

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas sangatlah penting bagi kehidupan manusia, bukan hanya bermanfaat bagi individu tetapi kreativitas juga sangat penting bagi kehidupan manusia.

Kreativitas adalah salah satu aspek yang harus dicapai oleh anak usia dini. Pomalato menyatakan salah satu kemampuan yang turut menentukan suksesnya hidup seseorang adalah kemampuan kreativitas (Ratih, 2009). Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi yang kreatif walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda.

Kreativitas menurut Drevdal yang dikutip Hurlock (1999 : 40) adalah:

Kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman, ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedur atau metodologis.

Manusia lahir membawa potensi kreatif di dalam dirinya (Rachmawati & Kurniati, 2005: 39). Pada awal perkembangannya bayi dapat memanipulasi gerakan atau suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Bayi tersebut belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan dirinya sesuai dengan gayanya sendiri yang khas dan unik, serta berbeda dengan orang lain. Bukan hanya itu saja anak usia tiga sampai

empat tahun pun dapat menciptakan apapun yang ia inginkan melalui benda-benda di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas sebagai *Basic Skill* yang telah anak miliki semenjak ia lahir.

Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif (Rachmawati & Kurniati, 2005: 41). Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan Tuhan. Maka secara natural anak pun memiliki kemampuan untuk mengembangkan sesuatu menurut caranya sendiri. Potensi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kehidupannya dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah dalam kehidupannya. Tetapi potensi kreatif tidak dapat berkembang sendiri melainkan dibutuhkan berbagai stimulasi untuk mengembangkannya. Oleh karena itu diperlukan adanya program-program pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi kreatif anak.

Munandar (1999: 45- 46) menekankan perlunya 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 atau berpikir kreatif 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 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.

Kreativitas begitu penting bagi perkembangan anak, namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak permasalahan yang terjadi dalam perkembangan kreativitas tersebut. Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Rachmawati dan Kurniati (2005) bahwa daya kreativitas anak semakin berkurang, apabila didalamnya terdapat persoalan-persoalan, seperti halnya peraturan yang tidak perlu, pola kebiasaan, pola penghargaan, dan pola asuh orang dewasa di sekitar anak dapat menghambat daya kreativitas tersebut. Pada saat ini kreativitas hanya berorientasi kepada pendekatan akademik yang lebih berupaya membentuk manusia menjadi pintar di sekolah saja dan menjadi pekerja bukan menjadi manusia seutuhnya yang kreatif.

Selain persoalan-persoalan di atas terdapat juga faktor-faktor yang menghambat potensi kreatif anak-anak di Indonesia. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2005: 8) faktor-faktor yang menghambat potensi kreatif anak-anak Indonesia diantaranya sebagai berikut; (1) hambatan diri sendiri, (2) pola asuh, (3) sistem pendidikan, (4) latar belakang sejarah dan budaya.

Munandar (2002: 23) menyatakan bahwa terdapat beberapa fakta yang 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 afektif kurang dikembangkan, padahal keberhasilan dalam pendidikan dan dalam hidup juga sama-sama ditentukan oleh pengembangan sikap, kecerdasan emosional dan kreativitas.

Selain beberapa fenomena di atas, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara terbatas oleh peneliti di TK Ummul Mukminin Soreang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan kepada anak masih bersifat akademik yang terlalu terpaku pada kurikulum yang ada. Selain itu guru lebih bersifat *teacher centre* yang siap memberikan materi kepada anak, sedangkan anak hanya duduk manis untuk mendengarkan dan menerima pembelajaran. Anak kurang diberikan kesempatan dalam mengemukakan pendapat dan mengekspresikan kemampuan dan kreativitasnya baik dalam kegiatan belajar maupun kegiatan bermain.

Kondisi demikian berakibat terhadap perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan pengamatan nampak ketika anak diberikan sebuah permainan memecahkan masalah atau permainan membuat suatu benda, dengan lego, plastisin, atau balok, anak mengalami kesulitan, dan tidak memiliki inisiatif untuk berkarya dan mewujudkan imajinasinya.

Selain itu nampak pula bahwa anak terlihat ragu untuk mengubah gagasannya. Jika kondisi ini dibiarkan maka akan berpengaruh pada

keaktivitasnya. Berdasarkan kondisi tersebut perlu upaya pemberian aktivitas yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Karena dengan berkembangnya kreativitas ini, anak dapat memenuhi salah satu kebutuhannya yaitu mampu mengaktualisasikan dirinya dalam berbagai hal serta mampu menemukan berbagai solusi dalam setiap masalah yang akan dihadapinya di masa yang akan datang (Puspayanti, 2006).

Banyak cara yang dapat dilakukan para orang tua atau guru agar kreativitas anak dapat berkembang salah satunya adalah bercerita, menurut Handayu (Wartini, 2009) berpendapat bahwa Bercerita adalah memaparkan terjadinya suatu peristiwa yang berkenaan dengan siapa yang menjadi pelakunya, dimana terjadinya, kapan, dan bagaimana alur peristiwanya. Adapun bercerita bersama anak, menurutnya yaitu pencerita dan anak dapat berdialog bersama tentang cerita.

