

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi menuntut masyarakat ataupun negara berlomba – lomba untuk selalu berinovasi dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin maju. Semakin tinggi tingkat kreativitas masyarakat dalam suatu negara, semakin maju pula negara tersebut. Masyarakat yang kreatif akan banyak menghasilkan inovasi. Inovasi tersebut dapat dilihat dari berbagai bentuk seperti proses, teori, produk dan lain sebagainya (Rachmawati dan Kurniati, 2012). Inovasi sangat terkait dengan kreativitas, dengan adanya benang merah antara inovasi dan kreativitas tersebut maka diketahui bahwa kreativitas sangat penting. Mariyana (2008) mengungkapkan alasan kreativitas menjadi pokok penting dalam kehidupan diantaranya kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, kreativitas akan memberikan manfaat dan kepuasan kepada individu. Sejalan dengan pendapat tersebut Wirawan dalam koran Pikiran Rakyat Online dalam <http://www.pentingnyakreativitasbagianakusiadini/PikiranRakyatOnline> mengungkapkan bahwa dengan kreatif memungkinkan orang untuk dapat menyelesaikan masalah.

Data index inovasi global tahun 2015 menyurvei 98 negara di dunia dan hasilnya didapati 6 negara dengan tingkat kreativitas tertinggi adalah Luxembourg, Bermuda, Singapore, Switzerland, Iceland, dan Australia dengan presentasi 53.68, 47.96, 47.30, 46.33, 45.33, 44.98, 44.92. Sedangkan Indonesia menempati peringkat 86 dari 93 negara, dengan presentase ranking 7,95 (Richard, dkk, 2015, hlm. 60).

Peringkat yang di dapat negara Indonesia membuat sebagian masyarakat berbondong – bondong membenahi sistem pendidikan di dalamnya, salah satunya dengan mencanangkan pendidikan kreatif. Adapun, salah satu kota yang mencanangkan pendidikan kreatif adalah Kota Bandung.

Kota Bandung merupakan salah satu kota kreatif yang banyak menghasilkan inovasi – inovasi baru dalam bentuk kuliner, teknologi, wisata, dan lain sebagainya menurut UNESCO yang disampaikan oleh Direktur Jenderal UNESCO, Irina Bokova, yang mengumumkan penunjukan 47 kota dari 33 negara sebagai anggota baru dari UNESCO Creative Cities Network di markas besar UNESCO, Paris, Jumat dalam koran online <http://www.antaraneews.com/berita/534718/unesco-umumkan-bandung-masuk-dalam-jaringan-kota-kreatif> .

Peringkat kreativitas yang didapat oleh kota Bandung tersebut membuktikan bahwa sebagian masyarakat kota Bandung sadar akan pentingnya kreativitas dan pendidikan, hal ini dapat dilihat berdasarkan Indeks Pembangunan Masyarakat kota Bandung 2014 dengan data yang diambil dari tahun 2012, capaian IPM Kota Bandung berada pada posisi 79,32 dan secara perlahan naik mencapai 79,47 atau naik sekitar 0,15 poin pada tahun 2013. Kemudian pada tahun 2014 IPM Kota Bandung kembali mengalami peningkatan sebesar 0,19 poin dibandingkan tahun sebelumnya, yaitu menjadi 79,66. Angka IPM tersebut status pembangunan manusia Kota Bandung masih termasuk dalam klasifikasi menengah ke atas ditunjukkan dengan pembangunan yang telah dilaksanakan berhasil meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik diukur dari indikator kesejahteraan rakyat, salah satu indikator penentu ialah indikator pendidikan (BPPD kota Bandung, 2014).

Pencapaian IPM kota Bandung tersebut membuat kota Bandung mencanangkan pendidikan kreatif untuk meningkatkan IPM kota Bandung ditahun – tahun selanjutnya. Pencanaan pendidikan kreatif dilakukan baik secara formal ataupun non formal, pada jalur formal direalisasikan melalui pendidikan di sekolah. Sekolah merupakan sarana yang sangat efektif dalam menstimulasi kreativitas seseorang, akan tetapi sekolah juga dapat menumpulkan kreativitas seseorang. Masih banyak ditemui beberapa permasalahan di lapangan seperti pada sebuah lembaga pendidikan nonformal, salah satunya pendidikan anak usia dini yang masih mengedepankan pembelajaran CaLisTung atau seadanya, dimana guru hanya mengajar dengan kegiatan dan media seadanya

tanpa melihat aspek perkembangan dan potensi anak lainnya, salah satunya potensi kreatif yang terdapat dalam setiap individu.

