

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut :

Nur Athiatul Maula (2008) dalam skripsinya yang berjudul Efektivitas Mendengar Cerita Fiksi Terhadap Peningkatan Kreativitas Verbal Anak menyimpulkan bahwa cerita fiksi dapat mengembangkan imajinasi, mengembangkan perbendaharaan kata, menyampaikan ide atau gagasan yang orisinal, selain itu juga dapat merangsang anak berpikir kritis, imajinatif dan kreatif. Dengan demikian cerita fiksi sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dwi Irawati (2007) dalam skripsinya yang berjudul Pembelajaran Kemampuan Menyimak Dengan Metode Bercerita di Taman Kanak-Kanak Jatipuro II Kecamatan Jatipuro Karanganyar disimpulkan bahwa (1) implementasi pembelajaran kemampuan menyimak menggunakan teknik dramatisasi dan alat peraga lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan. (2) Anak yang dapat menceritakan kembali berturut-turut dari pertemuan pertama sampai ketiga adalah 3 anak, 14 anak, dan 18 anak. Cerita yang dibawakan anak-anak tersebut sesuai dengan cerita. (3) manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran kemampuan menyimak antara lain: pada umumnya anak-anak senang dengan kegiatan bercerita, kegiatan bercerita dapat melatih anak untuk mendengarkan dan menjadi penyimak yang kritis dan kreatif, guru dapat menjalin keakraban dengan anak-anak melalui kegiatan bercerita, guru dapat lebih mengenal karakter anaknya, dan tidak memerlukan biaya besar.

Dari penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari setiap penelitian yaitu antara lain Nur Athiatul Maula (2008) mengkaji tentang kegiatan

mendengar cerita fiksi dapat meningkatkan kreativitas verbal anak. Dwi Irawati mengkaji tentang pembelajaran kemampuan menyimak dengan metode bercerita dapat mengasah kreativitas anak dalam menceritakan kembali cerita dan mengasah kemampuan anak untuk menjadi pencerita yang alami.

Penelitian-penelitian tersebut di atas walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Dengan demikian penelitian di atas mendukung penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan penggunaan cerita bergambar untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Tabel 2.1.
Perbedaan pendekatan pembelajaran dalam penelitian

NO	Peneliti	Pendekatan Penelitian			Kreatifitas
		Cerita Fiksi	Cerita	Cerita Bergamr	
1	Nur	V			V
2	Dwi		V		V
3	Susi			V	V

Demikian pula persamaan dalam penelitian terdahulu dengan dengan penelitian ini adalah, bahwa penelitian ini sama bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini.

1. Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sebagaimana pendapat seorang ahli psikologi perkembangan anak menyatakan bahwa anak usia 0 sampai dengan 8 tahun merupakan usia perkembangan baik secara fisik jasmani ataupun rohani (Chaplin . 1989: 163).

Sedangkan definisi yang kedua, menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara jasmani dan rohani.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Kartini Kartono dalam Saring Marsudi (2006: 6) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Bersifat egoisantris . Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.
- 2) Relasi sosial yang primitif. Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat

memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan . Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang fisiognomis .Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

3. Perkembangan Anak Usia Dini.

Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain.

Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

1) Perkembangan Fisik dan Motorik. Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relative seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran system rangka, otot dan ukuran beberapa

organ tubuh lainnya. Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat-alat tulis dan mereka sudah mampu membuat desain maupun tulisan dalam gambarnya. Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif.

2) Perkembangan Kognitif. Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar.

3) Perkembangan Bahasa. Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.

4) Perkembangan Sosial. Anak-anak mulai mendekati diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.

5) Perkembangan Moral. Perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas) (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 6).

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi didalamnya. Lawrence dalam Suratno (2003: 24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Inovasi yang dimaksud disini yaitu menemukan sesuatu yang dinggap baru atau memodifikasi yang lama menjadi barang baru. Sesuatu yang dinggap baru bukan sesuatu yang memang benar benar baru tetapi barang lama yang diperbarui atau sudah sejak lama sudah ada tetapi baru diketahui atau ditemukan. Elliot dalam Suratno (1975: 24) menyatakan kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide. Drevdahl dalam Dian Pramesti (2007: 25) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sementara itu Chaplin (1989) dalam Rahmawati (2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas.

Kreativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif. Hal ini dikarenakan hanya orang yang kreatiflah yang mempunyai ide gagasan yang kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain. Kreatif yang dimiliki oleh anak tidak stakan melainkan dinamis yang selu berkembang sesuai dengan tingkat umur perkembangan anak.

2. Pengertian Anak Kreatif

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif (Suratno, 2005: 10). Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu (Amabile dalam Suratno, 1990: 10). Anak yang kreatif tidak ada kata gagal atau tidak berhasil, selalu dan selau ingin menemukan yang lebih baik, oleh sebab itu kegagalan atau ketidak berhasilan merupakan pengalaman yang berharga bagi anak yang kreatif.

b. Karakteristik Anak Kreatif

Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno (2005: 11) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut : (1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, (2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, (3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, (4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, (5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, (6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Selanjutnya dari 6 karakteristik anak kreatif tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama di ingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam saja. Dengan metode cerita bergambar kreativitas dapat dikembangkan karena anak akan sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan sesuai dengan ciri anak kreatif di atas.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif.

Melalui bercerita guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatiannya dalam mendengarkan cerita. Kegiatan cerita bergambar dapat meningkatkan rentang perhatian anak karena gambar yang menarik membuat anak lebih fokus perhatiannya. Dengan terfokus suatu perhatian anak maka daya kreatifitas anak akan meningkat dikarenakan adanya pemuasan pemikiran untuk menemukan ide-ide baru.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menabjukan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki

kepercayaan diri yang luar biasa. Dengan modal kepercayaan diri anak dapat mengembangkan kreatifitas secara optimal.

Melalui cerita bergambar anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka itulah karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk mengekspresikannya didepan teman-temannya.

4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman.

Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba bergambar anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai kemampuannya.

5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfir persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak. Cerita bergambar dapat mengasah imajinasi dan fantasi anak, fantasi tersebut dapat diasah melalui alur cerita dan gambar yang ditampilkan. Misalnya apabila guru bercerita dengan setting lapangan, rumah sakit, anak-anak akan mempunyai persepsi dalam fantasinya masing-masing. Anak akan berfikir dan berfantasi untuk dapat mengungkapkan ide-ide berliannya dengan kenyataan dalam kehidupan alam

senyatanya. Dengan fantasi tersebut, maka akan lebih meningkatkan kreativitas anak.

6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Pada hal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalankhayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak. Melalui cerita bergambar anak akan sering mendapatkan kosakata baru, dengan kosakata yang diperolehnya tersebut akan dapat menjadi bekal anak sebagai pencerita yang alami. Anak kreatif memiliki kuriositas yang tinggi. Untuk memenuhi rasa kuriositasnya diperlukan bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak dibandingkan anak yang kurang kreatif. Pengetahuan dan pengalaman itu akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Guru, orang tua dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

c. Pengembangan Kreativitas.

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Guru di sekolah dan orang tua di rumah dalam mengembangkan bakat dan kreatifitas anak sebagai fasilitator, mutifar dan inisiator. Sebagai fasilitator guru atau orang tua selalu mambarikan kemudahan kelancaran dan berfikir secara bebas tanpa

memberikan tekanan atau paksaan. Sebagai motifator guru atau orang tua selalu memberikan dorongan secara positif agar kreatifitas siswa selalu tumbuh dan berkembang. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk) (Suratno, 2005: 39).

1) Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya secara maksimal.

2) Press atau Pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain: (a)Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsic. Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsif menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak. (b) Motivasi ekstrinsik. Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insetif atas keberhasilan anak.

3) Proses

Kreativitas tidak dapat di wujudkan secara instan bagaikan membalik telapak tangan dengan mudah. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen, eksplorasi agar dapat menemukan suatu ide atau gagasan dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dan mengekspresikan dirinya secara kreatif. Ekspresi diri merupakan salah satu bentuk adanya kreatifitas pada diri anak.

4) Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Disamping itu juga diperlukan kesiapan anak untuk menciptakan produk-produk barunya, sesuai dengan daya cipta ana yang dikehendaknya dan sebagai motivator anak harus mendapat pengakuan atas produk-produknya yaitu dengan memberi reward baik verbal atau nonverbal.

d. Kondisi yang dapat Menghambat dan Meningkatkan Kreativitas

Imam Musbikin (2007: 7) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:

1) Tidak ada dorongan bereksplorasi

Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak yang dapat menghambat kreativitas anak. Jawaban dari pertanyaan anak dengan jawaban irasional seperti “sudah dari sananya“ membuat anak tidak bereksplorasi. Kondisi ini berbeda jika orang tua atau guru

memberi alternatif jawaban : “wah, ibu juga belum tahu. Yuk kita cari jawabanya dibuku ”.

2) Jadwal yang terlalu ketat

Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi kemampuannya.

3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga

Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri. Dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.

4) Tidak boleh berkhayal

Dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.

5) Orang tua konservatif

Orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaannya. Sebagai contoh orang tua merasa takut jika anak-anaknya menghancurkan barang-barang yang ada didalam rumahnya karena itu tidak sesuai dengan kebiasaannya. Pada hal dari situ anak mencoba belajar untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan dari situ pulalah kreativitas anak muncul. Dengan terpenuhinya keinginan anak merasa puas senang apa yang diinginkan tercapai, sehingga kreatifitas anak akan berkembang secara optimal.

6) Over protektif

Perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda. Karena kreativitas anak akan tehalang oleh aturan-aturan dan ketakutan-ketakutan orang

tuan sebenarnya belum tentu benar dan malah mematikan kreasi anak untuk beresplorasi.

7) Disiplin otoriter

Disiplin otoriter mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari perilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak tidak kreatif dan kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturanaturan yang belum tentu benar.

8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur

Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Karena dengan penyediaan permainan yang terstruktur membuat anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya. Selain kondisi yang menghambat kreativitas tersebut di atas, Hurlock (1978: 11) menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

1) Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau orignal.

2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Dengan berkembangnya imajinasi menunjukkan bahwa anak selalu ingin mengembangkan kreatifitasnya. Anak yang kreatif secara umum suka menyendiri untuk menemukan ide atau gagasan barunya.

3) Dorongan

Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif. Sebagai motivasi terhadap anak kreatif dengan memberikan reward atau penghargaan baik secara verbal atau non verbal sehingga anak merasa bangga dan senang dengan mudah dapat mengembangkan ide – ide nya dengan baik.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas. Cerita merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan mendengarkan cerita imajinasi dan fantasi anak dapat terasah. Selain itu cerita dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, menambah perbendaharaan kata serta meningkatkan rentang perhatian anak. Apabila imajinasi dan rasa ingin tahu anak berkembang maka secara otomatis kreativitas anak akan meningkat.

Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita bergambar.

3. Cerita

a. Pengertian Cerita

Cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Buku untuk anak biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini. Karena kehidupannya terfokus pada masa kini, masih sukar bagi anak untuk membayangkan masa lalu dan masa depan. Cerita untuk anak adalah cerita yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utama dan masa anak-anak sebagai fokus utamanya. (Tarigan, 1995: 5).

b. Pentingnya Cerita

Suyanto dan Abbas dalam Musfiroh (2005: 23) menyatakan cerita dapat digunakan sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak. Nilai-nilai luhur ditanamkan pada diri anak melalui penghayatan terhadap makna dan maksud cerita. Tranmisi budaya terjadi secara alamiah. Anak memiliki referensi yang mendalam karena setelah menyimak, anak melakukan serangkaian aktivitas

kognisi dan afeksi yang rumit dari fakta cerita seperti nama tokoh, sifat tokoh, latar tempat, dan budaya, serta hubungan sebab akibat dalam alur cerita dan pesan moral yang tersirat didalamnya, misalnya makna kebaikan, kejujuran, dan kerja sama. Proses ini terjadi secara lebih kuat dari pada nasehat atau paparan. Musfiroh (2005: 24) menyatakan bercerita menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena beberapa alasan antara lain :

