

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa “berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik”, Slameto (2015, hlm. 1). Pada umumnya di Indonesia memiliki tahapan pendidikan yang dimulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP/MTS), sekolah menengah atas (SMA/SMK) serta Perguruan Tinggi (Universitas). Masa-masa sekolah dasar sering kali terlewatkan begitu saja oleh orang tua. Karenanya, pendidikan hadir sebagai pelipur lara dikala zaman menuntut perkembangan kemampuan anak. Kemampuan kognitif, afektif, serta kemampuan kreativitas anak dalam menjalani kehidupan yang akan datang dapat terus digali dan dikembangkan dalam proses pendidikan formalnya. Dalam hal ini, pendidik merupakan salah seorang yang ikut bertanggung jawab dalam pembinaan dan pemberian rangsangan kepada anak didik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan anak lainnya namun pada dasarnya setiap anak memiliki kemampuan khusus yang disebut sebagai kreativitas.

Angelou dalam Sujiono dan Sujiono (2010, hlm. 38) berpendapat bahwa “kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif”. Sementara itu menurut Conny R.S (2009, hlm.44) kreativitas adalah “modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi sebuah konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi satu konsep baru”. Selanjutnya, Mundandar (2009, hlm. 12) menyebutkan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antar individu dengan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses terbentuknya suatu

Eva Ardelina, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK**

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

unsur, konsep, pola, aturan dan juga bentuk baru melalui unsur yang telah ada sebelumnya. Unsur-unsur tersebut telah melekat pada diri seseorang sesuai dengan pengalaman usia, jenis kelamin serta kecerdasan yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif namun demikian potensi yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan hingga tingkat Sekolah menengah atas (SMA). Kreativitas anak perlu di rangsang sejak dini baik TK ataupun SD karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia ini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Perkembangan kreativitas saat ini semakin berkurang, hal ini disebabkan dengan berbagai macam fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan juga fasilitas pembelajaran dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi, di kelas IV SDN Sukamulya, penulis menemukan adanya beberapa masalah, diantaranya: Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Selama pembelajaran berlangsung terlihat

Eva Ardelina, 2017

***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK***

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

anak hanya mengikuti intruksi guru seperti duduk, diam, mengerjakan segala sesuatu yang di minta oleh guru. dalam hal ini terlihat bahwa anak tidak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang diminatinya. Selain itu, Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam pembelajaran menjadi membosankan. Pemahaman guru yang kurang tentang kebutuhan anak dan penggunaan media yang tidak bervariasi dalam setiap pembelajarannya menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang hanya menekankan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung membuat kemampuan kreativitas anak kurang diperhatikan.

Hasil pra penelitian, menunjukkan bahwa dari sebagian besar siswa di kelas IV SDN Sukamulya memiliki kreativitasnya yang rendah. Hal ini ditandai dengan selama pembelajaran berlangsung anak hanya mengikuti apa yang guru contohkan, anak belum menunjukkan tanda-tanda untuk menemukan, mengadakan, menciptakan dan memodifikasi sesuatu hal yang berbeda dengan yang lainnya. Seperti saat guru meminta anak untuk menggambar di buku gambarnya masing-masing. Dari 38 siswa di kelas IV SDN Sukamulya, 6 anak saja yang mampu membuat gambar berbeda sedangkan sisanya adalah menggambar apa yang dicontohkan oleh guru di papan tulis. Dalam setiap pembelajaran, anak hanya menerima kegiatan apa yang diberikan oleh guru, anak tidak mengeluarkan pendapatnya untuk mengadakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasinya atau yang diminati olehnya. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang aktif dalam bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat kita simpulkan bahwa kreativitas siswa di kelas IV SDN Sukamulya tergolong rendah. Demi menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Besarnya peran guru dalam sebuah pembelajaran dijelaskan Slameto (2015, hlm. 97) bahwa dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuannya. Secara lebih terperinci tugas guru terpusat pada:

Eva Ardelina, 2017

***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK***

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

- 1) Mendidik dengan titik berat memberi arah serta motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang;
- 2) Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai;
- 3) Membanantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri;

Selain itu, guru dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar dengan aktif dan kreatif. Tidak terlepas dari model pembelajaran, guru juga memerlukan suatu media yang menarik dan berguna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mendukung berhasil tidaknya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien di TK.