Tanggal 27 dan 28 Januari 2016, peneliti melakukan observasi di PAUD GAMUS, dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan permasalahan yang tidak jauh berbeda dengan permasalahan yang peneliti ungkap pada paragraf sebelumnya, lebih spesifiknya permasalahan tersebut meliputi anak terlihat diam saat guru mengajukan pertanyaan, kurangnya rasa percaya diri, mandiri, inisiatif dalam mengungkapkan ide atau gagasan juga rasa ingin tahu anak. Ketekunan, rasa kritis dan luas dalam mengerjakan tugas masih belum tampak.

Permasalahan tersebut terjadi karena beberapa kemungkinan, salah satunya berkenaan dengan kemampuan pendidik dalam membuat media untuk menstimulus kemampuan kreativitas anak yang terlihat dari metode yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode konvensional. Maksud dari metode konvensional disini yaitu metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode yang cenderung berpusat pada guru, sehingga tujuan pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik. Sukmawati (2012) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara rendahnya minat anak didalam kegiatan pembelajaran dengan gaya pengajaran pendidik seperti kurang menariknya media yang digunakan oleh guru, penguasaan maupun pengelolaan kelas yang lemah, metode yang digunakan oleh guru hanya metode bercakap-cakap, serta kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh guru kelas tersebut sehingga menimbulkan kejenuhan pada anak didik. Tidak hanya itu, beberapa pendapat lain yang sejalan dengan pendapat diatas antara lain Zainudin Maliki dalam <http://www.antaranews.com/berita/266721/indonesia-belum-mendidik-kreativitas-anak> yang mengatakan bahwa:

Sementara, tidak semua anak memiliki kemampuan setara di bidang akademik mengingat sisi nonakademik mereka kadang lebih besar. Untuk itu, kalau tren mengejar angka tetap menjadi acuan bagaimana bangsa ini bisa berkembang.

Munandar dalam Juliantine (2009) juga memaparkan hasil survey yang dilakukan *Indonesian Education Sector Survey Report*, yang menjelaskan bahwa

Komalasari, 2016

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PENERAPAN MODEL GUIDED DISCOVERY LEARNING

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

pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata, sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan potensi kreativitas anak. Selain itu terdapat faktor lain yang mempengaruhi kreativitas, seperti latar belakang keluarga, sistem pendidikan, gizi dan nutrisi, dan hambatan diri sendiri (Rachmawati dan Kurniati, 2010).

Kreativitas merupakan fitrah yang ada pada setiap individu dan pendidikan sebagai fasilitas dalam mengembangkan kreativitas. Hal ini telah terangkum dalam fungsi kurikulum 2007 tentang standar pendidikan anak usia dini, yang menyebutkan bahwa fungsi dari tujuan pendidikan seyogyanya dapat mengembangkan daya cipta dan kreativitas anak. Untuk itu, sangat penting mengembangkan kreativitas semenjak dini, adapun strategi pengembangan kreativitas menurut Rachmawati dan Kurniati (2012) meliputi pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya), Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi, Pengembangan Kreativitas melalui Eksplorasi, Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen, Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek, Pengembangan Kreativitas Melalui Musik, Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa.

Banyak penelitian yang meneliti berbagai strategi yang dapat mengembangkan kreativitas semenjak dini, seperti yang dilakukan oleh Mushonifah (2013) Saparahayuningsih (2010) Malarsih dan Herlinah (2014) Huda (2013) dan Juliantine (2009), dengan hasil yang sama yaitu kreativitas anak usia dini dapat ditingkatkan dengan berbagai cara seperti bermain plastisin, suasana pembelajaran, tarian kreatif, penggunaan media kubus dan balok serta metode pembelajaran salah satunya metode *Inquiry*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Cara lain yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan dan membiasakan anak untuk berfikir kritis dengan menerapkan model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran yang dapat membangun anak untuk berfikir kritis ialah model *guided discovery learning*. Model *guided discovery learning* adalah suatu pendekatan mengajar dimana guru memberi siswa contoh – contoh

