

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kreativitas merupakan suatu dinamika proses yang mengacu kepada hal-hal baru yang positif. Setiap pembaharuan memerlukan proses kreatif. Kreativitas merupakan suatu kegiatan yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas diperlukan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia karena kreativitaslah yang memungkinkan perkembangan ilmu, teknologi dan seni (Wahyudin, 2007). Kehidupan manusia mendambakan produktivitas, efektivitas dan efisiensi yang lebih baik atau lebih tinggi dari apa yang sebelumnya dicapai, kreativitas dijadikan dasar untuk menciptakan produktivitas tersebut. Pentingnya kreativitas dalam kehidupan, menjadikan usaha-usaha yang dilakukan manusia dalam berbagai konteksnya banyak melibatkan kreativitas.

Maju tidaknya suatu negara akan sangat tergantung kepada sumber daya manusianya. Oleh karena itu, pengembangan sumber daya manusia menjadi prioritas utama jika suatu negara ingin maju dan dapat bersaing dengan bangsa lain. Faktor sumber daya manusia yang unggul dan kreatif menjadi hal yang sangat penting, sehingga memerlukan dukungan dari berbagai bidang yang dapat meningkatkan aspek tersebut, di antaranya adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya

manusia. Semakin baik dunia pendidikan suatu negara maka semakin baik pula sumber daya manusianya.

Di era pembangunan seperti saat ini, kreativitas merupakan salah satu kualitas individu yang sangat penting, kualitas semacam ini sangat bermanfaat untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang setiap saat menghadang proses pembangunan sebagaimana yang dihadapi bangsa Indonesia (Nashori dan Diana, 2002). Perkembangan kreativitas anak memang diakui berkembang begitu pesat terutama anak pada usia pra sekolah. seperti dikemukakan oleh Munandar (1997), bahwa saat paling penting dan menentukan dalam upaya pengembangan kreativitas adalah usia pra sekolah, karena pada usia pra sekolah tersebut seorang anak memiliki daya khayal yang tinggi serta merupakan masa perkembangan dengan daya kreativitas yang pesat. Cobb (1997) menyatakan bahwa masa kanak-kanak dapat digeneralisasi sebagai fase yang sangat kreatif. Beberapa hasil penelitian kreativitas yang dilaporkan oleh E. Paul Torrance (1964) memperlihatkan bahwa imajinasi tertinggi terdapat pada anak dengan usia antara empat tahun sampai lima tahun.

Permasalahan yang dihadapi oleh pendidikan usia dini di Indonesia adalah bergesernya paradigma pendidikan anak pra sekolah yang seharusnya lebih menekankan kepada aspek tumbuh kembang, kreativitas dan karakter seperti yang disebutkan oleh Armstrong (2012) bahwa fokus utama pendidikan anak usia dini adalah kreativitas dan bermain, sekarang ini kenyataan di lapangan anak-anak usia pra sekolah dalam hal ini anak-anak Taman kanak-Kanak (TK) sudah banyak menekankan pada aspek kompetitif akademik.

Beberapa pendapat dari hasil wawancara dengan orang tua TK adalah bahwa orangtua mempunyai harapan yang sangat tinggi akan prestasi akademik sejak anak masuk TK. Hal tersebut memicu sekolah melakukan beberapa kegiatan belajar yang seharusnya belum dilaksanakan di tingkat TK, seperti adanya PR setiap hari, anak TK sudah diharuskan menulis dan membaca dan kegiatan-kegiatan lainnya yang mengutamakan duduk berjam-jam di meja dan kurang mendapatkan stimulasi untuk perkembangan sosial, emosional, fisik, intelektual, kreativitas dan moral yang sebenarnya saling terkait.

Sikap pengajar atau guru dalam hal ini juga mempunyai peranan yang penting. Guru yang kreatif akan menstimulasi anak-anak untuk bisa kreatif. Berbagai pendekatan dan metode kreatif yang diberikan oleh guru akan memberikan dampak bagi anak-anak. Guru yang mampu mengajar kreatif adalah guru yang mampu menyediakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang berharga bagi anak-anak, mendorong kreativitas dan imajinasi (Asyandiyar,2007).

