BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri, dan professional. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia bermutu. Becker (Saputra dan Rudyanto, 2005:1) mengungkapkan bahwa pendidikan dan pelatihan merupakan investasi terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia memerlukan perhatian khusus. Untuk itu diperlukan satuan pendidikan yang nantinya dapat dijadikan wadah untuk dapat menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Dengan demikian masa usia anak dari 4-6 tahun ini sering dipandang sebagai masa emas. Rentangan usia anak tersebut dalam pendidikan formal berada pada lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak.

Anak taman kanak-kanak Taman Kanak-kanak yang berusia (4-6 tahun) berada pada masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orang tua dan orang yang lebih dewasa di lingkungannya. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kemampuan anak baik fisik dan psikis secara utuh dan bermakna, demikian pula pengalaman dalam pendidikan seni rupa yang merupakan bagian dari pengembangan seni merupakan pemberian pengalaman belajar yang diharapkan bermanfaat bagi perkembangan pikir, emosi, ekspresi, motorik halus, keterampilan, cita rasa keindahan dan lainnya (Sumanto. 2005).

Heppy Ermawanti, 2013
Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencipta Bentuk Kreatif Barang Bekas Dari Piring Styrofoam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar, Taman Kanak-Kanak (GBPKBTK, 1994) didirikannya Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan seluruh segi kepribadian anak Taman Kanak-kanak dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

Disamping itu pula beberapa hal yang perlu diingat bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Maka tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak yaitu daya cipta atau dengan istilah kreativitas. (Rachmawati & Kurniati 2005:2).

Semiawan (1997) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Sementara itu Chaplin (1989) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Pentingnya pengembangan kreativitas dalam system pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara sebagai berikut :

> "Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja" (Departemen Penerangan, 1983:60).

Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu, hendaknya system pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif.

Secara khusus, kreativitas berkarya seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan kedalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.(Sumanto, 2005: 11).

Berdasarkan hasil observasi awal, pada tanggal tanggal 9 februari 2013 dengan guru kelompok B di TK Tunas Harapan kecamatan kotabaru, karawang, diperoleh informasi tentang kondisi kemampuan kreativitas anak di kelas. Berdasarkan informasi tersebut diketahui anak-anak di kelompok B kemampuan kreativitasnya masih rendah. Hal ini tampak pada kemampuan anak dalam kegiatan menggambar bebas ekspresi sesuai daya imajinasi anak dan menggambar apa yang ada dilingkungan sekitar anak seperti pohon, rumah, mobil, bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran dan lain-lain. Anak masih belum percaya diri mengeksplor ide-ide kreatifnya untuk mencipta bentuk kreatif pada anak Taman kanak-kanak. Sebagian besar anak belum mampu menemukan ide ketika memecahkan suatu masalah, belum memiliki keberanian untuk mengeksplorasi dan berekspresi, anak juga masih terlihat ragu mengeluarkan idenya, takut salah, dan tidak percaya diri ketika melaksanakan kegiatan kreativitas pada pembelajaran di kelas.

Selain itu, anak kelompok B TK Tunas Harapan juga terlihat memiliki minat yang masih rendah dalam mencipta suatu karya sendiri, masih lebih banyak meniru model atau contoh karya yang dibuat oleh guru dan temannya dalam hal pemilihan warna anak terlihat masih ragu hingga meniru temannya, dan selalu menanyakan warna untuk setiap gambarnya pada guru dan temanya. Dalam kegiatan membentuk buah-buahan dengan plastisin, hanya ada 3 anak yang dapat membuat bentuk buah-buahan lengkap dengan daun dan tangkainnya. Selebihnya masih banyak anak yang dibuatkan oleh guru dan meniru temannya. Mengetahui adanya kondisi tersebut peneliti mencoba mendeteksi apa penyebab ketidak tercapainya tujuan kegiatan kreativitas di TK Tunas Harapan kotabaru, Karawang.

Dari hasil observasi awal diketahui bahwa ketidaktercapaian tujuan tersebut antara lain disebabkan kurang menariknya kegiatan pembelajaran kreativitas di kelas seperti kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik untuk anak, dan masih adanya ketergantungan untuk meniru contoh guru, dan kurangnya konsentrasi dan percaya diri pada anak saat kegiatan kreativitas di kelas. Pengamatan awal yang dilakukan pada kegiatan kreativitas anak di kelas belum terstimulasi secara optimal dan masih jauh dari harapan.

Hal ini juga terlihat pada kegiatan menggambar bebas Pada umumnya permasalahan kegiatan kreativitas anak taman kanak-kanak Tunas Harapan kelompok B diantaranya anak belum percaya diri dan belum berani dalam mengeksplor ide-ide kreatif dalam kegiatan pembelajaran kreativitas. Permasalahan di atas pada dasarnya memerlukan solusi yang tepat dalam penanganannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pengembangan kreativitas anak adalah melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran mencipta bentuk pada anak perlu diberikan bahan (medium rupa) yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas seni rupa anak. Salah satunya yaitu memanfaatkan bahan yang ada disekitar lingkungan anak, yang mudah didapat dan yang dapat merangsang kegiatan kreativitas seni rupa anak. Bahan yang dipergunakan untuk membuat suatu karya seni rupa untuk meningkatkan kreativitas anak bisa mempergunakan barang-barang bekas/daur ulang untuk menjadi suatu karya. Di lingkungan sekitar kita banyak ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Bahan pembelajaran yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tak terpakai lagi lebih dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan dari bahan bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas mencipta bentuk pada anak.