- 1) Bercerita merupakan alat perbandingan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak disamping teladan yang dilihat anak tiap hari.
- 2) Bercerita merupakan metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar ketrampilan lain, yakni berbicara, membaca, menulis dan menyimak, tidak terkecuali untuk anak taman kanak-kanak.
- 3) Bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Hal tersebut mendasari anak untuk memiliki kepekaan sosial.
- 4) Bercerita memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik, bagaimana melakukan pembicaraan yang baik, sekaligus memberi pelajaran pada anak bagaimana cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat.
- 5) Bercerita memberikan barometer sosial pada anak, nilai-nilai apa saja yang diterima oleh masyarakat sekitar, seperti patuh pada perintah orang tua, mengalah pada adik, dan selalu bersikap jujur.
- 6) Bercerita memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki retensi lebih kuat dari pada pelajaran budi pekerti yang diberikan melalui penuturan dan perintah langsung.
- 7) Bercerita memberikan ruang gerak pada anak, kapan sesuatu nilai yang berhasil ditangkap akan diaplikasikan.

8) Bercerita memberikan efek psikologis yang positif bagi anak dan guru sebagai pencerita, seperti kedekatan emosional sebagai pengganti figur lekat orang tua.

9) Bercerita membangkitkan rasa tahu anak akan peristiwa atau cerita, alur, plot, dan menumbuhkan kemampuan merangkai sebab akibat dari suatu peristiwa dan memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah kejadian-kejadian di sekelilingnya.

10) Bercerita memberikan daya tarik bersekolah bagi anak. Cerita memberikan efek reaktif dan imajinatif yang dibutuhkan anak TK, membantu pembentukan serabut syaraf, respon positif yang dimunculkan memperlancar hubungan antarneuron. Secara tidak langsung, cerita merangsang otak untuk menganyam jaringan intelektual anak.

11) Bercerita mendorong anak memberikan makna bagi proses belajar terutama mengenai empati sehingga anak dapat mengkonkretkan rabaan psikologis mereka bagaimana seharusnya memandang suatu masalah dari sudut pandang orang lain. Dengan kata lain, anak belajar memahami sudut pandang orang lain secara lebih jelas berdasarkan perkembangan psikologis masing-masing. Anak mengerti maksud orang lain sehingga anak menjadi paham dan jelas apa yang dimaksudkannya.

c. Jenis Cerita

Banyak jenis cerita yang dapat ditawarkan pada anak. Jenis cerita yang menarik bagi anak sesuai dengan tingkatan umur tentu berlainan. Anak yang lebih muda sudah dapat memahami dan menyukai cerita untuk anak yang lebih besar atau biasa juga sebaliknya.

1) Umur 2-3 tahun

Cerita untuk anak umur 2-3 tahun biasanya berisi atau memperkenalkan benda atau binatang disekitar rumah. Hal seperti ini yang bagi orang dewasa

dianggap biasa tapi bagi anak merupakan hal yang luar biasa dan amat menarik perhatian.

2) Umur 3-5 tahun

Cerita untuk umur 3-5 tahun biasanya berupa buku yang memperkenalkan huruf akan menarik perhatiannya, missal huruf yang dapat membentuk nama orang, nama binatang, nama buah yang ada dalam cerita. Mengenalkan angka dan hitungan yang dijalin dalam cerita, misalnya pukul berapa sitokoh bangun tidur dan lain-lain.

3) Umur 6-7 tahun

Anak-anak pada usia ini biasanya mulai mengembangkan daya fantasinya, mereka sudah dapat menerima adanya benda atau binatang yang dapat berbicara. Cerita si Kancil atau cerita rakyat lainnya mulai diberikan. Agar kreatifitas dapat terbangun dan berkembang dengan baik, pada usia 6-7 dimasa mengembangkan fatansi secara terus menerus dilatihkan dalam merangsang pertumbuhan fatansi anak.

