

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia terhadap semua bentuk kreativitas dirasakan sangatlah penting dalam semua bidang kehidupan manusia. Pengembangan kreativitas bukan hanya bermanfaat bagi individu yang bersangkutan, akan tetapi dirasakan juga oleh lingkungannya.

Kreativitas dipandang sebagai peluang strategis untuk menunjang keberhasilan hidup. Clemos (Wahyuni, 2008: 1) mengemukakan bahwa *“creativity is an important component of problem solving, other higher cognitive abilities, social and emotional well-being, and academic and adult success”*. Kreativitas merupakan komponen yang sangat penting dalam mengatasi suatu permasalahan, kemampuan kognitif tingkat tinggi selain intelegensi, kearifan sosial dan emosional, kesuksesan akademik dan kesuksesan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, Clemos (Wahyuni, 2008: 1) menyebutkan bahwa tanpa adanya kreativitas manusia tidak akan menemukan seni, ilmu pengetahuan, teknologi, penyelesaian masalah dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan demikian, kreativitas dipandang sebagai bentuk kemajuan dari segala aktivitas manusia, selain menjadikan hidup lebih bermakna, sekaligus merupakan bentuk aktualisasi diri pribadi.

Kreativitas memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak yang tidak dapat dipisahkan dari aspek perkembangan lainnya seperti

kognitif, bahasa, emosi dan sebagainya. Potensi kreatif tersebut telah dibawa semenjak anak dilahirkan. Potensi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kehidupannya dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah dalam kehidupannya. Namun potensi kreatif tersebut tidak dapat berkembang sendiri melainkan dibutuhkan berbagai stimulasi untuk mengembangkannya. Oleh karena itu potensi kreatif tersebut sangat lah penting untuk di pupuk dan dikembangkan sejak usia dini.

Senada dengan pernyataan diatas, Munandar (1999: 45-46) menegaskan tentang pentingnya kreativitas dipupuk sejak usia dini karena;

1. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan yang masih sebatas transfer pengetahuan, ingatan dan penalaran.
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu, bahkan melebihi kepuasan material semata-mata.
4. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru, untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Pentingnya pengembangan kreativitas juga ditekankan oleh para wakil rakyat dalam sistem pendidikan melalui Ketetapan MPR-RI No.11/MPR/1983 dalam Munandar (1999: 47) 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”

Meskipun kreativitas begitu penting bagi setiap manusia, namun dalam kenyataannya ada banyak permasalahan yang terjadi dalam pengembangan kreativitas tersebut. Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2003: 9) mengemukakan hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987 berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai negara, termasuk di dalamnya Indonesia. Di Indonesia penelitian ini menggunakan sample 50 orang anak dari Jakarta. Hasil penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 1.1
Rangking Kreativitas Anak
8-10 tahun

1.	Filipina
2.	Amerika Serikat
3.	Inggris
4.	Jerman
5.	India
6.	RRC
7.	Kamerun
8.	Zulu
9.	Indonesia

(Rachmawati dan Kurniati, 2003:9)

Data diatas menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya, jauh dibawah Filipina, Amerika Serikat, Inggris dan Jerman, bahkan negara India, RRC, Kamerun dan Zulu. Data tersebut juga memperlihatkan bahwa tingkat kreativitas di Indonesia berada pada tingkat yang memprihatinkan.

Supriadi (1994:36) menyatakan bahwa akar permasalahan dalam pengembangan kreativitas adalah karena sistem pendidikan saat ini yang berorientasi kepada pendekatan “akademik” yang lebih berupaya membentuk

manusia menjadi “pintar disekolah saja” dan menjadi “pekerja” bukan menjadi manusia seutuhnya yang kreatif”.

