

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah 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 memasuki pendidikan lebih lanjut (Danar Santi, 2009 : 7).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007 : 88).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Dimana anak selalu ingin mengetahui apa yang dilihat, dirasa dan dirabanya. Sebagaimana anak bermain mobil-mobilan ia ingin tahu bagaimana mainan mobil-mobilan itu bisa berjalan kemudian ia akan membongkarnya biarpun tidak bisa mengembalikan seperti aslinya, bahkan sampai rusak. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih kehal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam

mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi. Kesemuanya itu dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman lingkungan tentang masa – masa emas perkembangan anak usia dini khususnya pada orang tua. Sehingga anak tidak dapat berkembang secara optimal yang dapat menghambat perkembangan kreatifitas anak.

Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Dalam era reformasi dan globalisasi seperti dewasa ini menuntut kualitas sumberdaya manusia yang tinggi agar tidak terlindas oleh globalisasi. Oleh karena itu untuk menyikapi itu semua perlu adanya kreatifitas, inovasi dan kepercayaan diri agar tetap eksis dalam mengembangkan diri.

Sistem pendidikan yang kurang memadai seperti saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung tanpa mempertimbangkan kemampuan kemampuan yang lain akan menjadi ketinggalan zaman. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal. Pada akhirnya anak tidak kreatif dan inovatif melain anak menjadi fasif tidak kooperatif yang berimbas turunya prestasi akademik.

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005: 19) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini pada khususnya di TK Dharma Wanita Persatuan I Argosuko Poncokusumo Malang, juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu penggunaan metode bercerita kurang optimal diterapkan di TK Dharma Wanita Persatuan I Argosuko Poncokusumo Malang. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan musik, mengunjungi pameran, menonton pertunjukan wayang, olahraga, bercerita dan lain-lain.

Buku cerita disukai hampir semua anak apa lagi kalau buku cerita tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik-konflik yang dialami karakter-

karakter di dalamnya, sehingga membaca pun akan semakin menyenangkan. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Buku cerita menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. Buku cerita bergambar dengan tema fantasi realistik membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada diluar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu. Cerita fiksi membuat pembaca berimajinasi tentang sebuah karakter, pemandangan seting cerita, serta alasan terjadinya sebuah plot. Buku cerita non fiksi menstimulasi pembacanya berpikir mengenai jawaban dari plot cerita dan membuat pembacanya bertanya-tanya sehubungan plot yang disajikan.

Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang “***CERITA BERGAMBAR DAPAT MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERSATUAN I ARGOSUKO PONCOKUSUMO MALANG TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018***”.

B. Identifikasi Masalah

Bertolak dari uraian permasalahan pada latar belakang tersebut di atas maka dapat teridentifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut;

1. Kreativitas kurang mendapat perhatian karena sistem pendidikan yang lebih mengembangkan kemampuan akademik seperti membaca dan berhitung.
2. Kreativitas kurang berkembang karena penggunaan metode pembelajaran yang statis.
3. Bercerita dengan peraga “Buku Cerita Bergambar” kurang dilakukan pendidik padahal hal ini bisa memberi warna lain dalam metode pembelajaran menghindari metode statis untuk merangsang timbulnya kreativitas anak didik.
4. Proses pembelajaran kurang melibatkan anak sehingga anak menjadi pasif kurang kreatif, masih banyak yang menggantungkan pada guru, karena guru mendominasi interaksi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini akan dibatasi pada :

Penerapan metode bercerita dengan buku cerita bergambar, dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Darma Wanita 01 Argosuko Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. Demikian juga hasil dari penelitian ini tidak dapat di justifikasi lembaga kesalah lain yang tidak sama situasi dan kondisinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi serta pembatasan masalah tersebut diatas, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

Apakah cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak didik pada kelompok B, TK Darma Wainita Persatuan 1 Argosuko Poncokusumo Malang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak kelompok B, TK Darma Wainita Persatuan 1 Argosuko Poncokusumo Malang.

F. Indikator Keberhasilan

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Adapun keberhasilan dalam penelitian ini adalah kreativitas anak didik mengalami peningkatan lebih dari 75 %. Dari keseluruhan anak dengan memperoleh nilai dengan kriteria baik.

G. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak, dan dapat menemukan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

1.5.2. Manfaat Praktis :

- a. Mempermudah hal yang dipelajari
- b. Mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan mutu TK melalui peningkatan prestasi anak dan kinerja guru.

