sangat penting.

Berpikir kreatif, menurut Windura (2008), adalah hasil dari fungsi otak kanan. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas dan respons berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan (Yoga, BaliPost, 25 Oktober 2009). Akan tetapi, pada umumnya pembelajaran bersifat pengembangan otak kiri yang berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, berurutan, linier, *scientific*, seperti membaca, bahasa dan berhitung. Ironisnya, tidak banyak ditemukan pembelajaran yang bersifat pengembangan otak kanan yang berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

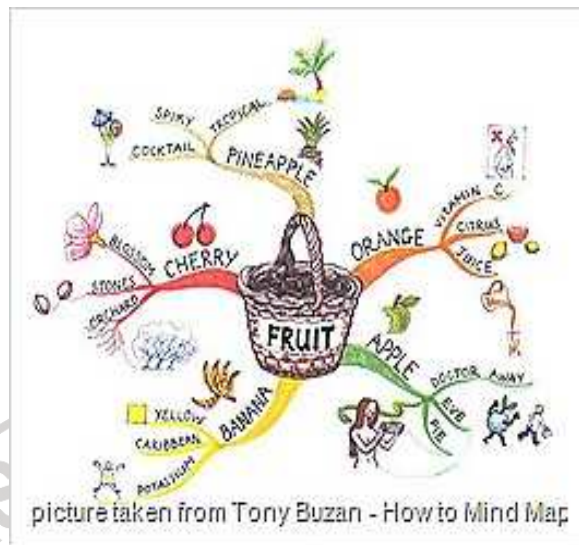
Proses menuangkan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah terhambat ketika anak terjebak dalam model penuangan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul. Bagaimana cara mengatur fungsi otak agar dapat menghasilkan kreativitas yang luar biasa pada anak? Tentu saja melalui pembelajaran yang tidak hanya menekankan fungsi otak kiri saja, dengan cara menggugah daya imajinasi pada anak, yang melibatkan banyak

warna, gambar dan kegiatan visualisasi untuk mengoptimalkan fungsi otak kanannya juga.

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kanan dan dapat menghasikan kreativitas yang luar biasa pada anak, maka diperlukan beberapa strategi dan teknik untuk mengembangkan kreativitas anak. Strategi tersebut antara lain, seperti strategi pengembangan kreativitas melalui hasta karya, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, metode proyek, permainan musik dan bahasa (Rachmawati dan Kurniati, 2005), serta salah satu teknik berpikir kreatif yang ditemukan oleh Tony Buzan, yaitu peta pikiran (*mind map*).

Peta pikiran (*mind map*) menerapkan cara mengembangkan dan mengeksplorasi sebuah tema atau benda yang divisualisasikan melalui gambar dan dikembangkan dengan cara membuat garis warna-warni untuk memberikan keterangan tentang hal-hal apa saja yang diketahui dari benda tersebut (Windura, 2008).

Peta pikiran (*mind map*) ini mengajak anak menggambar atau menuliskan apa saja yang menjadi imajinasinya. Anak dapat berimajinasi dan berpendapat serta membuktikan kebenaran pendapatnya tersebut dengan bebas. Hal tersebut dipresentasikan dengan terlihatnya cabang yang akan dibuat anak, yang memperinci pendapat sebelumnya serta terdapatnya bahasa gambar dalam peta pikiran (*mind map*) ini. Gambar berikut merupakan salah satu contoh peta pikiran (*mind map*) Buzan (2007).



Gambar 1.1. Contoh Gambar Peta Pikiran (*Mind Map*) (Buzan, 2007)

Bahasa gambar adalah cara penyampaian informasi dengan menggunakan gambar. Bahasa gambar digunakan pada peta pikiran (*mind map*) karena otak memiliki kemampuan alami untuk pengenalan visual, bahkan sebenarnya pengenalan yang sempurna (Windura, 2008). Inilah sebabnya anak akan lebih mengingat informasi jika menggunakan gambar dan warna yang menarik untuk menyajikannya.

Peta pikiran (*mind map*) menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebanyak-banyaknya. Melalui kombinasi warna, gambar dan cabang-cabang melengkung, peta pikiran (*mind map*) lebih merangsang secara visual daripada teknik pencatatan tradisional, yang cenderung linear dan satu warna (Rostikawati, 2008).

Para jenius kreatif menggunakan bahasa gambar untuk menyusun, mengembangkan dan mengingat pikiran mereka. Leonardo da Vinci, menggunakan gambar, diagram, simbol dan ilustrasi sebagai cara termurni untuk menangkap pikiran-pikiran yang bermunculan di



otaknya dan misalnya senam dan lomba lari. Kegiatan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tema. Proses pembelajaran di TK Samiaji II lebih banyak dilakukan di dalam kelas. Namun, terdapat juga program pembelajaran di luar kelas yang dilaksanakan setiap semesternya, seperti kunjungan ke kantor pos, kunjungan ke dapur McDonald dan pergi ke Taman Lalu Lintas.