4) Umur 8-9 tahun

Anak-anak pada usia ini biasanya mulai menyukai ceritacerita rakyat yang lebih panjang dan rumit. Cerita petualangan ke negeri dongeng yang jauh dan aneh, juga cerita humor (Diknas, 2006).

d. Penyajian Cerita

Anak TK pada umumnya belum dapat membaca, kosakatanya juga sangat terbatas. Daya nalarnya pun juga sangat dangkal sehingga untuk membedakan antara yang nyata dan yang fantasi pun belum mampu. Oleh sebab itu, penyajian cerita sebaiknya dalam bentuk media visual sedikit.

Gambar merupakan media yang menarik perhatian dan disukai anak-anak. Karena dalam gambar terdapat bentuk-bentuk objek dan warna yang jelas, anak-

anak mudah menggambarkan tokoh yang sebenarnya. Bentuk-bentuk penyajian cerita anak TK yang disarankan adalah sebagai berikut:

1) Kartu Cerita

Kartu cerita adalah sebuah cerita yang berbentuk teks yang berisi catatan singkat dari bagian-bagian cerita secara beruntun, sebagai bahan bercerita. Adapaun bentuk cerita ini disajikan dalam bentuk kartu.

2) Gambar Seri

Gambar seri adalah kumpulan beberapa gambar dimana ringkasan cerita dituliskan pada kertas tersendiri sebagai bahan bercerita. Cerita ini tidak berbetuk buku akan tetapi hanya berbentuk lembaran kertas yang saling berkaitan.

3) Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku dimana terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain ada gambar dalam buku cerita tersebut juga terdapat tulisan yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya.

4. Cerita Bergambar

a. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Menurut *wikipedia the free encyclopedia* dalam Ardianto (2007: 6) cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khayalak luas. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan diskripsi cerita yang hendak disampaikan. Penyajian ceritera melalui gambar

dapat menarik simpati anak untuk mengetahui yang lebih dalam tentang apa isi ceritera yang disampaikan pada anak dalam proses pembelajaran.

b. Teknik Bercerita dengan Alat Peraga Buku Bergambar

Bercerita dengan alat peraga buku bergambar dikategorikan sebagai *reading aloud* (membaca nyaring). Bercerita dengan media buku bergambar dipilih apabila guru memiliki keterbatasan pengalaman (guru belum berpengalaman bercerita), guru memiliki kekhawatiran kehilangan detail cerita, dan memiliki keterbatasan sarana cerita, serta takut salah berbahasa.

Musfiroh (2005: 142) menyatakan teknik-teknik membacakan cerita dengan alat peraga buku cerita bergambar adalah sebagai berikut :

- 1) Pencerita sebaiknya membaca terlebih dahulu buku yang hendak dibacakan di depan anak. Guru memiliki keyakinan memahami cerita, menghayati unsur drama, dan melafalkan setiap kata dalam buku dengan tepat serta tahu pasti makna tiap-tiap kata tersebut. Dengan demikian konsentrasi anak terhadap cerita menjadi tidak tertanggu dan rentang perhatian anak terhadap cerita menjadi 5 menit lebih panjang dari biasanya. Rentang perhatian yang lebih panjang tersebut merupakan salah satu ciri dari anak yang kreatif.
- 2) Pencerita tidak terpaku pada buku, sebaiknya guru memperhatikan reaksi anak saat membacakan buku tersebut. Hal ini bermanfaat bagi guru karena dengan melihat reaksi anak, guru dapat mendeteksi anak-anak yang kreatif, karena anak kreatif mempunyai reaksi yang kreatif serta belajar dengan cara yang kreatif. Contoh dari reaksi kreatif tersebut adalah apabila guru bercerita anak-anak akan mengajukan pertanyaan, kemudian membuat tebak-tebakan sendiri yang akhirnya anak tersebut akan menemukan sendiri jawabannya. Hasil dari temuan tersebut merupakan awal dari ide kreatifnya.
- 3) Pencerita membacakan cerita dengan lambat (*slowly*) dengan kalimat ujaran yang lebih dramatik daripada urutan biasa. Hal ini bertujuan agar anak dapat

meresapi isi cerita yang disampaikan oleh guru sehingga anak dapat membangun imajinasinya dari cerita yang mereka dengar. Melalui imajinasiimajinasinya tersebut anak membangun pengetahuan sehingga dapat melahirkan ide-ide yang dituangkan lewat cerita yang mereka bangun dari imajinasinya.