Menurut Callahan dan Renzulli (1997), sebenarnya semua anak usia TK baik cacat maupun normal mempunyai modal untuk kreatif, hanya masalah utamanya kurangnya bahan kurikulum atau metode yang mendukung kreativitas di tingkat taman kanak-kanak. Penyebab lainnya mengapa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal adalah karena anak terlalu dibiasakan untuk berpikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespon dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berpikir secara tertib semacam ini, anak dibiasakan mengikuti pola bersikap dan perilaku sebagaimana pola yang

dikembangkan oleh lingkungannya. Di Indonesia, hasil-hasil penelitian mengungkapkan bahwa lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung untuk mendidik siswa berpikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berpikir *divergen* (menyebar), yang merupakan ciri kreativitas (Nashori dan Diana,2002).

Dalam penelitian Jellen-Urban (1987) yang mengungkap fakta bahwa ternyata anak Indonesia memiliki skor kreativitas figural yang rendah dibanding dengan negara – negara lain dalam *Test for Creative thinking Drawing Production* (Utami Munandar, 1999). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Utami Munandar pada tahun 1977, hal tersebut disebabkan karena anak kurang diberi kesempatan untuk berpikir kreatif dan menuangkannya dalam bentuk figural. Anak terbiasa diberikan pilihan jawaban atau contoh gambar. Hal tersebut tidak sejalan dengan stimulasi kreativitas terhadap anak yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan idenya dalam bentuk figural.

Menurut Utami Munandar, Kreativitas Figural adalah kemampuan mengekspresikan ide dalam bentuk figural yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) serta memperkaya (*elaboration*) dari suatu gagasan. Kreativitas tersebut dipengaruhi oleh empat faktor yaitu : pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*) dan produk (*product*). Berdasarkan teori kreativitas figural Utami Munandar tersebut, untuk memunculkan pribadi yang kreatif diperlukan proses dan pendorong kreativitas sehingga bisa menghasilkan produk yang kreatif. Salah satu pendorong yang bisa menstimulasi anak berpikir kreatif lalu menuangkannya dalam bentuk figural

adalah metode *storytelling* (Asfandiyar,2007). Metode *storytelling* tersebut dikemukakan oleh Gleisler (1977). Menurut Gleisler, dalam *storytelling* terdapat aspek yang bisa menstimulasi kreativitas figural, yaitu tersampainya informasi yang kompleks kepada anak melalui suara dan gerakan sehingga memungkinkan imajinasi anak untuk berkembang menggambarkan secara visual dalam pikirannya tentang cerita yang didengar. Teori ini diperkuat diperkuat oleh Hernowo (2007) yang mengungkapkan bahwa seorang anak yang mendengarkan cerita atau membaca buku cerita akan memvisualkan cerita tersebut dalam bentuk figural/gambar di dalam alam pikirannya. Hal ini memberikan keleluasaan imajinasi anak untuk berkembang tanpa ada batasan (*borderless*). Berbeda dengan media film, misalnya, yang sudah membatasi imajinasi figural anak atau siapapun yang menontonnya dengan gambaran yang sudah ditentukan oleh pembuat film tersebut. Sehingga *storytelling* bisa masuk ke dalam dunia anak pra sekolah karena kaya dengan imajinasi dan memberi kesempatan berekspresi. Sesuai dengan tugas perkembangannya, anak TK sedang berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini kemampuan kreativitas sudah mulai tumbuh, dalam tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dalam bentuk kata-kata, bayangan dan gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melalui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik (Santrock, 2007).

Menurut Asfandiyar (2007), *storytelling* sangat penting bagi anak-anak sebagai bekal mereka menghadapi masa depannya. Bahkan sampai hari ini, di negara-negara maju, mendongeng atau bercerita dijadikan *habit* atau kebiasaan

dalam proses komunikasi pendidikan baik di pendidikan formal maupun nonformal, dan dimulai dari jenjang pra sekolah sampai tingkat lanjut.

Salah satu TK di Kota Bandung yang mengedepankan aspek kreativitas dalam visi dan misinya adalah TK Picu Pacu Kreativitas Indonesia, yang terletak di Jalan Yogyakarta No 1A Antapani Bandung. Picu Pacu Kreativitas merupakan suatu lembaga dengan konsep “Rumah Kreatif” sebagai wadah aneka aktivitas yang memicu dan memacu kreativitas yang diperuntukan bagi anak-anak, orangtua, guru dan masyarakat umum dalam rangka mendukung era industri dan kreatif.

Picu Pacu Kreativitas Indonesia ini didirikan oleh Andi Yudha Asfandiyar, seorang praktisi dalam bidang kreativitas anak, juga sebagai *storyteller* dan penulis buku anak. Seiring waktu, kepercayaan orang tua karena konsep kreativitas yang di usung maka banyak pihak yang menginginkan adanya kelas *Preschool* di Picu-Pacu Kreativitas Indonesia.