topik spesifik dan memandu siswa untuk memahami topik tersebut (Eggen, 2012, hlm. 177). Penerapan model pembelajaran ini memberikan anak didik contoh yang menggambarkan materi yang akan disajikan dan tetap memberikan *scaffolding* pada saat mengimplementasikan model pembelajaran tersebut. Metode tersebut banyak digunakan dalam menumbuhkan motivasi intrinsik dan keaktifan anak didik. Model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dapat diterapkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini, pernyataan tersebut diperkuat oleh beberapa penelitian, diantaranya oleh Agustina, dkk (TT) dengan kesimpulan model pembelajaran *guided discovery* dapat meningkatkan pemahaman konsep sains anak. Model ini dapat menstimulasi anak didik untuk berpikir kreatif namun tetap dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga cocok diterapkan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Asmar Bani (2011) telah meneliti model pembelajaran *guided discovery learning* dan hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan metode penemuan terbimbing dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan penalaran matematik siswa. Adapun Penelitian lain terkait model *Guided Discovery Learning* oleh Sestha, dkk (2015) dengan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *guided discovery* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak.

Damayanti (2014) menjelaskan bahwa terdapat tujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu, konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*) dan penilaian nyata (*Authentic Assessment*). Penelitian tersebut menggunakan model CTL dalam mengembangkan kreativitas anak didik. Relevansi dari penelitian model pembelajaran tersebut ialah terdapat unsur yang sama dengan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*), yaitu *Questions* (pertanyaan). Dalam penerapan model *Guided Discovery Learning*, pendidik akan lebih aktif dalam memberikan pertanyaan ketimbang menjelaskan atau memaparkan, pertanyaan – pertanyaan tersebut nantinya akan merujuk pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun Setiawan (2015), yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan model penemuan terbimbing dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional.

Minimnya penelitian yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini membuat peneliti memfokuskan penelitian tentang : “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model *Guided Discovery Learning*.”

2. Rumusan Masalah

Permasalahan di atas secara rinci dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana profil kreativitas anak di PAUD GAMUS tahun ajaran 2015/2016 ?
2. Bagaimana penerapan model *guided discovery learning* pada anak di PAUD GAMUS 2015/2016 ?
3. Bagaimana profil kreativitas anak setelah penerapan model *guided discovery learning* pada anak di PAUD GAMUS 2015/2016 ?

3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kreativitas anak berkembang setelah diterapkan model *guided discovery learning* di PAUD GAMUS.

b. Tujuan Khusus

Mengacu pada rumusan masalah dan penjabaran dari tujuan umum di atas, maka secara spesifik tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui profil kreativitas anak PAUD GAMUS.
- b. Untuk mengetahui penerapan *guided discovery learning* di PAUD GAMUS.

- c. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas setelah diterapkan model *guided discovery learning* di PAUD GAMUS.

4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui penerapan model *guided discovery learning*.

b. Manfaat praktis

1) Manfaat bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi umpan balik bagi anak berupa pengalaman dan membantu anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak menjadi lebih baik lagi dengan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan penerapan model *guided discovery learning*.

2) Manfaat bagi guru (pendidik)

Untuk menambah wawasan, bahan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3) Manfaat lembaga

Agar dijadikan sebagai sebuah informasi mengetahui pengetahuan tentang kreativitas anak usia dini, dan mengadakan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif.

4) Manfaat bagi peneliti

Bagi penulis sendiri, penelitian ini memberikan manfaat dalam menambah wawasan penulis dan cakrawala berfikir serta melatih kepekaan terhadap data, fenomena, fakta, kejadian yang terjadi sehingga dapat menarik kesimpulan dan menentukan tindakan.

5) Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi maupun dasar rujukan untuk peneliti selanjutnya dalam membuat penelitian.

5. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan laporan penelitian ini disusun berdasarkan karya ilmiah yang berlaku pada UPI Bandung. BAB I berisi Pendahuluan, didalamnya terdapat latar belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Struktur organisasi skripsi. BAB II berisi Kajian Pustaka yang didalamnya membahas beberapa teori dan konsep mengenai definisi kreativitas, ciri – ciri kreativitas, strategi pengembangan kreativitas anak usia dini dan pengertian model *Guided Discovery Learning*, serta prosedur penerapan model *Guided Discovery Learning*. BAB III memaparkan Metode dan teknik penelitian, penjelasan istilah, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, kisi – kisi pengembangan instrumen. BAB IV berisi Deskripsi analisis data dan hasil data penelitian profil kreativitas anak di PAUD GAMUS Tahun Ajaran 2015/ 2016. Serta BAB V Merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, serta membahas implikasi dan rekomendasi.