BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan individu lain. Salah satu kemampuan yang dimilikinya adalah kemampuan kreativitas. Anak usia dini dapat menciptakan sesuatu apapun, anak dapat menciptakan segala sesuatu yang ada dalam pikirannya dan menuangkannya ke dalam alat permainannya, seperti saat anak bermain pasir mungkin anak dapat membuat sebuah bangunan besar dari pasir tersebut. Pada dasarnya anak memiliki potensi kreatif, namun demikian potensi kreatif ini masih perlu dikembangkan.

Supriadi (2001) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas perlu di rangsang sejak dini karena usia dini merupakan awal dari kehidupan dan usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Munandar (1985: 45) mengatakan bahwa kreativitas perlu di pupuk sejak dini, karena berbagai alasan:

Pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk mencapai hal ini maka perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini agar mampu menghasilkan pengetahuan baru.

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 untuk berkembang 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.

Senada dengan pernyataan di atas, berdasarkan hasil penelitian Spodek dan Sarcho (Montolalu, 2005) diketahui bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai pengaruh yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan, kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Anak dapat menjadi lebih kreatif melalui kegiatan bermain.

Pengembangan kreativitas sekarang ini semakin berkurang, hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang lebih menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas anak terabaikan dan kurang diperhatikan. Priwit (2009) mengatakan bahwa pada dasarnya proses belajar mengajar sekarang ini umumnya hanya mengembangkan aspek kognitif atau kecerdasan akademik/intelektual saja,

sedangkan pengembangan kreativitas dan afektif sangat kurang dikembangkan, sebagai orangtua maupun guru perlu memahami bahwa setiap anak atau anak didik sesungguhnya bersifat unik, setiap individu mempunyai potensi kecerdasan yang berbeda-beda sehingga setiap anak pasti mempunyai keunggulan yang berbeda-beda pula. Maka dari itu antara kecerdasan akademik dan kecerdasan yang lainnya harus seimbang, karena jika sukses dalam bidang akademik saja tidak menjamin sukses setelah terjun di masyarakat sebab ada kecerdasan-kecerdasan lain yang masih perlu diasah. Selain itu juga, guru maupun orangtua masih memandang kreativitas sebagai hal yang biasa saja. Guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran, pada saat pembelajaran guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai keinginannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan minat anak.

Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik/intelektual dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran merupakan sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Kurniati dan Rachmawati (2005: 61) mengatakan bahwa upaya pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui hasta karya (menciptakan produk/karya), imajinasi, eksplorasi, eksperimen, metode proyek, permainan musik dan permainan bahasa.

Salah satu pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan menciptakan karya antara lain kegiatan bermain balok, bermain manipulatif, bermain pasir dan lain sebagainya. Pengembangan kreativitas ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak.

Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam mewujudkan suasana pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas untuk menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar dengan aktif dan kreatif.

Selain itu juga diperlukan suatu media yang menarik dan multiguna 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.

Media yang biasanya disukai anak salah satunya yaitu media balok. Annisa (2009) mengutarakan bahwa permainan balok merupakan suatu permainan konstruktif dimana kegiatannya adalah menyusun balok-balok yang dapat diperkenalkan pada anak sejak usia tiga tahun.

Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Annisa di atas, penelitian yang dilakukan oleh Smilansky dan Shefatya (Montolalu, 2005) mengatakan bahwa bermain balok merupakan permainan aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada. Lebih lanjut Smilansky dan Shefatya (Montolalu, 2005) mengatakan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Smilansky dan Shefatya meneliti beberapa anak, diungkapkan bahwa setelah anak-anak mengunjungi monas di kota Jakarta terciptalah oleh sekelompok anak sebuah bangunan tinggi dari balok-balok yang mereka sebut dengan Monas, dari berbagai bentuk-bentuk balok anak-anak menjadikannya sebagai pintu, dan ada yang dijadikan sebagai pohon-pohon dan lain sebagainya. Bermain balok semula bersifat reproduktif, anak hanya mereproduksi benda-benda atau objek yang dilihatnya sehari-hari atau mencontoh gambar atau bentuk yang diberikan. Namun, semakin berkembangnya imajinasi anak mulai menjiplak bentuk-bentuk secara orisinal sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Berkaitan dengan hal di atas meningkatkan kreativitas anak melalui media balok merupakan suatu proses pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Karena bermain balok dapat merangsang kreativitas anak. Dengan bermain balok anak dapat menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah umum diterima, dari pengetahuan yang telah didapatnya kemudian diatur dan diolah ke dalam bentuk-bentuk permainan balok sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dan

orisinal. Melalui kegiatan bermain balok, anak mendapat banyak pengalaman menarik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa (2009) mengatakan bahwa salah satu jenis permainan konstruktif adalah permainan balok. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Melalui permainan balok menuntut anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dituntut untuk menyusun balok satu demi satu. Dalam hal ini anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek yang akan dibuat anak, semakin unik gagasan yang dimiliki, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus, maka imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih, hal seperti ini akan sangat memicu anak untuk berpikir kreatif.