Berikut ini gambaran kegiatan yang dilakukan pada hari Rabu, 10 Februari 2010. Berdasarkan jadwal kegiatan hari itu adalah kegiatan pengembangan seni, dengan tema 'Pekerjaan'.

Sebelum jam pelajaran dimulai, biasanya kegiatan diisi dengan belajar membaca. Setiap anak mendapat giliran membaca di buku latihan membaca maksimal satu halaman setiap hari selama 15 menit. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB. Seluruh anak keluar kelas untuk berbaris sebagai proses pemanasan agar anak siap dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran atau kegiatan berikutnya. Berbaris berlangsung selama 15 menit, kemudian anak-anak masuk kelas dan duduk di kursinya masing-masing (Lampiran 4.4).

Guru mulai mengawali kegiatan selama 15 menit dengan bernyanyi lagu '*Good Morning*' (lagu ini bermaksud untuk mengecek absensi anak-anak yang hadir). Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Kemudian dilakukan tanya jawab antara guru dan anak dengan tema pekerjaan yaitu 'Nelayan'.

menerapkan dan meneliti secara langsung penerapan peta pikiran (*mind map*) tersebut di TK Samiaji II sebagai salah satu cara mengembangkan kreativitas anak usia TK. Sebagai implementasinya di TK, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul **Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Peta Pikiran (*Mind Map*) di Taman Kanak-Kanak.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, tentang pentingnya pengembangan kreativitas sejak dini pada anak TK dan peta pikiran (*mind map*) sebagai teknik pengembangannya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan kreativitas anak di TK Samiaji II sebelum dilakukan tindakan penerapan peta pikiran (*mind map*)?
2. Bagaimanakah penerapan peta pikiran (*mind map*) dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Samiaji II ?
3. Bagaimana perkembangan kreativitas anak setelah penerapan peta pikiran (*mind map*) di TK Samiaji II?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan peta pikiran (*mind map*) di TK dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas anak.

Adapun secara lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kondisi objektif kemampuan kreativitas anak di TK Samiaji II sebelum dilakukan penerapan peta pikiran (*mind map*)
2. Mengetahui penerapan peta pikiran (*mind map*) dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Samiaji II.
3. Mengetahui peningkatan kreativitas anak setelah penerapan peta pikiran (*mind map*) di TK Samiaji II.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil studi ini diharapkan dapat memperkaya kajian bagi insan pendidikan dalam menambah keilmuan dan teori tentang penerapan peta pikiran (*mind map*) dalam meningkatkan kreativitas anak di TK.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi para pendidik, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi guru dalam memilih peta pikiran (*mind map*) sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas anak di TK.
- b. Bagi peneliti, memberikan pengalaman, wawasan dan gambaran hasil penelitian tentang peningkatan kreativitas anak melalui peta pikiran (*mind map*).

- c. Bagi anak didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi perkembangan kreativitas, mengingat informasi dengan lebih baik dan efektif.

#### E. Asumsi

Penelitian ini bertolak dari anggapan dasar bahwa setiap individu terlahir dengan memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan dan potensi kreatif yang dimiliki setiap orang dengan tingkatan yang berbeda-beda. Kreativitas sangat penting dikembangkan pada anak usia dini, sebab pada usia ini anak sedang mengalami usia emasnya sebagai modal untuk mempertahankan hidupnya di masa depannya, memberdayakan diri untuk hidup dan meningkatkan kehidupannya menjadi lebih bernilai dan bermakna (Rifai, 2004: 18).

Peta pikiran (*mind map*) merupakan sebuah teknik belajar yang menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri. Otak memperoleh informasi dan mengingatnya dari gambar dan cabang-cabang berwarna yang menguraikan pengetahuan-pengetahuan dari sebuah objek atau tema (Buzan, 2007: 4). Ketika menggambar, siapa pun subjeknya tentu menggunakan daya imajinasi, imajinasi merupakan fungsi otak kanan. Daya imajinasi merupakan modal penting untuk berkembangnya suatu kreativitas (Craft, 2004).

## F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Jika peta pikiran (*mind map*) diterapkan dalam pembelajaran, maka kreativitas anak kelompok B di TK Samiaji II akan meningkat.”

## G. Metode dan Desain Penelitian Tindakan Kelas

Bentuk penelitian ini menggunakan jenis PTK Eksperimental. PTK Eksperimental ialah penelitian tindakan kelas yang diselenggarakan dengan menetapkan suatu teknik secara efektif di dalam suatu kegiatan belajar mengajar (Muslihuddin, 2009: 73).

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2007; Muslihuddin, 2009) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Rencana, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. Analisis data menurut Trip (Sukidin, 2002: 111) adalah proses mengurai suatu data ke dalam bagian-bagian, yaitu identifikasi data dan membuat interpretasi. Analisis data juga merupakan usaha atau proses memilih, memilah dan menggolongkan data.

## H. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di TK Samiaji II yang terletak di Jalan Industri Dalam RW. 08 Rusun Bandung. Kelas yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kelas B, dengan jumlah murid 20 anak, 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, serta terdapat 2 guru di kelas tersebut.