Akhirnya pada awal tahun ajaran 2010, dibukalah Picu Pacu *Preschool and Kindergarten*. Berawal dari hanya 7 orang anak pada tahun ajaran pertama, lalu bertambah jumlahnya menjadi 15 anak TK A dan 15 TK B serta 10 playgroup pada tahun ajaran ke-dua, dan total 60 anak di tahun ke-tiga.

Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada orang tua ketika pendaftaran, 92% orang tua memilih Picu Pacu Kreativitas Indonesia karena konsep kreativitas yang diusung dan ketertarikan dengan berbagai metode yang diterapkan di Picu Pacu Kreativitas Indonesia, salah satunya adalah metode *strorytelling* yang rutin dilakukan dalam pendekatan belajar.

Menurut sebagian besar orang tua, dongeng banyak memberikan hal positif dalam perkembangan moral dan kreativitas anak-anak. Karena di dalam *storytelling* banyak stimulasi yang bisa mempengaruhi kreativitas anak-anak, diantaranya stimulasi supaya anak bisa mengembangkan imajinasinya, cara berpikir, keberanian mengemukakan pendapat serta penanaman nilai-nilai positif pada anak. *Storytelling* memberikan ruang kepada anak untuk berpikir secara kreatif.

Kurikulum yang digunakan di Picu Pacu Kreativitas Indonesia juga disusun khusus dan khas dengan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan pada tahap usia pra sekolah, diantaranya adalah aspek tumbuh kembang, nilai-nilai moral dan kreativitas. Beberapa aspek yang ada dalam kegiatan hariannya adalah *knowledge, activity (storytelling, art, music, dance, science) portofolio, moral value*. Sehingga dengan adanya kurikulum yang khas dengan mengedepankan kreativitas dan aspek tumbuh kembang itulah yang membuat peneliti mempunyai ketertarikan untuk meneliti lebih intensif khususnya tentang pengaruh penerapan metode *storytelling* terhadap kreativitas figural anak TK Picu Pacu Kreativitas Indonesia di kota Bandung.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh penerapan metode *storytelling* terhadap kreativitas figural pada anak TK Picu Pacu Kreativitas Indonesia di Kota Bandung.

1.3. Maksud, Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *storytelling* terhadap kreativitas figural pada anak TK Picu Pacu Kreativitas Indonesia di Kota Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *storytelling* sebagai salah satu variabel yang bisa mempengaruhi kreativitas figural pada anak TK Picu Pacu Kreativitas di Kota Bandung.

1.3.3. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis, praktis dan edukatif.

1) Kegunaan Teoritis

Beberapa kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan dunia pendidikan, psikologi pendidikan, psikologi perkembangan dan psikologi sosial.
2. Memberikan masukan bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian mengenai topik penelitian yang serupa di tempat yang berbeda.

2) Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi kepada Picu Pacu Kreativitas mengenai tingkat kreativitas anak TK Picu Pacu Kreativitas. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan tinjauan program sekolah untuk mengembangkan kreativitas pada anak- anak di sekolah tersebut.
2. Memberikan informasi kepada Picu Pacu Kreativitas, mengenai kreativitas siswa TK Picu Pacu Kreativitas. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk mengevaluasi kurikulum yang telah dijalankan, sehingga visi dan misi sekolah tercapai.
3. Memberi masukan tentang pengembangan kurikulum yang dikaitkan dengan metode pembelajaran yang bisa dilakukan.
4. Memberikan informasi kepada orang tua siswa mengenai kreativitas anak-anak TK Picu Pacu Kreativitas. Informasi ini dapat digunakan orang tua dalam usaha membantu pengembangan potensi kreativitas figural anak di rumah.

1.4. Metodologi

Penelitian ini menggunakan rancangan *quasi eksperimental*, yaitu suatu penelitian yang memiliki bentuk menyerupai dengan eksperimen. *quasi eksperimental* biasanya digunakan ketika tidak dimungkinkan adanya kontrol secara penuh seperti dalam penelitian eksperimental (Graziano and Laurin, 2000)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two group design, pre test and post test design (before-After)*. Kondisi *pre-test* dan *post-test* yang dimaksudkan adalah penilaian tingkat kreativitas figural anak-anak TK Picu Pacu Kreativitas Indonesia di Bandung sebelum mendapatkan kegiatan *storytelling* sedangkan *post test* dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kreativitas figural anak TK Picu Pacu Kreativitas Indonesia setelah diberikan kegiatan *storytelling*.