

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas bagi suatu negara, karena sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003).

Pendidikan perlu dimulai sejak dini, karena anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pun dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia nol sampai enam tahun, yakni sebelum jenjang pendidikan dasar yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hal ini sesuai juga dengan pendapat Plato (Jamaris, 2003:1) yang mengemukakan bahwa:

Waktu yang tepat untuk mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Karena anak pada usia ini termasuk ke dalam tahapan usia *golden age*, dimana perkembangan anak terhadap daya serap pengetahuan lebih tinggi dari usia-usia setelahnya.

Lestari (2012:1) menjelaskan bahwa anak pada usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa. Karena pada masa awal kanak-kanak keinginan untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar menggunakan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu yang ia peroleh, dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang

terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan seringkali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi.

Deporter dan Henarchki (2004:27), mengemukakan bahwa pada masa usia Taman Kanak-kanak seluruh aspek anak berkembang. Apabila pada usia dini anak tidak mendapat rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, akan berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya.

Solehudin (1997:50) menjelaskan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bentuk kegiatan belajar sambil bermain yang diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, seperti agama, intelektual, sosial emosi dan fisik, serta memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, mengetahui sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif pada diri anak.

Di Indonesia, sebagian besar orang tua menyadari anaknya harus sekolah dan mengenyam pendidikan tinggi, namun akhirnya mengabaikan kebutuhan alami mereka. Pendidikan menjadi bersifat *verbalistis* dan *mekanistis*, dimana anak lebih banyak mengenal dan menghafal serangkaian kata-kata dan istilah serta rumusan angka dan simbol-simbol, tanpa memahami makna dan kegunaannya untuk kehidupan (Rahmawati dan Kurniati, 2010:5).

Menurut Guilford (Munandar, 2004:7), dalam bidang pendidikan penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal tersebut senada dengan pengembangan kemampuan kreativitas di Indonesia yang masih belum optimal, terbukti dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (Supriadi, 1994:84; Rachmawati dan Kurniati, 2005:6) yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan posisi terendah dibandingkan dengan negara lainnya yaitu Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Kamerun dan Zulu.

Dalam kehidupan, kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Perkembangan zaman yang terjadi di dunia ini pun merupakan hasil dari karya

ilmu pengetahuan dan teknologi seperti listrik, kendaraan, dan lain-lain yang berkembang. Kehidupan yang dahulu tidak mengenal teknologi listrik dan hanya mengandalkan api sebagai penerangan pada malam hari, kini masyarakat dunia sudah menggunakan listrik. Semakin berkembangnya kreativitas manusia, semakin banyak pula hasil teknologi yang dihasilkan, tidak hanya lampu. Itu semua dikembangkan oleh orang-orang kreatif dan mau berpikir lain dari yang lain. Ilmu pengetahuan, seni dan teknologi di dunia akan terus berkembang seiring dengan perkembangan manusia di muka bumi, dan manusialah yang membuat majunya sebuah peradaban. Tuhan memberikan potensi kepada setiap manusia untuk terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya. Melalui ilmu pengetahuan, manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak (Rahmawati dan Kurniati, 2011:3).

Kreativitas tidak akan muncul pada anak yang tidak memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi anak, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Kreativitas juga perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri yang menunjang pembangunan. Melalui kreativitas pula, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat dan kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang (Setianingsih, 2011:1).

Dalam kaitan pendidikan seni, Nursito (2009: 9) mengamati permasalahan rendahnya pembangunan kreativitas anak lebih banyak disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas. Keadaan ini lebih diperburuk dengan kurangnya wawasan dan pemahaman guru terhadap hakikat pendidikan seni, dan lebih khusus lagi pemahaman guru terhadap anak sebagai subyek yang memiliki karakteristik berbeda dengan orang dewasa. Kelemahan pemahaman guru tentang hal ini seringkali menyebabkan pengambilan keputusan-keputusan kependidikan yang kurang tepat baik metode pembinaan maupun dalam penilaian/evaluasi karya-karya anak.

Kreativitas alami seorang anak terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada pendidik, orang dewasa, atau orang tuanya mengenai sesuatu yang dilihatnya. Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan berkelanjutan sehingga yang anak pertanyakan tidak ada habis-habisnya.