Jika dilihat dari pengertian di atas, Harliyani (2009:10) menyatakan bahwa metode bercerita dapat menyampaikan sesuatu ide, gagasan, atau pesan dengan maksud untuk membagi pengetahuan atau pengalaman kepada orang lain berupa tuturan, karangan atau lakon yang disampaikan secara lisan maupun tulisan sehingga mampu mempengaruhi orang lain. Oleh karena itu bercerita dan kreativitas sangat berhubungan. Namun pada kenyatannya penelitian tentang bercerita terhadap perkembangan kreativitas anak jarang dilakukan, lebih banyak bercerita dihubungkan dengan perkembangan bahasa dibandingkan dengan perkembangan kreativitas. Seperti beberapa penelitian berikut, Puspita (2009)

yang meneliti tentang pengaruh pemberian stimulasi metode bercakap-cakap terhadap kreativitas menggambar anak taman kanak-kanak.

Dalam penelitiannya terlihat bahwa stimulasi dalam kegiatan menggambar sangat penting diberikan, gunanya untuk menggugah dan membangunkan kreativitas anak.

Senada dengan penelitian Puspita, Ratih (2009) meneliti tentang pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap peningkatan kreativitas anak. Dalam penelitiannya Ratih ingin mengungkap salah satu metode yang diduga dapat menstimulasi daya kreativitas dan juga berpengaruh terhadap peningkatan kreativitasnya. Peneliti-peneliti tersebut mengungkapkan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Namun demikian bagaimana pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak TK belum dibuktikan melalui penelitian. Hal itu yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul PENGARUH BERCERITA TERHADAP KREATIVITAS ANAK TAMAN KANAK-KANAK

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Permasalahan Umum

Bagaimanakah pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak taman kanak-kanak?

2. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana tingkat kreativitas anak TK Ummul Mukminin kelas B1 sebelum menggunakan bercerita?
- b. Bagaimana tingkat kreativitas anak TK Ummul Mukminin kelas B1 sesudah menggunakan bercerita?
- c. Bagaimana pengaruh bercerita dalam meningkatkan kreativitas anak TK Ummul Mukminin kelas B1?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak taman kanak-kanak.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tingkat kreativitas anak TK Ummul Mukminin sebelum menggunakan bercerita

- b. Mengetahui tingkat kreativitas anak TK Ummul Mukminin sesudah menggunakan bercerita
- c. Mengetahui pengaruh bercerita terhadap tingkat kreativitas anak TK Ummul Mukminin sebelum dan sesudah diberikan bercerita

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan dapat memperoleh manfaat yang dapat membuka wawasan dan memberikan cara baru dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak TK, yaitu:

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperoleh pengetahuan secara ilmiah mengenai pengaruh pemberian stimulasi bercerita terhadap kreativitas anak taman kanak-kanak.

2. Manfaat bagi guru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bercerita yang baik, serta sebagai masukan dalam rangka ikut serta berperan menemukenali dan mengembangkan stimulasi bercerita yang dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak usia dini.

E. Asumsi

1. Kreativitas sangatlah penting bagi anak usia dini karena kreativitas sebagai *basic skill* yang telah anak miliki semenjak ia lahir. Pengembangan

keaktivitas akan sangat membantu anak dalam memecahkan masalah di masa yang akan datang (Rachmawati & Kurniati, 2005:39).

2. Bercerita menurut Moeslichatoen (2004:140) akan memberikan pengalaman belajar jika diceritakan kepada anak secara lisan. Karena bercerita merupakan salah satu metode yang baik dalam pengembangan kreativitas anak taman kanak-kanak.

F. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_0 : Tidak terdapat pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak Taman Kanak-kanak.

$H_0 : \mu_D = 0$

H_a : Terdapat pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak Taman kanak-kanak.

$H_a : \mu_D \neq 0$

Dengan derajat kepercayaan $\alpha = 0,05$

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pre eksperimen dengan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono (2002), pengertian pre eksperimen digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yang diambil oleh peneliti. Masih dalam Sugiyono (2002) pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Pada penelitian ini kelas eksperimen akan diberikan *pre test*, *treatment*, dan *post test*. Dalam metode ini tidak ada randomisasi, sampel diambil secara *purposive*, kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* berupa penerapan bercerita terhadap kreativitas anak usia dini. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji t untuk kelompok *dependent*, karena dalam penelitian ini menggunakan pre eksperimen atau *one group design*, dikarenakan tidak ada kelompok kontrol dan hanya membandingkan hasil pre test dan post test. Menurut Bluman (2001) menyatakan bahwa teknik statistika parametris yang digunakan untuk menguji komparatif sampel yang kedua datanya berbentuk rasio atau interval dengan hanya 1 kelompok eksperimen adalah menggunakan uji t atau t-test untuk kelompok *dependent*.

H. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik TK Ummul Mukminin Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2010-2011. Sampel adalah sejumlah subjek penelitian yang di ambil dari populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 10 sampel yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki, dan 5 orang anak perempuan.