Demikian halnya seperti yang diungkapkan oleh (Komalasari, 2011, hlm. 78) bahwa “media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, serta dapat menarik perhatian memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak di visualkan”. Media merupakan “salah satu komponen komunikasi yaitu, sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan Ciri-citos” (dalam Komalasari, 2011, hlm. 21). Sehingga peran media sangatlah penting dalam sebuah pembelajaran. Selain itu, media dapat menjadi seni dalam mengajar dimana fungsi pokoknya adalah untuk mempermudah kita dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan dengan cara yang unik dan lebih menarik sehingga mudah diingat dan sulit dilupakan bagi penerima pesan.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kreativitas anak salah satunya yaitu media *game Puzzle Tangram*. *game puzzle tangram* merupakan permainan yang dikenal dalam matematika. *game puzzle tangram* sendiri terdiri dari tujuh keping bangun datar (disebut tans) yang terdiri atas:

- 1) dua segitiga siku-siku sama kaki berukuran besar;
- 2) dua segitiga siku-siku sama kaki berukuran kecil;
- 3) satu segiiga siku-siku sama kaki berukuran sedang;
- 4) satu bujur sangkar berukuran kecil;
- 5) dan satu jajar genjang.

Eva Ardelina, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK**

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

Para ahli berpendapat bahwa tangram bermanfaat bagi anak-anak dalam berbagai hal diantaranya Bohning and Althouse (1997, hlm. 22) menyebutkan bahwa “tangram dapat mengembangkan rasa suka terhadap matematika, mampu membedakan berbagai bentuk, mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri, mengembangkan kemampuan rotasi spasial, mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat seperti (membalik, memutar, menggeser) dan lain sebagainya”. Selanjutnya, Wirasto dalam Pitadjeng (2006, hlm. 159) menyatakan bahwa permainan tangram mini (Pancagram) memiliki nilai didik yang tinggi untuk anak, karena dengan permainan tersebut anak menjadi aktif (menggantung, menyusun, dan menggambar bangun geometri datar), memahami bentuk-bentuk dan struktur geometri datar, memperdalam pengertian luas, dan melakukan eksplorasi hingga meningkatkan kreativitasnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan media *game puzzle tangram* anak mampu belajar mengenai bangun, geometri, menghitung, mengukur serta megasah kreativitas anak dalam menemukan suatu bentuk baru dengan cara yang menyenangkan.

Dari kesimpulan diatas, maka *game puzzle Tangram* secara rinci memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) menghitung jumlah,
- 2) mengenal berbagai macam bentuk geometri,
- 3) mengenal konsep (besar-kecil, panjang-pendek, lancip-lurus) dan juga mengasah daya kreativitas anak dalam menciptakan sebuah bentuk dengan *game puzzle tangram* yang tersedia sesuai imajinasinya.

Media *game puzzle tangram* melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dilatih untuk menyusun *puzzle tangram* satu demi satu. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan dibuat, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus maka imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih. Maka berdasarkan pemikiran tersebut penulis tertarik untuk melakukan studi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dengan demikian, peneliti menentukan dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game Puzzle Tangram* Terhadap Kreativitas Anak (Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung)”.

Eva Ardelina, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK

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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah secara umum adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung?”. Berdasarkan rumusan masalah secara umum diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek Kelincahan Mental Berfikir ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek Fleksibel Konseptual ?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek Orisinilitas ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan umum dari peneliti ini adalah mengetahui “untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung”. Adapun tujuan peneliti yang dijabarkan secara khusus adalah :

- 1) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek Kelincahan Mental Berfikir.
- 2) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram*

Eva Ardelina, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME PUZZLE TANGRAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK**

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

dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek Fleksibel Konseptual.

- 3) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menggunakan media konvensional pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya kel. Cihideung, dilihat dari aspek Orisinilitas.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori pembelajaran, khususnya yang menyangkut media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- 1) Peneliti, menambah wawasan baru dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media *game puzzle tangram* serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik tidak bosan.
- 2) Anak, dengan menggunakan media *game puzzle tangram* dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru, untuk memberikan gambaran pembelajaran menggunakan media *game puzzle tangram* dan dapat menjadikan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam perbaikan proses belajar mengajar sebagai upaya mengembangkan kreativitas belajar siswa.
- 4) Orang tua, sebagai bahan acuan bahwa anak memiliki kemampuan kreativitas yang beragam sehingga orang tua harus dapat mendorong kemampuan tersebut secara maksimal.