

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan langkah cerdas mengoptimalkan kemampuan seorang anak. Dalam UU No 20 Tahun 2003, pasal 28 memaknai pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Hal tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Tentu saja tujuannya adalah agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sementara itu, usia dini sendiri dianggap sebagai “*golden age*” bagi pertumbuhan seseorang. Fase tersebut disebut-sebut banyak menentukan karakter, cara-berpikir, imajinasi seorang anak. Sehingga seyogyanya seseorang anak mendapat pendidikan tepat di masa tersebut. Karena bila seorang mendapat kesiapan belajar baik maka akan berimbas pada keberhasilan pendidikan setelahnya.¹

Pemberian pendidikan anak usia dini seharusnya diberikan kepada semua anak tanpa terkecuali, karena akan sangat membantu setiap anak dalam mengoptimalkan masa emas perkembangan mereka. Hadirnya lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yang semakin banyak harus dimanfaatkan oleh kalangan orang tua, karena dengan adanya pemberian

¹Siti Zaenab dan Syahbudin, *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing (Pengantar Manajemen Pendidikan, Praktik, Teori, dan Aplikasi)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 17

pendidikan pada anak usia dini akan membantu anak sebelum mereka menempuh pendidikan yang tingkatnya lebih tinggi seperti sekolah dasar (SD). Adanya informasi atau sosialisasi tentang manfaat pendidikan anak pada usia dini sangat penting agar para orang tua dapat memanfaatkan keberadaan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk membantu proses perkembangan anak.²

Proses perkembangan anak bisa dilakukan dengan cara mengembangkan kreativitas anak tersebut. James J. Gallagher mengatakan bahwa *“creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).³

Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan oleh Tuhan. Maka secara natural anak pun memiliki kemampuan untuk mengembangkan sesuatu menurut caranya sendiri-sendiri. Potensi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kehidupannya dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah dalam kehidupannya. Tetapi potensi kreatif tidak dapat berkembang sendiri melainkan dibutuhkan berbagai stimulasi untuk mengembangkannya. Oleh

²*Ibid, hal. 14 - 15*

³Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal 13

karena itu, diperlukan adanya program-program pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi kreatif anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara terbatas oleh peneliti di RA Tarbiyatussibyan Tanjung menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan kepada anak masih bersifat akademik yang terlalu terpaku pada kurikulum yang ada. Selain itu guru lebih bersifat *teacher centre* yang siap memberikan materi kepada anak, sedangkan anak hanya duduk manis untuk mendengarkan dan menerima pembelajaran. Anak kurang diberikan kesempatan dalam mengemukakan pendapat dan mengekspresikan kemampuan dan kreativitasnya baik dalam kegiatan belajar maupun kegiatan bermain. Kondisi sedemikian berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan pengamatan nampak ketika anak diberikan sebuah permainan memecahkan masalah atau permainan membuat suatu benda, dengan lego, plastisin, atau balok, anak mengalami kesulitan, dan tidak memiliki inisiatif untuk berkarya dan mewujudkan imajinasinya.

Selain itu nampak pula bahwa anak terlihat ragu untuk mengubah gagasannya. Jika kondisi ini dibiarkan maka akan berpengaruh pada kreativitasnya. Berdasarkan kondisi tersebut perlu upaya pemberian aktivitas yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Karena dengan berkembangnya kreativitas ini, anak dapat memenuhi salah satu kebutuhannya yaitu mampu mengaktualisasikan dirinya dalam berbagai hal serta mampu menemukan berbagai solusi alam setiap masalah yang akan dihadapinya di masa yang akan datang. Banyak cara yang dapat dilakukan

para orang tua atau guru agar kreativitas anak dapat berkembang salah satunya adalah bercerita, menurut Handayu bahwa bercerita adalah memaparkan terjadinya suatu peristiwa yang berkenaan dengan siapa yang menjadi pelakunya, dimana terjadinya, kapan, dan bagaimana alur peristiwanya. Adapun bercerita bersama anak, menurutnya yaitu pencerita dan anak dapat berdialog bersama tentang cerita. Stimulasi dalam kegiatan bercerita sangat penting diberikan, guna untuk menggugah dan membangunkan kreativitas anak.

