

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga maupun masyarakat luas pada umumnya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut” (Hamid,2003:14). Dalam hal ini kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki setiap orang, dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, diantaranya pada Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu tempat diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini.

Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki setiap individu, penting untuk dikembangkan sejak usia dini (Rachmawati & Kurniati, 2003:8). Karena masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensi tersebut (Munandar,1995:1). Perkembangan kecerdasan anak usia empat

sampai enam tahun, sedang mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% (Maryana,2005:9). Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak, salah satunya kreativitas.

Dengan berkembangnya kreativitas pada anak Taman Kanak-Kanak: anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri (manfaat baik terhadap perkembangan kognitif); dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis (manfaat baik terhadap kesehatan jiwa); dan anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membeda-bedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya (manfaat baik terhadap perkembangan estetika), demikian yang disampaikan Munandar (Montolalu,2007:3.5).

Selain itu pengembangan kreativitas bagi anak Taman Kanak-Kanak memiliki tujuan: mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya; mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah; membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian; membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain; membuat anak kreatif, yaitu yang memiliki kelancaran untuk mengemukakan ide, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan,

keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu (Munandar,1995:34).

Di TK Andika berdasarkan pengamatan sehari-hari anak kelompok B, dalam hal kreativitas belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara Guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan Guru, atau anak masih meniru cara Guru menyelesaikan pekerjaannya. Dalam hal ini anak belum memiliki keberanian dalam hal berekspresi dan bereksplorasi. Seperti halnya yang dikemukakan Munandar (1995:46), tentang teori Wallas, bahwa proses berfikir kreatif memiliki ciri-ciri : (1) mampu mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah (*fluency*/kelancaran); (2) mampu menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa (*flexibility*/keluwesan); (3) mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa (*originality*/keaslian); (4) mampu menyatakan pengarah ide secara terperinci utuk mewujudkan ide menjadi kenyataan (*elaboration*/keterperincian); (5) memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (*sensitivity*/kepekaan).

Aktivitas pembelajaran dalam hal pengembangan kreativitas anak di TK Andika, belum terlihat tepat guna/efektif, dengan menggunakan alat permainan bermacam bentuk geometri : (1) fasilitas yang disediakan masih terbatas banyaknya, sehingga anak kurang semangat, dan mudah bosan. padahal sumber

dan bahan untuk dibentuk geometri ini sangatlah mudah disiapkan, bisa dari kertas lipat berwarna, kertas majalah atau kalender yang sudah lewat tahunnya, maupun dari kertas lainnya, dengan digunting menjadi bermacam-macam bentuk geometri diantaranya segitiga, lingkaran, bujur sangkar atau segiempat. (2) metode atau teknik yang digunakan Guru masih sangat terbatas atau sedikit, sehingga anak merasa tidak tertantang, sedangkan anak TK umumnya selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara, metode akan lebih bermakna, jika lebih bervariasi lagi, atau kegiatan dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar sehingga lebih menggairahkan lagi bagi anak dengan mengeksplorasi berbagai bentuk geometri.

Sudono (1995: 54) mengemukakan bahwa “Melalui kegiatan bermain menggunakan ragam bentuk geometri memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikapnya, minat dan masalah-masalah yang mereka hadapi, membicarakan tujuan dan aspirasinya, memperbincangkan kepercayaan, menyatakan apa yang mereka pikirkan, membagi perasaan yang mereka rasakan, menjelaskan apa saja yang mereka lakukan, memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan, menafsirkan, menganalisa, mengkritik, membantu mereka menemukan berbagai asumsi serta memberikan kesempatan untuk berfikir atau mencipta”. Sama halnya seperti yang dikemukakan Sriningsih (2008:97), yang menyatakan bahwa “Permainan mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak”.

Dengan bermain kotak warna-warni berbagai bentuk, anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai struktur yang mantap dan tidak mantap, mengenai keseimbangan. Selain itu pada saat bermain ragam bentuk geometri, fantasi atau imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Anak akan refleksi menyampaikan hasil pemikirannya, baik dengan bentuk bahasa, motorik atau fisik, hasil kerja atau ciptaannya, sosial seperti bekerjasama dalam kelompok, emosional saat membagi dan menghargai hasil kerja, menemukan penyelesaian atas masalah yang dihadapinya, mendorong berfikir dengan logika, pemahaman mengenai konsep-konsep ruang (seperti di atas, samping, bawah, tinggi, rendah, lebar, sempit, besar, kecil), pengetahuan dan kemampuan matematik, serta seni (Sudono, 1995:58).

Oleh karenanya salah satu kegiatan pembelajaran dengan bermain ragam bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak, untuk mengembangkan kreativitas anak, sangatlah sesuai. Untuk itu agar kreativitas anak di kelompok B TK Andika terealisasi secara optimal, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan bermacam bentuk geometri yang terbuat dari kertas warna-warni yang digunting, adapun kegiatan yang dilakukan sambil bermain, dan penelitian ini berjudul **Peningkatan Kreativitas Anak di TK Andika Dalam Kegiatan Bermain Ragam Bentuk Geometri (Penelitian Tindakan Kelas di TK Andika, kelompok B Jl. Teuku Angkasa no 42 Bandung).**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang tersebut di atas, secara umum permasalahan pokok penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan, “ Bagaimana meningkatkan kreativitas anak di TK Andika (kelompok B) dalam kegiatan bermain ragam bentuk geometri ? “. Secara rinci dijabarkan ke dalam rumusan pertanyaan penelitian berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kreativitas anak di TK Andika sebelum diterapkan kegiatan bermain ragam bentuk geometri ?
2. Bagaimana penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Andika ?
3. Bagaimana tingkat kreativitas anak di TK Andika setelah penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kreativitas anak TK Andika kelompok B dalam kegiatan bermain ragam bentuk geometri. Tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kondisi objektif tingkat kreativitas anak di TK Andika (kelompok B) sebelum diterapkan kegiatan bermain ragam bentuk geometri.
2. Untuk mengetahui langkah penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri di TK Andika dalam meningkatkan kreativitas.

3. Mengetahui peningkatan atau perubahan yang terjadi pada kreativitas anak di TK Andika (kelompok B) setelah dilakukan penelitian dengan tindakan kelas melalui kegiatan bermain ragam bentuk geometri.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kreativitas anak dalam kegiatan bermain ragam bentuk geometri.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak TK dalam kegiatan bermain ragam bentuk geometri.
- b. Bagi Kepala Sekolah, dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan peningkatan kreativitas pada anak TK dalam kegiatan bermain ragam bentuk geometri.
- c. Bagi para guru, untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini dalam kegiatan bermain

ragam bentuk geometri, dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kreativitas anak.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadikan masukan dan bahan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji masalah-masalah yang sama dengan aspek yang berbeda.

#### **E. Asumsi**

Penelitian ini berdasarkan asumsi :

1. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif, atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lain ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan (Hurlock, 1995:4).
2. Bermain dengan ragam bentuk geometri memberi kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, menganalisa, mengklasifikasikan, menafsirkan, mengkritik membantu mereka menemukan berbagai asumsi serta memberikan kesempatan untuk berfikir atau mencipta/berkreasi (Sudono, 1995:58).