

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Perkembangan kreativitas mempunyai fungsi yang sangat besar bagi manusia dan masyarakat. Supriadi (1994) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun hasil karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengaplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integritas antara setiap tahap perkembangan.

Pengembangan kreativitas pada anak usia Taman Kanak-kanak lebih mengutamakan kepada peningkatan semua aspek perkembangan, tetapi tidak semua anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas karena tergantung lingkungan keluarga atau lingkungan sekolah yang mampu memfasilitas kreativitas itu sendiri. Menurut Sumiati dan Asra, (2008: 98) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, apabila guru akan menerapkan metode ceramah, maka ceramah harus divariasikan dengan metode pembelajaran yang lain. Maksudnya guru yang kreatif hendaknya tidak hanya terpaku dengan ceramah saat menyampaikan pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan metode pembelajaran aktif, kooperatif dan lain-lain.

Definisi kreativitas menurut Supriadi (Rachmawati & Euis, 2005) bahwa: kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimpikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integritas antara setiap tahap perkembangan.

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, Supriadi (1994) berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan kita lebih mngarah pada pendidikan “akademik” dan “industri tenaga kerja”. Artinya sistem persekolahan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi pintar di sekolah saja dan menjadi pekerja bukan menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya.

Ada beberapa faktor yang penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga ia dewasa. Menurut Montessori (dalam Solehuddin, 2000) masa prasekolah merupakan *fase absorbmind* yaitu masa menyerap pikiran. Pada masa ini anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteadanan yang terjadi di ingkungannya seperti sebuah spon yang menyerap air.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan melibatkan anak dalam proses pembeajaran dari awal sampai akhir berupa belajar aktif (*Active Learning*), yang lebih menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran (*Student Center*). Menurut Graves (1989) menyatakan bahwa belajar aktif (*Active Learning*) merupakan proses di mana anak-anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungan, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan, menyentuh, membaui, memegang, dan membuat sesuatu dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka.

Kreativitas bukanlah sebagai perkembangan tambahan, tetapi komponen utuh dari lingkungan bermain yang spontan dan potensial. Kreativitas merupakan aspek tetap dalam semua aspek perkembangan, oleh karenanya kurikulum tidak hanya terfokus pada satu aspek perkembangan, akan tetapi harus mendukung dan menguatkan perkembangan anak di segala aspek.

Adapun yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya adalah peran orang tua. Utami munandar (1999) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut: a) menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan, b) memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal, c)

Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

mbolehkan anak mengambil keputusan sendiri, d) mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal, e) menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan, f) menunjang dan mendorong kegiatan anak, g) menikmati keberadaannya bersama anak, h) member pujian kepada anak yang sungguh-sungguh, h) menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Penelitian menunjukkan bahwa bagi anak usia tiga dan empat tahun, komputer memiliki manfaat dalam mempertinggi kreativitas, intelegensia, keterampilan nonverbal, pengetahuan struktural, ingatan jangka panjang, kecekatan tangan, keterampilan verbal, penyelesaian masalah abstraksi, keterampilan konseptual dan harga diri. Sedangkan untuk anak Taman Kanan-kanan dan SD awal adalah meningkatkan keterampilan motorik, mempertinggi berpikir matematis, meningkatkan kreativitas, skor tes yang tinggi pada berpikir kritis dan penyelesaian masalah, effectance motivation keyakinan bahwa mereka dapat merubah atau mempengaruhi lingkungan mereka, serta meningkatkan skor penilaian bahasa (Haugland, 2000).

Menarik untuk diperhatikan mengenai berbagai permasalahan dan kondisi di lapangan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran komputer dapat diminati anak Taman Kanak-kanak, tetapi kenyataan berbeda bahwa penyediaan komputer di sekolah sangat terbatas dari semua jumlah murid yang ada, tetapi itu bukan sebagai kendala besar, asalkan guru dapat memfasilitasi komputer sebagai suatu pelajaran yang diminati anak dan sesuatu yang bermanfaat bagi anak untuk sekarang dan masa akan datang. Komputer memiliki dampak positif bagi perkembangan kreativitas anak, ketika komputer memberikan pengalaman kongkret, anak-anak bebas menggunakan dan mengontrol pengalaman belajar tersebut, adanya interaksi antara guru dengan anak, adapun guru menggunakan komputer untuk mengajarkan ide ataupun gagasan yang baru kepada anak. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa komputer memiliki manfaat bagi pengembangan potensi anak usia dini terutama perkembangan kreativitas. Tidak ada salahnya jika komputer menjadi salah satu alternatif tanpa mengkesampingkan bahan-bahan tradisional lainnya dalam pendidikan anak usia dini. Karena usia dini merupakan usia kritis untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak sehingga perlu difasilitasi agar memperoleh hasil yang optimal.

Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Pengenalan maupun penanaman pembelajaran komputer di sekolah bagi anak, sebagai penanaman dasar-dasar komputer sejak dini yang dapat merangsang dan mengarahkan perhatian anak terhadap teknologi yang semakin dibutuhkan di masa akan datang. Anak-anak lebih menyukai program animasi, pemecahan masalah, program interaktif yang membuat mereka merasa mengontrol komputer (Shade, dkk, 1986, Sivin, dkk, 1985). Penggunaan tool software tanpa batas dan lingkungan pendidikan dengan didukung lebih lanjut oleh penelitian yang menunjukkan bahwa program prasekolah yang menyertakan aktivitas program prasekolah yang menyertakan aktivitas pengganti-inisiatif-anak memiliki dampak yang lebih positif, berkisar lama dari program komputer yang kontrol oleh guru (Buckleinter & Hohmann, 1987).

Pengenalan tentang pembelajaran komputer kepada anak sebenarnya tidak boleh dipaksakan, biarkan anak menyukai akan komputer dengan tersedirinya dan biarkan anak belajar komputer sesuai dengan kemampuan nalar dan minatnya. Pengenalan komputer di dalam kelas sebelum anak praktek langsung tentang pengoperasian komputer, usahakan anak agar terpancing untuk mempelajari komputer tanpa ada paksaan. Guru sebagai fasilitator berikan penjelasan dengan jelas dan mudah dipahami sesuai perkembangan anak, tetapi tidak melenceng dari apa yang dipelajari anak. Kuncinya carilah informasi sebanyak-banyaknya tentang informasi dan seminar tentang teknologi komputer sebagai acuan guru untuk lebih mengenalkan komputer kepada anak, sebagai guru jangan dibiasakan untuk mengarang sendiri ketika menjawab saat anak bertanya, karena bagi anak apa yang pertama kali tertangkap dalam otaknya akan melekat kuat dan sedikit sulit untuk merubahnya dikemudian hari.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, sangat penting keberadaannya karena merupakan ujung tombak kepada pendidikan anak selanjutnya, diharapkan menjadi media yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dilihat langsung melalui suatu proses pembelajaran serta dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan perkembangan manusia dalam setiap tahap tugas perkembangannya. Begitu juga dengan pembelajaran komputer, bahwa anak belajar komputer supaya bekal untuk kemajuan teknologi untuk sekarang dan untuk jenjang pendidikan anak selanjutnya.

Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Pembelajaran komputer di Taman Kanak-kanak Al-Fikri Kabupaten Soreang mendapatkan respon yang cukup baik dari pihak orang tua maupun terutama dari anak, dari tahun ke tahun penerapan komputer mempunyai peranan penting dari semua pembelajaran di TK tersebut. Tidak bisa dipungkiri bahwa dari tahun ke tahun pembelajaran komputer mempunyai peningkatan yang lebih baik lagi dari sebelumnya, dari segi program pembelajaran yang lebih terencana, metode pembelajaran yang disampaikan, dan media yang dipakai dari minggu ke minggu sangat beragam misalnya media yang dipakai sebelumnya hanya ada satu CD software dalam satu semester sekarang tersedia dua CD software dalam satu semester, sehingga anak merasa senang dan anak merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran komputer. Tentu saja kondisi demikian menuntut guru dan kepala sekolah untuk lebih mengerti pemahaman tentang komputer, dan pemahaman tahapan perkembangan tiap individu, agar potensi anak berkembang secara optimal.

Penerapan komputer kepada anak, tidak langsung kepada anak belajar tentang pengoperasian komputer, tetapi bagaimana anak memahami konsep dan kegunaan komputer. Pembelajaran awal yang diterapkan kepada anak hanya sebatas pembelajaran dasar dengan konsep bermain komputer. Berdasarkan kepada hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas sekaligus sebagai guru komputer juga, bahwa upaya peningkatan kreativitas anak, dengan menggunakan media yang bisa diterima dan direspon dengan cukup baik oleh anak adalah dengan penerapan pembelajaran komputer.