4) Pada bagian-bagian tertentu, pencerita berhenti sejenak untuk memberikan komentar, atau meminta anak-anak memberikan komentar mereka. Dengan demikian dapat memberi kesempatan pada anak untuk berkomentar terhadap cerita yang disampaikan dan dapat merangsang anak untuk mengajukan pertanyaanseputar cerita yang disampaikan seperti tokoh, alur cerita dan akhir dari cerita tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yang merangsang anak untuk menemukan ide kreatifnya.

5) Pencerita memperhatikan semua anak dan berusaha untuk menjalin kontak mata. Dengan menjalin kontak mata tersebut, guru dapat melihat anak-anak yang mempunyai rentang perhatian panjang, dimana rentang perhatian tersebut merupakan salah satu ciri anak kreatif.

6) Pencerita sebaiknya sering berhenti untuk menunjukkan gambargambar dalam buku, dan pastikan semua anak dapat melihat gambar tersebut. Dengan memberi kesempatan anak untuk melihat gambar, maka akan memberi kesempatan anak untuk berfantasi dengan gambar tersebut. Anak yang mempunyai banyak fantasi dapat dikatakan sebagai anak yang kreatif.

7) Pastikan bahwa jari selalu siap dalam posisi untuk membuka halaman selanjutnya. Anak-anak yang kreatif mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, mereka akan selalu bertanya-tanya khususnya tentang kelanjutan cerita yang dibacakan guru. Oleh karena itu guru harus selalu siap untuk memosisikan jarinya untuk membuka halaman selanjutnya.

8) Pencerita sebaiknya malakukan pembacaan sesuai rentang atensi anak dan tidak bercerita lebih dari 10 menit (Wright dalam Musfiroh, 2005: 143). Hal ini bertujuan agar anak tidak bosan terhadap cerita yang disampaikan oleh peneliti.

Kebosanan tersebut akan menghambat proses kreatifnya karena jika anakanakbosan mereka tidak akan bisa bereksplorasi sesuai dengan apa yang mereka kehendaki. Karena dengan bereksplorasi anak membangun rasa percaya diri. Rasa percaya diri itulah yang akan menjadi bekal anak untuk mengorganisasikan kemampuandiri. Dari keberhasilan anak mengorganisasikan kemampuan diri itu nantinya yang akan dipergunakan anak untuk menjadi pemimpin baik itu dirinya sendiri maupun kelompoknya. Karenaciri dari anak kreatif itu sendiri adalah anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri yang menakjubkan.

9) Pencerita sebaiknya memegang buku disamping kiri bahu bersikap tegak lurus kedepan, sehingga dapat dengan mudah untuk membaca dan tidak mengganggu pendengarkan.

10) Saat tangan kanan pencerita menunjukkan gambar, arah perhatian disesuaikan dengan urutan cerita.

11) Pencerita memposisikan tempat duduk ditengah agar anak bisa melihat dari berbagai arah sehingga anak dapat melihat gambar secara keseluruhan.

12) Pencerita melibatkan anak dalam cerita supaya terjalin komunikasi multiarah. Komunikasi yang multiarah tersebut akan merangsang anak untuk terlibat dengan kegiatan bercerita tersebut. Apabila anak terlibat dalam kegiatan cerita maka anak akan mendapatkan kosakata baru lebih banyak. Kosakata tersebut akan menjadi bekal anak untuk menjadi pencerita alami. Hal ini dikarenakan anak yang kreatif menikmati permainan dengan kata-kata serta sebagai pencerita yang alami.

13) Pencerita tetap bercerita pada saat tangan membuka halaman buku, dengan maksud konsentrasi pendengar tetap pada cerita yang disampaikan.