Munandar (1992: 52) juga menambahkan penyebab rendahnya kreativitas disebabkan oleh faktor lingkungan sistem pembelajaran di sekolah yang tidak memberi kesempatan pada individu untuk mengembangkan keingintahuannya (*curiosity*), keberanian mengemukakan gagasan-gagasan, percaya diri dalam menunjukkan perbedaan, atau bahkan berinovasi. Seperti yang tersimpulkan dalam laporan survei evaluasi nasional pendidikan di Indonesia

...pengajaran di sekolah dasar pada umumnya cukup berdaya guna untuk menghasilkan keterampilan-keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung tetapi kurang waktu tertuju dan kurang bahan tersedia untuk mengembangkan keterampilan tangan, kemampuan seni, atau sikap menghargai pekerjaan tangan. Yang ditekankan adalah keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata-mata. Anak-anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah-masalah nonrutin atau menunjukkan banyak inisiatif. (Munandar, 1995:52)

Selain itu, fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada umumnya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman, penerapan, sedangkan proses-proses pemikiran yang lebih tinggi (analisis, sintesis dan evaluasi) jarang dilatih, demikian pula kreativitas dan sasaran belajar ramah afektif kurang dikembangkan, padahal keberhasilan dalam pendidikan dan dalam hidup juga sama-sama ditentukan oleh pengembangan sikap, kecerdasan emosional dan kreativitas (Munandar, 2002: 23).

Selain beberapa fenomena diatas, hasil pengamatan Ratih (2009) di TKK BPK PENABUR Taman Holis Indah menunjukkan bahwa pembelajaran pada umumnya masih bersifat konvensional, yakni guru berperan sebagai penyampai materi. Anak duduk manis untuk mendengarkan dan menerima pembelajaran.

Guru tidak membiasakan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengemukakan pendapat, gagasan dan mengembangkan seluruh potensinya dalam pembelajaran tersebut.

Hasil pengamatan lain yang terlihat Ratih (2009) yaitu anak diharuskan mentaati berbagai peraturan sekolah yang dapat mempengaruhi kebebasan dan kekreativitasannya untuk berpikir. Aturan menulis, aturan mewarnai, menggambar dan aturan berbagai kegiatan lainnya telah membatasi anak untuk memunculkan kreativitasnya. Ditambah dengan pembelajaran yang cenderung akademik telah memberikan dampak bagi anak-anak, yakni terlihat ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya dan kurang dapat mengekspresikan kemampuan dan kreativitasnya baik dalam kegiatan belajar dan bermainnya.

Dampak dari pembelajaran tersebut adalah anak-anak terlihat kurang percaya diri ketika akan melakukan sesuatu, mereka ragu-ragu dan sering bertanya apakah dirinya boleh melakukan hal tersebut, apakah dirinya boleh memberi warna sesuai dengan keinginan mereka karena anak-anak takut apa yang dilakukannya tidak sesuai dengan peraturan dan kesepakatan kelasnya.

Hal lain yang terlihat saat pengamatan (Ratih, 2009) adalah hasil karya mereka yang hampir sama persis dengan apa yang dicontohkan oleh gurunya baik dari gambar ataupun komposisi warnanya. Mereka tidak berani untuk membuat karya atau memberi warna yang berbeda karena semuanya sudah diatur oleh guru kelasnya. Beberapa kasus diatas menjadi indikasi bahwa tingkat kreativitas anak-anak di TKK BPK PENABUR Taman Holis Indah masih rendah karena pengembangan kreativitas belum dilakukan secara maksimal

Berkaitan dengan masalah diatas, untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak-anak khususnya di TKK BPK PENABUR Taman Holis Indah. Peneliti ingin mengungkap salah satu metode yang diduga dapat menstimulasi daya kreativitas dan juga berpengaruh terhadap peningkatan kreativitasnya. Salah satu metode pembelajaran tersebut yaitu metode bermain peran (*role playing*).

Rosalina (2008: 11) menegaskan bahwa permainan ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab diusia balita kemampuan berfantasi, kognitif, emosi dan bahasa anak tengah berkembang, dengan demikian potensi kreativitasnya juga akan berkembang melalui ekspresi dan peran yang dimainkan dalam tokoh-tokoh tersebut.

Beberapa penelitian yang mendukung bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya yang dilakukan Sutanto dalam Arixs (2008). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran TK di Yogyakarta membuat tanggapan dan antusias anak meningkat, keaktifan dan dukungan dari anak terhadap pembelajaran sangat besar; sehingga pada pelaksanaannya berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak didik.

