

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat.

Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal-hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut.

Dunia anak-anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi-kompetensi dini yang dihasilkan anak-anak akan mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak-anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Mereka bukanlah miniatur orang dewasa. Perlakuan khusus sebagai anak-anak sangat mereka butuhkan. Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau

kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Kreativitas dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan Negara terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan kreativitas. Jadi, kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak kelak tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna.

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya baik secara formal non formal maupun informal. Masyarakat yang memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula, begitu juga sebaliknya. Salah satu indikator yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat ditentukan oleh pendidikan yang diperoleh semasa hidupnya.

Dalam penelitian lain, Bloom, dalam Sujiono (2005: 10) mengemukakan bahwa pengembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal

kehidupan anak. Sekitar 50 % variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, Peningkatan 30 % berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan 20 % sisanya pada pertengahan atau akhir dasa warsa kedua. Ini berarti bahwa pengembangan yang terjadi pada usia 0-4 tahun sama besarnya dengan pengembangan yang terjadi pada usia 4 tahun hingga 15-20 tahun. Pengembangan yang terjadi pada usia 4-8 tahun lebih besar daripada pengembangan yang terjadi pada usia 8 tahun hingga 15-20 tahun. Dalam kaitan ini Bloom mengatakan bahwa 4 tahun pertama merupakan kurun waktu yang sangat peka terhadap kaya miskinnya lingkungan yang akan stimulasi

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap anak. Dalam masa pembangunan dan penuh persaingan setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan di masa depan. (Diakses pada tanggal 14 Januari 2012) (<http://www.pendidikannetwork.com/diakses>)

Konsep kreativitas anak usia dini dan orang dewasa sangat berbeda. Kreativitas dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian, keterampilan dan motivasi diri. Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, kemampuan, dan memiliki bakat. Mereka juga memiliki gaya dan karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa.

Kreativitas pada anak memiliki ciri-ciri tersendiri. Kreativitas anak usia dini dikoridori oleh keunikan gagasan dan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas.

Anak kreatif juga cenderung memiliki keasikan dalam beraktivitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya. Anak usia dini juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata.

Kreatifitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun didalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukenali (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat menemuknenali potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Hurlock (1978: 2), menyatakan para psikologi, sosiolog, dan ilmuwan lainnya telah mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Meskipun telah diketahui, kreativitas masih salah satu objek penelitian ilmiah yang paling diabaikan. Terdapat banyak alasan bagi pengabaian tersebut. *Pertama*, adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas biasanya disebut “jenius”, diturunkan dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif. Sudah merupakan suatu keyakinan bahwa orang-orang dilahirkan dengan “percikan” kejeniusan yang hebat atau tidak sama sekali. *Kedua*, karena keyakinan bahwa hanya sedikit orang yang

mempunyai kemampuan berkreasi, dianggap bahwa penelitian ilmiah harus memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang mempengaruhi sebagian besar penduduk, dan bukan pada mereka yang kreatif yang relative sedikit jumlahnya. *Ketiga*, telah diperdebatkan bahwa mereka yang tekun bekerja dan mampu, yaitu mereka memiliki kecerdasan dan dorongan berprestasi tinggi, cenderung lebih berhasil dalam kehidupan daripada mereka yang kreatif. *Keempat*, adanya keyakinan tradisional bahwa orang yang kreatif tidak sesuai dengan jenis kelamin. Keyakinan bahwa pria yang kreatif akan lebih feminin dan wanita kreatif akan lebih maskulin – telah mengecilkan hati para orang tua untuk memujidorongan kreativitas anak mereka. *Kelima*, kreativitas sulit dipelajari dan bahkan lebih sulit lagi diukur. Dengan penekanan masa kini pada pengukuran kualitas manusia yang berbeda misalnya kecerdasan, kepribadian, atau kemampuan mekanis tidaklah mengherankan apabila para ilmuwan mengabaikan penelitian dibidang yang mengandung berbagai kesulitan metodologis tersebut.

kreativitas adalah mengoptimalkan otak sebagai sumber utama. Sebab kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara belahan otak kiri dan otak kanan (Joyce Wycoff). Pada perkembangannya, kreativitas muncul melalui 3 hal, yaitu ada sejak manusia lahir, diperoleh melalui belajar, dan diasah melalui pendidikan. Ketiga fakta ini hasil dari fungsi kerja otak itu sendiri. Walaupun dalam prosesnya, tidak sedikit hambatan yang diperoleh untuk membangun kreativitas ini, diantaranya karena masalah datang dari luar, selalu menganggap sesuatu yang ada di luar itu lebih baik dan lebih inovatif, cara pandang yang selalu mengatakan “tidak

mungkin terjadi”, tidak ada inisiatif ataupun ide untuk memulai dari sesuatu yang tidak mungkin sehingga guru selalu berfikir “buat apa repot-repot”, bahkan yang lebih parahnya ketika muncul persepsi bahwa kreatif dan tidak kreatif sama saja. (diakses pada tanggal 14 Agustus 2012 <http://www.sekolahguruindonesia.net/artikel-pendidikan/mindset-guru-kreatif-bagaimana-menempatkan-diri-pada-siswa>)