14) Pencerita sebaiknya menyebutkan identitas buku, seperti judul buku dan pengarang supaya anak-anak belajar menghargai karya orang lain (Priyono dalam Musfiroh, 2005: 143). Dengan guru menyebutkan judul dan

pengarangnya, kosakata anak menjadi bertambah. Kosakata tersebut yang akan mendorong anak untuk mengembangkan imajinasi dalam cerita yang dibuatnya.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Asmaningsih, 2007. Melakukan Penelitian Tindakan Kelas “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan melalui permainan Kartu Kata Pada Anak Usia Dini RA Bahrul Amin Lamongan Jatim “ dengan subjek penelitian anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik Observasi, Wawancara, dan Tes. Sedangkan teknik analisa data menggunakan teknik analisa diskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap siklusnya. Hasil penelitian pada Pra siklus ketuntasan belajar mencapai 56,7 % , pada siklus I meningkat menjadi 68,57 % dan pada siklus II meningkat yang sangat baik yakni mencapai 92,34 %. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini di RA Bahrul Amin Lamongan Jatim dengan menggunakan permainan kartu kata.

2. Tutik Warisman, 2013, Mahasiswa UMM Malang, melakukan penelitian tindakan dengan tujuan “ meningkatkan kemampuan menulis permulaan dengan media gambar, pada anak usia dini PAUD Kartikasari Pandansari Wagir Malang, Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian anak usia dini PAUD Kartikasari sebanyak 24 anak yang terdiri atas 16 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara dan tes setelah akhir pembelajaran. Sedangkan analisa data memakai analisa data diskriptif kualitatif , hasilnya membuktikan adanya peningkatan kemampuan menulis pada anak usia dini PAUD Kartikasari Pandansari Wagir Malang, dengan dibuktikannya meningkatnya hasil penelitian dalam setiap siklus.

Pada pratindakan nilai rata –rata kelas 56,45 dengan ketuntasan belajar 45,34 %, pada siklus I meningkat menjadi , rata-rata kelas 65,28 dan ketuntasan belajarnya mencapai 71,56 %. Pada siklus ke II meningkat menjadi rata-rata kelas 71, 45 dan ketuntasan belajarnya 94, 34 %.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan permainan Kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini PAUD Pandansar Wagir Malang.

C. Kerangka Berfikir

Drevdahl dalam Dian Pramesti (2007: 25) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sedangkan kreatif merupakan sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Anak kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif (Suratno, 2005: 10).

Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan mendengarkan cerita imajinasi dan fantasi anak dapat terasah. Selain itu cerita juga dapat memberi waktu pada anak untuk bereksplorasi salah satunya adalah anak mencoba mengajukan pertanyaan, membuat tebak-tebakkan dan akhirnya menemukan jawaban. Karena pada saat anak mengajukan pertanyaan, membuat tebak-tebakkan dan akhirnya menemukan jawaban anak mengembangkan imajinasinya, mengeksplor kemampuan diri serta mengaitkan ide dalam setiap alur

cerita yang disampaikan. Selain itu melalui cerita bergambar akan meningkatkan rentang perhatian anak karena konsentrasi anak terhadap cerita menjadi lebih lama. Disamping itu melalui cerita bergambar anak memperoleh kosakata yang lebih banyak. Perolehan kosakata tersebut dapat dimanfaatkan anak untuk mengembangkan imajinasi dari cerita yang mereka buat sehingga dari situlah akan melahirkan suatu karya cerita yang alami. Dari proses itulah akan muncul kepercayaan diri dalam diri anak karena sebuah karya memerlukan tempat untuk diekspresikan dan hanya anak-anak yang kreatiflah yang mampu dan berani mengespresikannya. Dan dari itu nantinya kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang serta meningkat dengan sendirinya.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Hipotesis merupakan kesimpulan yang nilai kebenarannya masih diuji, melihat permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas dapat penulis rumuskan hipotesis yaitu, cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Argosuko Poncokusumo Malang , semester II, tahun Pelajaran 2017/2018.

