

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan Nasional pada hakekatnya merupakan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan dari individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Untuk itu hendaknya bidang pendidikan khususnya pendidikan luar sekolah harus menyiapkan strategi dalam rangka pencapaian tujuan tersebut. Hal ini sesuai dengan uraian dari Garis-Garis Besar Haluan Negara yang memberikan petunjuk bahwa pendidikan luar sekolah berkaitan dengan upaya pembangunan nasional dan memiliki fungsi untuk peningkatan kualitas manusia Indonesia, sebagai pelaku utama pembangunan, dan selalu berorientasi pada kemajuan dimasa depan.

Pemerintah berupaya mempersiapkan generasi muda yang berkualitas tersebut dengan konsep dasar pembinaan dan pengembangan anak secara holistik, seperti kesehatan, gizi, dan psikososialnya. Anak merupakan generasi penerus dalam melaksanakan pembangunan dan keberadaannya mengandung harapan akan masa depan, karenanya anak perlu dibina dan dididik sehingga potensinya dapat berkembang.

Pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik sebelum memasuki pendidikan dasar. Usia anak prasekolah, merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam masa ini anak berada dalam masa peka untuk menerima rangsangan, terarah dan didorong ketingkat pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, dengan demikian diharapkan pembiasaan perilaku kemampuan dasar anak dapat berkembang dan tumbuh secara baik dan optimal.

Pendidikan prasekolah pada dasarnya diselenggarakan sambil bermain, karena pada usia prasekolah anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi psikologik yang berkaitan dengan permainannya. Peluang anak dalam melibatkan diri di berbagai kegiatan bermain dinikmatinya sebagai suasana rekreatif. Kadang-kadang sambil bermain dia berkhayal, bercakap dengan dirinya sendiri, bergaul dengan teman mainnya dan berbagai perilaku lainnya sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya seperti memperhatikan orang lain, belajar bersama dan saling membantu, selanjutnya melalui pengalaman dan interaksi sosial sambil bermain dia dapat belajar. Seperti yang diuraikan Rahmah Astuti dalam Warta Diklusepora (1999: 42) bahwa:

Program pendidikan prasekolah pada hakekatnya berwujud tempat yang indah, nyaman dan menyenangkan bagi anak-anak untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain; bermain adalah kunci bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang, sehingga melalui bermain dapat ditingkatkan setiap aspek tumbuh kembang anak, yaitu aspek-aspek sosial, rasa, sikap, raga, pikir, dan cipta.

Kemudian menurut pendapat dari Fuad Hasan yang dikemukakan Safuri (1999: 21) yaitu sebagai berikut:

Dunia bermain adalah kenyataan yang merupakan temuan anak dalam interaksi dengan lingkungan Sekitarnya, dengan kata lain dunia bermain merupakan hasil transformasi anak terhadap kenyataan. Dalam arti demikian itulah bermain dapat dianggap hasil ciptaan anak.

Kutipan di atas mempunyai makna bahwa dengan bermain dan belajar dapat dijadikan pengalaman sebagai potensi untuk mengembangkan kemampuan dan gagasan yang kreatif, selain itu gagasan kreatif dapat juga dirangsang melalui tugas atau kegiatan yang bertujuan meningkatkan pemikiran dan sikap kreatif, menuntut cara bersikap belajar yang berbeda, lebih bebas, terbuka dan tertantang untuk berperan secara aktif dengan memberanikan diri dan senang memberikan gagasan sebanyak mungkin.

Situasi dan suasana yang telah diuraikan tersebut di atas merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak sesuai yang diungkapkan oleh Maslow (1968) dalam Utami Munandar (1992: 45) yang menyatakan bahwa 'Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya'.

Dari uraian dan pendapat-pendapat di atas, terlihat betapa pentingnya diselenggarakan suatu pelayanan pendidikan bagi anak dengan upaya-upaya penyelenggaraan program pengembangan kreativitas. Karena itulah harus disiapkan lingkungan pendidikan dimana anak dapat mewujudkan kemampuannya secara wajar dan optimal yang merangsang kreativitasnya dan tidak konvensional. Anak-anak yang hidup dalam lingkungan pendidikan seperti ini akan belajar menikmati keragaman, keterbukaan dan orisinalitas. Kesempatan dan kebebasan untuk melakukan macam-macam kegiatan, akan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak. Penting bagi anak untuk mencari keindahan dalam segala sesuatu