Robert Fritz (1994) mengatakan bahwa “*The most important developments in civilization have come through the creative process, but ironically, most people have not been taught to be creative.*” Hal senada disampaikan pula Ashfaq Ishaq: “*We humans have not yet achieved our full creative potential primarily because every child’s creativity is not properly nurtured. The critical role of imagination, discovery and creativity in a child’s education is only beginning to come to light and, even within the educational community, many still do not appreciate or realize its vital importance.*”

Memang harus diakui bahwa hingga saat ini sistem sekolah belum sepenuhnya dapat mengembangkan dan menghasilkan para lulusannya untuk menjadi individu-individu yang kreatif. Para siswa lebih cenderung disiapkan untuk menjadi seorang tenaga juru yang mengerjakan hal-hal teknis dari pada menjadi seorang yang visioner (baca: pemimpin). Apa yang dibelajarkan di sekolah seringkali kurang memberikan manfaat bagi kehidupan siswa dan kurang selaras dengan perkembangan lingkungan yang terus berubah dengan pesat dan sulit diramalkan. Begitu pula, proses pembelajaran yang dilakukan tampaknya masih lebih menekankan pada pembelajaran “what is” yang menuntut siswa untuk menghafalkan fakta-fakta, dari pada pembelajaran “what can be”, yang dapat mengantarkan siswa untuk menjadi dirinya sendiri secara utuh dan orisinal. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/05/18/kreativitas-di-sekolah/> diakses pada tanggal 14 Agustus 2012)

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. 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 kurangnya pengembangan anak usia dini. Anak usia dini pada khususnya di Wisma pojok dongeng juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu pendidik, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan pendidik.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu penggunaan metode bercerita dengan dongeng boneka belum optimal di terapkan di Wisma Pojok Dongeng. Kegiatan yang

bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan musik, bermain peran, menonton pertunjukan wayang, bercerita dan lain-lain. Dongeng boneka disukai hampir semua anak apalagi kalau dongeng tersebut berupa dongeng 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 kegiatanpun 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. Dongeng menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. Dongeng boneka dengan tema fantasi realialistis membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada diluar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu. Dongeng fiksi membuat pendengar berimajinasi tentang sebuah karakter, pemandangan seting cerita, serta alasan terjadinya sebuah plot. Dongeng non fiksi menstimulasi pendengar berpikir mengenai jawaban dari plot cerita dan membuat pendengarnya 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. Mendongeng 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 melakukan penelitian tentang “Implementasi Dongeng Boneka Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dinidi Wisma Pojok Dongeng Yogyakarta ”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kreativitas kurang mendapat perhatian karena sistem pendidikan yang lebih mengembangkan kemampuan akademik seperti membaca dan berhitung.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap arti kreativitas.
3. Kreativitas kurang berkembang karena penggunaan metode pembelajaran yang statis.
4. Metode dongeng dengan peraga “Boneka” belum optimal di wisma Pojok Dongeng.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti, maka berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi mengenai proses pelaksanaan dongeng melalui media boneka dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini pada di Wisma Pojok Dongeng?

D. Rumusan Masalah

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

Bagaimanakah proses pelaksanaan dongeng melalui media boneka dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini pada di Wisma Pojok Dongeng?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui dongeng dengan media boneka di Wisma Pojok Dongeng.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang pola pendidikan media dan pelatihan keterampilan dengan media dongeng.
 - b. Memperoleh pengalaman dan mengetahui secara langsung situasi dan kondisi yang nantinya akan menjadi bidang garapannya,

2. Manfaat praktisi

- a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan pola pendidikan kreasi dan peningkatan kreativitas dengan menggunakan media dongeng
- b. Dengan adanya penelitian ini, lembaga non formal/formal lain akan termotivasi, memperbaiki model pendidikan yang selama ini mereka terapkan.

3. Manfaat Bagi Lembaga Terkait

Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan pola pendidikan kreasi dan peningkatan kreativitas dengan menggunakan media dongeng

G. Pembatasan Istilah

1. Implementasi

Suatu proses untuk melaksanakan suatu cara atau metode untuk tujuan tertentu dengan menerapkan suatu strategi dalam pelaksanaannya agar mencapai tujuan yang direncanakan.

2. Dongeng Boneka

Suatu usaha untuk menceritakan atau menyampaikan pesan, dengan menggunakan sebuah media (boneka). Digunakannya boneka bertujuan untuk menarik perhatian penonton. Boneka hanya digunakan sebagai media untuk menyampaikan sesuatu kepada penyimaknya dengan tujuan yang baik.

Boneka juga berfungsi untuk mempertkuat isi cerita, sehingga cerita akan semakin hidup dengan menggunakan media boneka.

3. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini dicirikan memiliki kebebasan dan keluesan dalm beraktifitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan daya imajinasinya dalam berbagai hal, dan memiliki rasa keingintahuan yang besar.