Selain itu, Karmila (2009) menyatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak di TK Aisyiyah 7 Bandung. Sementara Hildebrand (Moeslichatoen, 2004: 20) menyatakan bahwa “kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi karena mereka selalu mencari dan berusaha menemukan jawaban; senang memecahkan masalah”. Jadi secara tidak langsung,

penelitian tersebut memiliki dampak terhadap pengembangan kreativitas pada anak.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang terjadi di TKK BPK PENABUR Taman Holis Indah, maka penelitian ini adalah untuk menguji cobakan metode pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan kreativitas anak. Oleh karena itu penulis mengambil judul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK TKK BPK PENABUR TAMAN HOLIS INDAH BANDUNG”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan kreativitas anak.

Rumusan masalah tersebut secara lebih spesifik dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung sebelum perlakuan?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung setelah diberi perlakuan?

3. Apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung?

C. Definisi Operasional

1. Kreativitas

Dalam Penjelasannya, Munandar (1999:47) mengemukakan bahwa:

“Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.”

Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan seseorang yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memperinci) suatu gagasan.

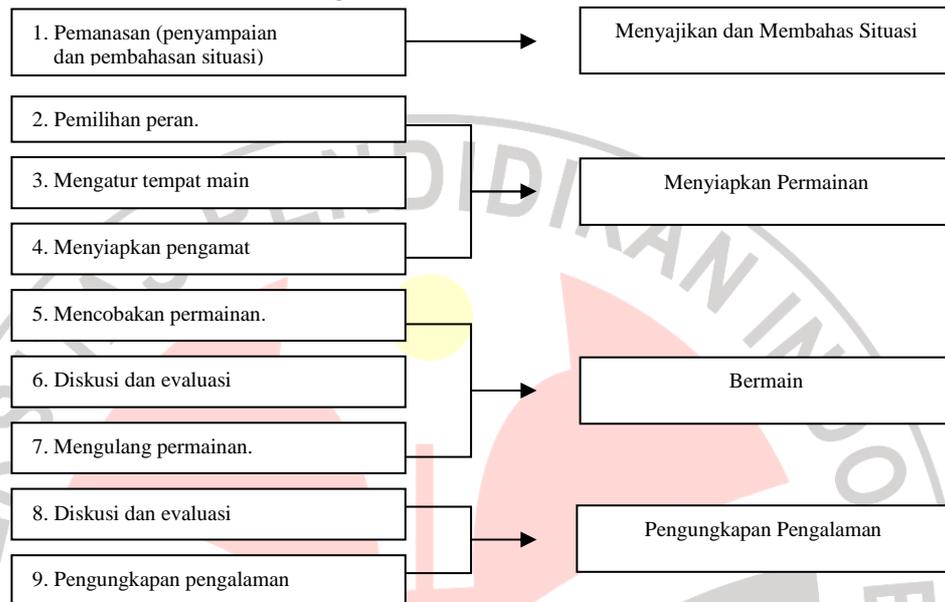
2. Bermain Peran (*role playing*)

Bermain peran merupakan suatu upaya kegiatan pendidikan yang dalam kegiatannya anak memerankan berbagai tokoh dan karakter yang telah disiapkan oleh guru dengan tujuan anak-anak mampu mengembangkan potensi dan kemampuannya yang diekspresikan melalui peran yang dimainkannya dengan tujuan mampu menarik perhatian dan memotivasi anak untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya secara utuh.

Secara operasional langkah-langkah bermain peran terdiri dari beberapa langkah seperti yang diungkapkan Wardani (Nugraha, 2006:43)

“Secara rinci bermain peran dapat terdiri dari 9 tahap seperti yang terlihat dalam diagram. Namun 9 tahap tersebut dapat pula di buat menjadi 4 tahap besar seperti yang terlihat pada gambar berikut. Setiap tahap masih dapat di rinci menjadi langkah-langkah lebih kecil”.

Bagan 1.1
Langkah Bermain Peran



Wardani (Nugraha, 2006:43)

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan kreativitas anak.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung sebelum diberi perlakuan.