Meskipun telah banyak sumber dan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media balok terhadap perkembangan anak, akan tetapi sumber dan hasil penelitian sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak masih sangat sedikit. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian di TK Angkasa I Kelas B1 dan B2 dikarenakan hasil observasi awal anak-anak di TK ini pada umumnya proses belajar mengajarnya cenderung lebih bersifat akademik, yakni guru berperan sebagai penyampai materi anak duduk manis untuk mendengarkan dan menerima pembelajaran. Guru tidak membiasakan untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam mengemukakan pendapat atau gagasannya dan mengembangkan seluruh potensinya dalam pembelajaran tersebut. Selain pembelajaran yang bersifat akademik, juga lebih

menekankan pada metode membaca, menulis juga berhitung, di samping itu juga media/alat peraga di TK ini masih kurang, guru jarang menggunakan media/alat peraga saat menyampaikan materi atau saat mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya sehingga saat pembelajaran berlangsung anak merasa bosan. Pada dasarnya pengembangan kreativitas anak-anak di TK Angkasa I ini masih kurang dikembangkan dibandingkan dengan anak-anak di TK yang lainnya.

Berkaitan dengan masalah di atas, untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak-anak khususnya di TK Angkasa I kelas B1 dan B2 penulis memilih fokus penelitiannya pada, **"Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-kanak".**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I sebelum penggunaan media balok?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I setelah penggunaan media balok?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I sebelum dan sesudah penggunaan media balok?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum :

Untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak di TK Angkasa I.

2. Tujuan Khusus :

a. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I sebelum penggunaan media balok.

b. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I setelah penggunaan media balok.

c. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I sebelum dan sesudah penggunaan media balok.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia Taman Kanak-kanak (TK).

2. Secara praktis:

a. Bagi Peneliti

1).Dapat memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran di TK Angkasa I pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2).Dapat memperoleh gambaran tentang tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Angkasa I Bandung setelah diberikan media balok.

3).Dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan proses pengembangan kreativitas anak melalui media balok.

b. Bagi Guru

Guru memiliki wawasan dan penguasaan yang memadai tentang bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan dalam menyediakan media-media untuk proses pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak.

E. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Setiap orang memiliki kemampuan kreativitas dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kemampuan kreativitas dan yang sangat dibutuhkan adalah bagaimana kreativitas itu dapat dikembangkan (Supriadi, 2001).
2. Kreativitas perlu di pupuk sejak usia dini karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga

memberikan kepuasan kepada individu, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 1985).

3. Bermain balok dapat merangsang kreativitas anak dalam berimajinasi dan berpikir, dengan bermain balok juga anak banyak mendapat pengalaman menarik dan anak dapat menuangkan pengalaman-pengalamannya secara kreatif melalui permainan balok (Annisa, 2009).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiono, 2008). Dalam penelitian ini terdapat Hipotesis Nol (Ho) yang merupakan sebuah hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan, korelasi, pengaruh dan Hipotesis Alternatif (Ha) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan, korelasi dan pengaruh pada $\alpha = 0.05$, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah penggunaan media balok diterapkan.

$H_0 : \mu_{eksperimen} = \mu_{kontrol}$

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah penggunaan media balok diterapkan.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_a : \mu_{eksperimen} > \mu_{kontrol}$

Apabila hasil penelitian menunjukkan nilai $p<0.05$ maka terjadi penerimaan H_a yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah penggunaan media balok diterapkan. Sedangkan apabila hasil penelitiannya menunjukkan nilai $p>0.05$ maka terjadi penerimaan H_o yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah penggunaan media balok diterapkan.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2008).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring) (Sugiyono, 2004). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diberikan stimulasi penggunaan media balok. Penelitian quasi eksperimen ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kontrol *pre test- post test* non random. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004: 4) rancangan ini dipilih karena selama eksperimen tidak memungkinkan untuk

mengubah kelas yang telah ada. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kreativitas anak sebelum diberikan *treatment*.

Tabel 1.1
Desain Pola Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

(Sudjana dan Ibrahim, 2004: 4)

Keterangan:

O1 : *Pre-test*

O2 : *Post-test*

X : *Treatment* (penggunaan media balok)

- : Tidak diberi perlakuan khusus (*treatment*) hanya diberi perlakuan dengan metode konvensional.

Pelaksanaan *pre-test* (O1) yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada saat *treatment* (X) hanya dilakukan pada kelompok eksperimen yaitu dengan stimulasi penggunaan media balok, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* (X) hanya diberikan pembelajaran dengan metode konvensional dan pelaksanaan *post-test* (O2) dilakukan pada kedua kelompok tersebut yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

H. Sampel, Teknik Sampling dan Lokasi Penelitian

1. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2008). Yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu

anak-anak di TK Angkasa I Kelas B1 dan B2, kelas B1 yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelas B2 yang akan dijadikan kelompok kontrol. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini untuk setiap kelompok adalah 10 anak dari kelompok B1 (Kelompok Eksperimen), dan 10 anak dari kelompok B2 (Kelompok Kontrol).

2. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2008). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Teknik ini dilakukan karena pada dasarnya pengembangan kreativitas anak di TK Angkasa I masih kurang dikembangkan dibandingkan dengan kreativitas anak-anak di TK yang ada di Kota Bandung.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitiannya di TK Angkasa I yang beralamat di Jalan Padjajaran No. 148 Lanud Husein Sastranegara Bandung. Penulis melakukan penelitian di TK Angkasa I dikarenakan pembelajaran di TK ini masih bersifat akademik, guru tidak membiasakan anak untuk mengungkapkan pendapat atau gagasannya saat pembelajaran berlangsung. Selain pembelajaran yang bersifat akademik, juga lebih menekankan pada metode membaca, menulis dan berhitung, di samping itu juga media/alat peraga di TK ini masih kurang.