Namun hanya beberapa pihak saja yang menyadari bahwa mengembangkan perkembangan kreativitas anak merupakan salah satu hal yang penting, dan menerapkan beberapa kegiatan yang merangsang anak untuk bergerak serta mengeksplor apa yang sebenarnya ia ingin tahu. Kebanyakan orang dewasa baik guru maupun orang tua tidak menyadari bahwa terkadang yang mereka lakukan justru membuat anak berhenti mengeksplor hasil pengamatannya menjadi lebih berkembang dan lebih kreatif dalam mengembangkan sesuatu yang ia dapat dari lingkungannya.

Hal ini dikuatkan juga oleh hasil observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Cilegon – Banten bahwa salah satu kendala dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak pada kegiatan seni atau kreativitas dianggap sebagai rutinitas biasa tanpa didorong oleh motivasi tinggi, serta kurangnya pengetahuan dan latihan para guru tentang kreativitas. Pembelajaran kreativitas hanya terpaku kepada majalah dan buku tugas atau lembar kerja anak, seperti mewarnai gambar, mencocok, menebalkan huruf dari lembar kerja yang tersedia dalam majalah anak, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang membangun kreativitas anak dalam mengembangkan ide-ide barunya.

Selain itu, anak kelompok B TK Negeri Pembina Cilegon juga terlihat memiliki minat yang rendah terhadap mencipta karya sendiri, para siswa masih banyak meniru model atau contoh karya yang dibuat oleh guru atau temannya dalam menentukan bentuk dan memilih warna. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus tercipta secara menyenangkan dan bermakna sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas di Taman Kanak-kanak. Selain proses pembelajaran, media yang digunakan juga berpengaruh dalam penyerapan otak anak terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya yang kreatif agar dapat mengembangkan perkembangan kreativitas anak sejak usia dini secara

optimal dengan kondisi yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Dengan media-media yang menarik, akan membangun perasaan senang pada diri anak, serta dapat membantu anak memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Upaya-upaya tersebut dimulai dari pemahaman para pendidik terutama bagi para pendidik anak usia dini terhadap konsep dan aplikasi kreativitas itu sendiri di Taman Kanak-kanak. Upaya mengembangkan kreativitas hendaknya dilakukan sejak usia dini, sebab pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut (Rahmawati dan Kurniati, 2011:2).

Selain permasalahan yang terjadi di sekolah, terdapat pula kendala yang dihadapi anak di lingkungan keluarga dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu pengajaran yang diberikan oleh keluarga cenderung akademis. Demikian pula Rachmawati dan Kurniati (2010:26-27) menjelaskan:

Pengajaran yang bersifat akademis cenderung hanya akan mengembangkan otak kiri dan mengabaikan pengembangan otak kanan. Kegiatan-kegiatan seperti membaca, menulis, berhitung, ataupun kemampuan yang banyak menggunakan cara berpikir logis, rasional dan linier ataupun sekedar menghafal data merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan otak kiri. Sedangkan kegiatan yang mengembangkan otak kanan diantaranya seperti menggambar, bermain musik, mengarang bebas, dan drama jarang dilakukan. Dengan demikian, terjadi ketidakseimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan. Hingga akhirnya terjadi penurunan kreativitas (*creativity drop*) pada anak usia 7-12 tahun.

Terdapat banyak aktivitas untuk mengembangkan kreativitas anak, selain kegiatan yang menarik, juga diperlukan media yang nyata bagi anak, salah satu media yang akan peneliti gunakan dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak ini adalah dengan menggunakan media pelepah pisang.

Tidak banyak orang yang mengetahui manfaat pelepah pisang dalam pembelajaran, Lukman (2011: 9) menjelaskan bahwa pelepah pisang sering kali disepelekan oleh sebagian besar orang dan dianggap sebagai limbah dari pohon pisang. Keberadaan pelepah pisang yang melimpah dan cenderung menimbulkan polusi lingkungan, seperti menimbulkan bau tidak sedap, merusak pemandangan, menjadi sarang larva serangga, dan lain sebagainya, mendorong penulis untuk mencoba menggali potensi pohon pisang yang dianggap tidak terpakai menjadi

sebuah media dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa cara yang telah dilakukan dalam pemanfaatan pohon pisang, seperti batang inti untuk obat luka, dan lain sebagainya. Pada kenyataannya pelepah pisang memiliki manfaat yang lebih banyak salah satunya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Untuk mengoptimalkan kegunaannya, penulis mencoba memanfaatkan salah satu bagian berupa batang dari daun pisang menjadi barang yang tidak kalah penting untuk pembelajaran menggunakan teknik mencetak di Taman Kanak-kanak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Salwa (2007) menunjukkan bahwa pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmah (2009) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Heppy (2013) menunjukkan bahwa kegiatan mencipta bentuk kreatif meningkat secara signifikan.