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian melalui pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas anak dalam aspek kemampuan berpikir kreatif (divergen) antara kelompok yang diberikan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* (kelompok eksperimen) dengan yang tidak (kelompok kontrol) ?
2. Sejah mana pembelajaran kelompok bermain yang bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* memberikan pengaruh atau dampak efektif kepada kreativitas anak aspek kemampuan berpikir kreatif (divergen) ?
3. Apakah terdapat perbedaan kreativitas anak aspek sikap kreatif antara kelompok yang diberi pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* (kelompok eksperimen) dengan yang tidak (kelompok kontrol) ?
4. Sejahmana pembelajaran kelompok bermain yang bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* memberi pengaruh atau dampak efektif kepada kreativitas anak dalam aspek sikap kreatif ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengungkapkan data tentang keefektivitasan pembelajaran kelompok bermain yang bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya yang terdiri dari aspek kemampuan berpikir kreatif (divergen) dan sikap kreatif.

Sedangkan tujuan penelitian secara khusus adalah untuk :

1. Menguji perbedaan kreativitas anak aspek berpikir kreatif (divergen) antara kelompok yang diberikan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* (eksperimen) dengan yang tidak (kontrol).
2. Menguji pengaruh atau efektivitas pembelajaran yang bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* pada kelompok bermain dalam mengembangkan kreativitas anak aspek berpikir kreatif (divergen).
3. Menguji perbedaan kreativitas anak aspek sikap kreatif antara kelompok yang diberikan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* (eksperimen) dengan yang tidak (kontrol).
4. Menguji pengaruh atau efektivitas pembelajaran yang bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* pada kelompok bermain dalam mengembangkan kreativitas anak aspek sikap kreatif.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoretis :
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian dan informasi tentang pengembangan program pendidikan luar sekolah, khususnya tentang efektivitas pembelajaran kelompok bermain dalam mengembangkan kreativitas anak.

E. Beberapa Asumsi Penelitian

1. Lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia perlu memberikan perhatian yang sungguh-sungguh, terencana dan sistematis kepada upaya pengaktualisasian potensi kreatif anak didik. Upaya itu antara lain dengan mengembangkan model pendidikan yang lebih efektif untuk membantu mengembangkan kemampuan kreatif peserta didik secara optimal.
2. Kerangka kreatif dapat dimulai dari pengorganisasian, menarik kesimpulan dari informasi dan pengalaman yang ada untuk di-elaborasi terhadap tantangan, sehingga terjadi konflik, konseptual, dalam mencari informasi yang lebih banyak. Perpaduan informasi dan pemikiran yang bertentangan, melahirkan produktivitas berpikir dan sikap kreatif.
3. Kreativitas tidak hanya berawal dari faktor : hereditas/gen/keturunan, IQ, tetapi bisa dimulai pengembangannya melalui proses pembelajaran, khususnya pada anak prasekolah. Dengan mengikuti proses pembelajaran pada kelompok bermain yang mempunyai muatan kurikulum "kreativitas", serta syarat-syarat lain dalam subsistem secara minimal, secara rasional tingkat kreativitas anak akan meningkat.
4. Semua peserta didik diantaranya peserta didik suatu kelompok bermain memiliki potensi untuk belajar kreatif. Oleh karena itu kemampuan berpikir dan sikap kreatif peserta didik kelompok bermain dapat diperbaiki dan ditingkatkan melalui

4. *Mengembangkan*

Menjadikan besar (luas, merata, dsb) : menjadikan maju (baik, sempurna, dsb): menjadi bertambah sempurna (pribadi, pikiran, pengetahuan, dsb).

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1998: 414). Mengembangkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan kreativitas anak yang terdiri dari aspek berpikir kreatif (divergen) dan sikap kreatif pada suatu kelompok bermain.

5. *Kreativitas*

Adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data informasi, atau unsur-unsur yang ada. (Utami Munandar, 1992: 47)

Kreativitas dapat pula kita lihat sebagai suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah, sebagai proses “bermain” dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran, hal ini merupakan proses berpikir di mana seseorang berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metoda atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas anak yang terdiri dari aspek berpikir kreatif (divergen) dan sikap kreatif pada kelompok bermain.

6. *Sanggar Kegiatan Belajar*

Merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda, dan Olahraga yang mempunyai tugas melaksanakan pembuatan percontohan dan pengendalian mutu program Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda, dan Olahraga berdasarkan kebijakan teknis Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda, dan Olahraga.