Dalam hal ini penulis akan mencoba memperkenalkan cara untuk merangsang kreativitas anak dengan menggunakan bahan barang bekas/daur ulang berupa styrofoam yang banyak terlihat atau banyak ditemukan di sekitar kita agar

menjadi suatu karya yang dapat dibuat oleh anak tersebut, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK Tunas Harapan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka penulis memilih judul **" Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencipta Bentuk Kreatif Dari Barang Bekas Piring Styrofoam".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah tersebut di atas, secara umum permasalahan pokok penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan. "Bagaimana meningkatkan kreativitas anak di TK Tunas Harapan (kelompok B) dalam pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang". Secara rinci dijabarkan ke dalam rumusan pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan kreativitas anak di TK Tunas Harapan sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang menggunakan Styrofoam di TK Tunas Harapan?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak di TK Tunas Harapan setelah penerapan kegiatan mencipta bentuk dari barang bekas/daur ulang ?

C. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah yaitu suatu penjelasan dari variabel penelitian yang dapat menjadi arahan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun penjelasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan dalam penyelesaian suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan tetapi juga dapat memeberikan kepuasan kepada individu. Kreativitas yang

memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 1985: 45).

2. Mencipta bentuk kreatif adalah menciptakan bentuk-bentuk kreatif yang lain, dan anak dapat memilih sendiri bahan padat yang akan dibentuk yang ada di lingkungan sekitar anak, dan mudah didapat. (Pamadhi, Hajar: 2008).
3. Yang dimaksud barang bekas/ daur ulang ialah penggunaan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai (seperti kotak, botol, karton, plastik, kayu dan sebagainya) yang dibuat beraneka ragam obyek, atau bentuk, yang tergantung dari kreativitas si pencipta. (Munandar, Utami:1992).
4. Dalam penelitian ini barang bekas yang akan digunakan adalah Styrofoam. Mudtaridin (2009), styrofoam memiliki nama lain polystiren. *Polystiren* adalah monomer yang dibuat dari styrene. Sebenarnya kita bisa manfaatkan barang bekas piring Styrofoam untuk membuat berbagai kreasi menarik dari piring Styrofoam. Dan pembuatannya tidak sulit, dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kreasi dari piring Styrofoam yang diperlukan juga sederhana (Elen: 2012).

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana peningkatan kreativitas anak di TK Tunas Harapan kelompok B dalam kegiatan mencipta bentuk kreatif dari bahan/barang bekas. Tujuan tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi objektif kemampuan kreativitas anak TK Tunas Harapan.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mencipta bentuk dari barang bekas/daur ulang dari styrofoam di TK Tunas Harapan.

3. Mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak di TK Tunas Harapan setelah diterapkan kegiatan mencipta bentuk dari barang bekas/daur ulang dari styrofoam.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapakan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap kreativitas anak di TK Tunas Harapan melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang dari styrofoam di TK.

1. Manfaat Teoritis,

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literature ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang dari styrofoam di TK.

2. Manfaat Praktis,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi peneliti,

Ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang peningkatan kreativitas pada anak TK melalui pembelajaran seni rupa dengan kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang dari styrofoam dalam meningkatkan kreativitas anak di TK.

b. Bagi kepala sekolah,

Dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan peningkatan kreativitas pada anak TK melalui pembelajaran seni rupa dengan kegiatan mencipta bentuk kreatif dari berbagai barang bekas/daur ulang.

c. Bagi para guru,

Untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini dalam pembelajaran seni rupa dengan kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang dari

styrofoam, dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kreativitas anak TK.

d. Bagi Lembaga PAUD

Memberi bahan masukan kepada lembaga penyelenggaraan program PAUD pada umumnya, dan untuk TK Tunas Harapan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif dari barang bekas/daur ulang dari styrofoam.

F. Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Berikut dibawah ini adalah gambaran umum dari bab ke bab isi dari penulisan skripsi ini :

Bab I. Pendahuluan, pada bab ini mengemukakan tentang : Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II. Kajian Pustaka, Menguraikan tentang teori-teori dan konsep tentang masalah yang sedang diteliti.

Bab III. Metode Penelitian, pada bab ini mengemukakan tentang : Lokasi dan Subjek Penelitian, Desain Penelitian, Metode Penelitian, Definisi Opreasional, Instrumen Penelitian, Proses Pengembangan Instrumen, Tekhnik Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab in I mengemukakan tentang : Pengolahan dan Analisis Data, Pembahasan Data dan Analisis Temuan.

Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi, pada bab ini mengemukakan tentang : Kesimpulan yang akan diambil dan saran atau Rekomendasi yang diberikan.