Dengan latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa cara yang dapat meningkatkan kreativitas anak RA belum dibuktikan melalui penelitian. Oleh karena itu peneliti berniat untuk mengajukan judul: “Pengaruh Bercerita Terhadap Kreativitas Melipat Pada Anak di RA Tarbiyatussibyan Tanjung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebagian anak masih belum bisa untuk berkreatifitas, khususnya melipat.
2. Sebagian anak masih ragu-ragu untuk mewujudkan imajinasinya dan berkarya.
3. Sebagian anak masih belum memunculkan kreativitasnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi pada pengaruh bercerita terhadap kreativitas melipat pada di RA Tarbiyatussibyan Tanjung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka ada dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Apakah bercerita berpengaruh terhadap kreativitas melipat kertas origami pada anak di RA Tarbiyatussibyan Pada anak di RA Tarbiyatussibyan?
2. Seberapa besar pengaruh bercerita terhadap kreativitas melipat kertas origami pada anak di RA Tarbiyatussibyan Pada anak di RA Tarbiyatussibyan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak di RA Tarbiyatussibyan.
2. Untuk mengetahui adanya seberapa besar pengaruh bercerita terhadap kreativitas anak di RA Tarbiyatussibyan.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dalam dilakukan, diharapkan dapat memperoleh manfaat yang dapat membuka wawasan dan memberikan cara baru dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak RA, yaitu:

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperoleh pengetahuan secara ilmiah mengenai pengaruh pemberian stimulasi bercerita terhadap kreativitas anak taman kanak-kanak.

2. Manfaat bagi guru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bercerita yang baik, serta sebagai masukan dalam rangka ikut serta berperan menemukan dan mengembangkan stimulasi bercerita yang dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak usia dini.

3. Manfaat bagi anak

Anak menjadi lebih kreatif dalam melakukan atau mengerjakan suatu kegiatan dalam bentuk apapun.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang positif antara bercerita dan kreativitas anak RA Tarbiyatussibyan.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara bercerita terhadap kreativitas anak di RA Tarbiyatussibyan.

H. Penegasan Istilah

1. Secara Operasional

a. Bercerita

Bercerita menurut Burhan Nugiyantoro adalah seni merangkai suatu pengalaman, pengetahuan bahkan mitos-mitos yang berkembang di masyarakat.⁴ Burhan menjelaskan bercerita merupakan tindakan yang produktif karena mengolah daya imajinasi dan pemilihan diksi yang memadai. Oleh sebabnya, bercerita tidak hanya memupuk imajinasi si pencerita tapi juga yang diceritakan. Aktivitas tersebut tentu saja akan membantu meningkatkan imajinasi seseorang.

b. Kreativitas

Kreativitas secara singkat selalu dipahami sebagai modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi suatu baru. Pengertian ini sejalan dengan Conny R Semiawan dalam memahami kreativitas. Baginya kreativitas adalah daya cipta dari suatu benda ke benda yang baru. Ia membahasakan dengan istilah suatu kombinasi yang berujung pada kebaruan.⁵

c. Melipat Origami

Melipat Origami bisa dibilang merupakan seni melipat kertas dengan pelbagai bentuk. Dalam hal ini Hira Karmachela

⁴ Burhan Nugiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), hal 278

⁵ Conny R. Setiawan, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu* (Bandung: Remadja Karya, 2009), hal 44

menjelaskan terkait melipat origami. Menurutnya kata origami berasal dari bahasa Jepang yakni dari kata “*oru*” yang berarti melipat, sedangkan “*kami*” bermakna kertas. Sehingga origami sendiri sudah berarti melipat kertas.⁶

2. Secara Operasional

Pengaruh bercerita terhadap kreativitas melipat pada anak ini merupakan bentuk pembelajaran kreativitas anak melalui media bercerita. Bercerita akan menstimulasi daya kreatif anak untuk membuat suatu karya dalam hal ini melipat kertas origami. Sementara itu melipat kertas origami sendiri juga melatih ketrampilan seorang siswa dalam kecerdasan psikomotoriknya. Model bercerita dengan begitu telah merangsang daya imajinasi yang merembes pada kemampuan-kemampuan lainnya.

I. Sistematika Pembahasan

Karya ilmiah haruslah selalu sistematis. Karena ia sedang mendeskripsikan temuan dari hasil penelitiannya. Untuk itu perlu dalam menyusun suatu penelitian mesti diacungkan suatu sistematika tertentu agar tetap setia dengan ide-ide yang telah tersusun. Dalam penelitian skripsi ini terdapat pembahasan sebagai berikut:

Bagian pertama terdiri : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman

⁶Hira Kamarchel, *Seni Origami* (Jakarta: Azka Press, 2008), hal 10

pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

Sedangkan ini dari bagian ini terdapat, BAB I yang kontennya terdapat. pendahuluan, Latar belakang masalah, Identifikasi masalah dan batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Kegunaan penelitian, Hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, tentang 1) metode bercerita yang mencakup: metode pembelajaran taman kanak – kanak: definisi, macam – macam, metode bercerita peran : definisi, tujuan, jenis, langkah-langkah, :definisi, langkah –langkah, 3) kreativitas melipat kertas origami. yang mencakup: Pengertian kreativitas, Tujuan dan Faktor-Faktor ,Jenis-Jenis.

BAB III Metode Penelitian, yang terdiri dari : pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, kisi –kisi instrumen, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, yang terdiri dari: deskripsi karakteristik data, pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, yang terdiri dari : penjelasan dari temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI Penutup, bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi yang terdiri dari : kesimpulan dan saran.

Bagian Akhir pada bagian ini terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.