Penelitian mengenai kegiatan teknik mencetak dengan media pelepah pisang dalam upaya meningkatkan kreativitas anak masih jarang atau sulit ditemukan oleh karena itu penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penerapan teknik mencetak dengan media pelepah pisang dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis merumuskan judul **“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Mencetak dengan Pelepah Pisang”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah karena kegiatan kreativitas kurang mendapat perhatian karena sistem pendidikan yang lebih mengembangkan kemampuan akademik seperti membaca dan berhitung. Selain itu, kreativitas juga kurang berkembang karena penggunaan metode pembelajaran yang statis dan kurang menarik bagi anak. Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Cilegon, kreativitas anak masih rendah dibuktikan dari aktivitas siswa masih banyak meniru model atau contoh karya yang dibuat oleh guru atau temannya dalam menentukan bentuk dan memilih warna.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Sebuah penelitian memerlukan adanya rumusan masalah, sehingga jelas ruang lingkup dan batasannya. Berikut ini rumusan masalah yang muncul dari identifikasi masalah yang telah di batasi, yaitu :

- a) Bagaimana kondisi objektif kreativitas anak sebelum penerapan teknik mencetak dengan pelepah pisang?
- b) Bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan teknik mencetak dengan pelepah pisang di TK Negeri Pembina Cilegon?
- c) Apakah terdapat peningkatan kreativitas anak usia dini setelah diterapkan teknik mencetak dengan pelepah pisang di TK Negeri Pembina Cilegon?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data tentang kreativitas anak melalui teknik mencetak dengan pelepah pisang.

Secara lebih khusus, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif kreativitas anak sebelum penerapan teknik mencetak dengan pelepah pisang.
2. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan teknik mencetak dengan pelepah pisang di TK Negeri Pembina Cilegon.
3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini setelah diterapkan teknik mencetak dengan pelepah pisang di TK Negeri Pembina Cilegon.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis baik bagi anak, peneliti, guru dan kepala sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya mengenai

perkembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan teknik mencetak dengan pelepah pisang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Anak

- 1) Membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan mencetak yang diberikan guru dengan menggunakan media pelepah pisang.
- 2) Dengan pembelajaran kreativitas dapat meningkatkan minat belajar pada anak.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan dalam rangka menambah pengetahuan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui teknik mencetak dengan pelepah pisang.
- 2) Mengadakan perubahan dan perbaikan dalam pembelajaran di TK melalui penerapan teknik mencetak dengan pelepah pisang.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan bagi Kepala Sekolah agar meningkatkan perkembangan kreativitas anak TK dengan teknik mencetak untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitasnya. selain itu, secara umum dapat menjadi suatu masukan kepada pihak sekolah dalam peningkatan kreativitas pada anak didiknya, khususnya di TK Negeri Pembina Cilegon.

d. Bagi peneliti

- 1) Memperoleh gambaran tentang pengembangan kreativitas anak melalui teknik mencetak dengan pelepah pisang.
- 2) Memahami lebih jauh dan menambah pengetahuan tentang teknik mencetak.
- 3) Memberikan bekal dan manfaat bagi peneliti sebagai calon pendidik, dan diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah

bahan kajian untuk pengembangan yang lebih mendalam dan lebih luas di masa yang akan datang.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini yaitu:

Bab I meliputi pendahuluan, yang memuat tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan. **Bab II** meliputi kajian teoritis, merupakan landasan teori dan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang melandasi. **Bab III** meliputi metode penelitian, memuat beberapa komponen diantaranya metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, lokasi dan sampel penelitian. **Bab IV** meliputi hasil penelitian dan pembahasan memuat tentang analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan yang dikaitkan dengan kajian teoritis. **Bab V** meliputi Simpulan dan Rekomendasi, berupa penarikan kesimpulan, serta pengajuan saran dan rekomendasi sehubungan dengan potensi keberadaan objek penelitian guna peningkatan dan pengembangan.