Berdasarkan observasi selama di TK IT Al-Fikri bahwa pembelajaran komputer selama dua tahun ini memiliki dampak positif baik dari pihak orang tua ataupun sekolah. Keunggulan TK IT Al-Fikri dalam menerapkan komputer menjadi nilai tambah dalam penilaian program pembelajaran, sehingga TK tersebut banyak diminati oleh orang tua sehingga semakin bertambahnya murid dari tahun ke tahun. Metode pembelajaran yang digunakan di TK IT Al-Fikri sangat beragam, seperti metode pengembangan hasta karya, proyek, dan metode pengembang latihan atau penugasan. Bukan hanya pembelajaran komputer saja yang mendapat unggulan, tetapi dari metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas seperti metode bercerita, banyaknya berbagai media seperti buku bergambar atau kartu bercerita membuat anak merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai berakhirnya.

Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Menurut pendapat Rudi Susilana dan cepi Riyana (2007: 13) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkat

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti mengambil masalah mengenai implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Komputer dalam Mengembangkan Kretivitas Anak Taman Kanak-kanak (Studi Deskriptif Kualitatif pada kelompok B di TK IT Al-Fikri Kabupaten Soreang).

B Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran komputer untuk mengembangkan kreativitas di TK IT Al-Fikri kelompok B. Maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil TK IT Al-Fikri Kabupaten Soreang?
2. Bagaimana pengembangan kreativitas dilakukan di TK IT Al-Fikri Kabupaten Soreang?
3. Bagaimana implementasi pembelajaran komputer dalam mengembangkan kreativitas di Taman Kanak-kanak IT Al-Fikri Kabupaten Soreang?

C Tujuan Penelitian

Leni Mardhiyyah, 2014
Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan profil yang terdapat di TK IT Al-Fikri Kabupaten Soreang
2. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas pada anak di Taman Kanak-kanak IT Al-Fikri
3. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran komputer dalam pengembangan kreativitas Anak Taman Kanak-kanak IT Al-Fikri
4. Mengetahui sejauh mana penerapan komputer dalam mengembangkan kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IT Al-Fikri.

D Manfaat Penelitian dan Signifikan Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi anak

- a. Untuk membantu keaktifan anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas supaya lebih meningkat. Untuk membantu keberanian anak dalam mengeluarkan ide ataupun gagasannya agar lebih terstimulasi.
- b. Untuk membantu anak agar lebih mudah menerima pembelajaran melalui media software dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia Taman kanak-kanak

2. Manfaat bagi guru

- a. Media software edukatif proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak Usia Kanak-Kanak tidak lagi pasif sehingga ditemukan strategi pembelajaran yang tepat.
- b. Memperoleh wawasan dan pengalaman baru yang bermakna dalam membantu perkembangan anak secara optimal terutama dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas pada usia dini.
- c. Metode yang digunakan tidak lagi bersifat konvensional tetapi bersifat variatif dan inovatif.

3. Manfaat bagi lembaga Taman Kanak-Kanak

Leni Mardhiyyah, 2014

Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK

- a. Melalui media software ini memberikan gambaran kepada sekolah untuk selalu menyediakan media-media yang menarik, bermanfaat, dan lebih bermakna bagi anak sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya akan tercapai dengan hasil yang memuaskan khususnya dalam pembelajaran komputer.
- b. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar.
- c. Meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan prestasi belajar anak dan prestasi kinerja guru

E STRUKTUR ORGANISASI PENELITIAN

Urutan penulisan dari skripsi ini terdiri dari Bab I yaitu pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi laporan; Bab II yaitu kajian pustaka yang terdiri dari konsep perkembangan kreativitas pada anak, konsep kemampuan kreativitas, konsep media pembelajaran, media software, dan kerangka pemikiran; Bab III yaitu metode penelitian, yang terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data; Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari hasil penelitian, dan pembahasan; Bab V yaitu kesimpulan dan saran yang terdiri dari kesimpulan dan saran; serta daftar pustaka dan lampiran-lampiran