- b. Mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung setelah diberi perlakuan.
- c. Mengetahui perbedaan tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan terutama dalam pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menstimulasi kreativitas anak.
- 2) Dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran sehingga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya.
- 3) Lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas anak-anak sehingga ia dapat mengembangkan potensinya dengan maksimal.

- 2) Meningkatkan kemampuan belajar dan berpikir kritis serta melatih keterampilan belajar.
 - 3) Memudahkan anak untuk menerima isi pembelajaran yang disampaikan
- c. Bagi pihak lain sebagai bahan kajian terutama sekolah untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran yang lebih baik.

F. Asumsi

Penelitian ini berdasar dari asumsi:

1. Sekolah memegang peranan penting dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak.
2. Kreativitas perlu dipupuk sejak usia dini untuk memungkinkan anak mewujudkan potensinya secara optimal (Munandar, 2002:5).
3. Proses pembelajaran bermain peran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar.

G. Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan kreativitas anak TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Nol (H_0)

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$H_0 : \mu_a = \mu_b$$

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a = terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$H_a : \mu_a \neq \mu_b$$

Hipotesis ini akan diuji pada $\alpha = 0.05$

H. Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Penelitian kuasi eksperimen dilakukan karena peneliti tidak memakai teknik *randomization* (sampel yang di acak) tetapi menggunakan kelompok yang sudah tersedia (*intact group*) di sekolah.

Desain penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah eksperimen (perlakuan). Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan, dan observasi sesudah perlakuan. Berikut disajikan tabel desain kuasi eksperimen:

Tabel 1.2
Desain Kuasi Eksperimen

KELOMPOK	PRE TEST	TREATMEN	POSTTESS
Eksperimen	√	√	√
Kontrol	√	-	√

I. Teknik Analisis

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua jenis, yaitu:

1. Teknik analisis deskriptif, yang meliputi penghitungan:
 - a. Mean
 - b. Median
 - c. Standar Deviasi
2. Teknik analisis Inferensial, yang langkah-langkah terdiri dari:
 - a. Melakukan uji normalitas
 - b. Menentukan teknik analisis sesuai dengan hasil uji normalitas.
 - 1) Jika data hasil uji berdistribusi normal, maka teknik yang digunakan adalah t-testindependent.

Dengan prosedur sebagai berikut:

- a) Mencari standar deviasi gabungan dengan rumus.
- b) Menentukan t hitung

Jika asumsi homogenitas terpenuhi ($n_1 = n_2$)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Subana, 2005: 88)

Jika asumsi homogenitas tidak terpenuhi:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Furqon, 2002: 181)

- 2) Jika data hasil uji tidak berdistribusi normal, maka teknik yang digunakan adalah Uji *Mann Whitney*
- c. Mencari skor *pre test* baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol,
- d. jika hasil *t-test*_{independent} atau Uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka langkah selanjutnya :
- 1) Melakukan *treatment* (menguji cobakan metode bermain peran) di kelas eksperimen
 - 2) Melakukan *post test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol
- e. Jika hasil uji *t-test*_{independent} atau Uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka langkah selanjutnya :
- 1) melakukan *treatment* (menguji cobakan metode bermain peran) di kelas eksperimen
 - 2) Melakukan *post test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol
 - 3) Melakukan uji ANCOVA (Analysis of Covariance) yang bertujuan untuk mengontrol variabel-variabel diluar variabel yang diteliti tapi

dianggap bisa mempengaruhi perbedaan skor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

J. Lokasi dan Populasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dilakukan di TKK BPK PENABUR Taman Holis Indah. Jalan Taman Holis Indah Blok A Bandung. Dalam penggunaan populasi ini dilakukan melalui teknik *total sampling* dengan jumlah populasi sekitar 20 anak. Menurut Arikunto, (2001: 51) penentuan sampel bagi jumlah populasi yang kurang dari seratus dapat digunakan teknik *total sampling*, artinya seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun kriteria pemilihan populasi didasarkan pada:

1. Usia anak, yaitu usianya 5-6 tahun.
2. Jenis kelamin

Pembagian populasi untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Kelompok eksperimen (Kelas B4) yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.
2. Kelompok kontrol (Kelas B5) yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.