

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi telah berkembang dengan pesatnya. Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia yang membuat majunya sebuah peradaban. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berguna bagi kehidupan masyarakat. Diakui atau tidak pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Jika manusia tidak kreatif, kita tidak akan menemukan karya baru, cara baru, ataupun solusi baru dari kesulitan-kesulitan kita. Melalui kreativitas yang dimilikinya, manusia memberikan nilai dan makna dalam kehidupan. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Setiap anak manusia yang dilahirkan ke dunia telah dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif. Meskipun demikian, berbagai potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik tanpa lingkungan yang kondusif dan bantuan dari orang dewasa. Untuk kepentingan itu diperlukan pengembangan kreativitas anak usia dini agar dapat memberikan layanan yang optimal bagi

perkembangan potensi anak. Fantasi setiap anak sudah muncul sejak usia dini, dan akan berkembang dalam rentang usia tiga sampai enam tahun. Dalam rentang usia tersebut anak dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasi mereka.

Sejak usia dini anak memiliki potensi yang sangat besar. Seni merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan daya kreativitas anak. Seni sangat erat hubungannya dengan kreativitas. Namun kemudian untuk mengembangkan kreativitas anak, haruslah mereka diberi kebebasan dalam menggunakan beragam media seni. Dengan kebebasan yang diberikan, mereka akan melakukan eksplorasi sendiri dalam menciptakan sebuah karya. Yang menjadi catatan penting dalam pengembangan kreativitas ini adalah tujuan dari pemberian aktivitas seni pada anak, bukan melihat pada hasil akhir namun lebih kepada membantu anak untuk terlibat dalam proses kreatif, karena keterampilan proses merupakan hal yang paling penting dalam perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak. Hal ini berdasarkan beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan pada anak usia dini (Mulyasa, 2012:92) antara lain :

1. Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya.
2. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk

pemikiran yang sampai sekarang ini belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini.

3. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungan, tapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.
4. Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik.
5. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Idealnya menurut Munandar (2004:36-37) anak yang memiliki ciri pribadi yang kreatif antara lain adalah imajinatif, mempunyai minat yang luas, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, mandiri dalam berpikir, senang bertualang, penuh energi, percaya diri, serta bersedia mengambil resiko. Tetapi fenomena yang terjadi sekarang ini adalah kreativitas anak banyak yang kurang berkembang.

Seperti yang disampaikan Psikolog Tika Bisono (liputan 6, <http://health.liputan6.com>) bahwa ia menilai anak-anak sekarang kurang kegiatan di luar. Ini mengakibatkan cara berpikirnya kurang berkembang, kurang berani mencoba hal baru, kurang berani menghadapi tantangan, dan senang berada di zona nyaman. Berbeda dengan zaman dulu, ketika masih banyak anak-anak yang bermain di luar rumah, mereka mau teriak atau jatuh saja dianggap

menyenangkan. Tetapi sekarang terlalu banyak kata “awas, “jangan”, dan “tidak boleh” dari orangtua, sehingga mereka jadi kurang merdeka emosinya. Anak yang terlalu dikekang dan jarang keluar seperti sekarang akan minim karakter, *building*, inisiatif, dan hal lainnya yang berkaitan dengan komunikasi dan kreativitas.

Menurut data dari dinas pendidikan kota Medan, jumlah kecamatan yang ada di kota Medan ada 21 kecamatan dengan jumlah PAUD sebanyak 349 sekolah. Berdasarkan hasil observasi peneliti, 69% PAUD di kota Medan kegiatan mencetak jarang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan yang sering dilakukan anak adalah menulis, membaca, dan berhitung.

Berkaitan dengan kreativitas, setelah peneliti amati ternyata kreativitas anak di kelas tempat peneliti mengajar juga belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Peneliti katakan demikian adalah karena dari 23 anak yang diberi kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas seperti menggambar, melipat, mewarnai, juga meronce, hanya 4 orang anak yang melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan yang diharapkan peneliti, sedangkan 5 orang anak hanya mencoret-coret kertas, 4 orang anak tidak melakukan kegiatan, 2 orang anak terus minta peneliti membantu kegiatannya, 5 orang anak mengerjakannya dengan tergesa-gesa dan hasilnya tidak sesuai dengan harapan peneliti, dan 3 orang anak yang lain hanya mengganggu teman-temannya. Setelah peneliti analisa sebabnya adalah anak-anak kurang tertarik dengan kegiatan tersebut, mereka sudah terbiasa membeli beraneka ragam mainan yang sudah tersedia di pasaran dengan harga yang terjangkau, seperti boneka, robot-robotan, mobil-mobilan, dan lain sebagainya. Seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini anak-anak lebih senang bermain dengan alat permainan elektronik,

seperti telepon genggam, tablet, maupun bermain internet. Selain itu tingginya tuntutan orang tua yang menghendaki agar anaknya bisa membaca, menulis, dan berhitung sebelum masuk ke Sekolah Dasar. Sekarang ini di sekolah-sekolah anak usia dini lebih banyak yang mengajarkan membaca, menulis, dan berhitung.

Untuk itu peneliti berusaha melakukan kegiatan lain yang menarik dan bisa meningkatkan kreativitas anak. Selain menggambar, melipat, meronce, dan mewarnai, ada beberapa kegiatan lain yang bisa meningkatkan kreativitas anak, salah satunya adalah mencetak. Kegiatan mencetak pada anak usia dini tidaklah sama dengan mencetak bagi orang dewasa, karena kegiatan yang dilakukan anak terutama untuk kesenangan dan penyaluran bakat kreatif mereka. Alat yang digunakan anak dalam mencetak juga sangat sederhana bahkan asal bisa digunakan, seperti pelepah pisang, wortel, kentang, uang logam, dan lain-lain.

Peneliti memilih kegiatan mencetak sebabnya adalah ketika peneliti memperkenalkan kegiatan mencetak pada anak-anak, mereka terlihat antusias, walaupun hasilnya belum sesuai dengan harapan. Selain itu menurut Montalalu, dkk (2008:3.19) kegiatan mencetak ini mempunyai beberapa tujuan antara lain mengembangkan ekspresi melalui media lukis, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreatif, memupuk rasa estetika, melatih pengamatan, dan melatih ketelitian dan kerapian. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan kegiatan mencetak dalam upaya peneliti meningkatkan kreativitas anak di kelas peneliti.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan**

Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mencetak di Paud Amanah Harjosari II Medan Amplas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Anak-anak lebih senang bermain dengan alat permainan elektronik, seperti telepon genggam, tablet, maupun bermain internet.
2. Aturan-aturan dan larangan-larangan yang menghambat anak untuk berkeaktivitas.
3. Tersedianya beraneka mainan dengan harga terjangkau di pasaran, seperti boneka, pesawat, robot-robotan, mobil-mobilan, dan lain-lain.
4. Tingginya tuntutan orangtua yang menginginkan anak mereka bisa membaca, menulis dan berhitung sebelum masuk ke Sekolah Dasar.
5. Kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui mencetak di Paud Amanah Harjosari II Medan Amplas.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui kegiatan mencetak dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun Paud Amanah Harjosari II Medan Amplas?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan mencetak di Paud Amanah Harjosari II Medan Amplas.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

- Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam menerapkan metode pengajaran agar lebih bervariasi
- Bagi kepala sekolah, sebagai masukan untuk memfasilitasi alat-alat pendukung proses belajar mengajar di sekolah.
- Bagi peneliti, sebagai masukan dan menambah pengalaman bahwa melalui kegiatan mencetak dapat meningkatkan kreativitas anak.

b. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan pengembangan pendidikan dalam dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.