

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi di dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak pra sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kreativitas pada anak di taman kanak-kanak ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran, seperti berpura-pura jadi ibu atau ayah ataupun menampilkan berbagai gerakan berkaitan dengan kreativitas motorik yang diklakkannya seperti menunjukkan gerakan tari atau silat. (Jamaris, 2005:57)

Ada beberapa definisi tentang kreativitas antara lain: Gallager (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005:5) mengemukakan bahwa “ kreativitas merupakan suatu proses baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya”. Sedangkan semiawan (dalam Rachmawati, 2005:16) mengemukakan bahwa “ kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah” sedangkan Csikzentmihaltyi(dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005:6) memaparkan bahwa “ kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sessuatu yang baru, dari pada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku”. Definisi berikutnya diutarakan oleh Semiawan (dalam Rachmawati dan

Kurniati, 2005:16) beliau mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah”

Sementara itu Chaplin (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005: 16 mengutarakan bahwa “ kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesinan atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Kreativitas tidak hanya berarti dalam bidang seni atau musik akan tetapi meliputi cara berfikir kreatif dalam setiap bidang, penemuan ilmiah, imajinasi, rasa ingin tahu, ekspremin, eksplorasi. Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk menemukan ide-ide , melihat hubungan yang baru untuk merumuskan konsep-konsep dan tidak hanya menghafal luar kepala, menemukan jawaban yang baru terhadap pertanyaan-pertanyaan dan mencari pertanyaan-pertanyaan baru yang jawabannya perlu dicari.

Menurut Lowenfeld yang dikutip oleh Barret (dalam 2005:Sumanto,11) Kreativitas adalah perangkat kemampuan seseorang meliputi:

- a. Kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indra.
- b. Kelancaran mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah.
- c. Keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahan.
- d. Kemampuan merespon atau membuahkan gagsan dalam pemecahan masalah originilitas yang biasa atau yang umum ditemukan.

- e. Kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni.
- f. Kemampuan mengabstraksi hal-hal yang bersifat imimdan mengaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik.
- g. Kemampuan memadukan taau mengkomvinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh/
- h. Kemampuan menaa secara terpadu dari keseluruhan unsur-unsur seni ke dalam tatanan yang selaras.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kkeativitas adalah kemampuan menemukan atau melahirkan gagasan baru atau lama menjadi komvinsi baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estatis m fleksibel , intgrasi, sukseksi, diskontinuitas dan defersiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah dengan didukung oleh keterampilan yang dimilikinya.

Adapun kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Rachmawati dan Kurniawati, 2005: 16) sebagai berikut:

- a. Kelancaran yaitu kemampuan mengemukakan ideo-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Keluesan yaitu kemampuan untuk memecahkan suatu masalah di luar kategori yang baru.
- c. Keaslian yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa

- d. Keterperincian yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. Kepekaan yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

2.1.2. Kreativitas Anak

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Sujiono (2009:54) mengatakan bahwa “masa ini merupakan periode sensitif, selama masa ini secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya”.

Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa “usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis, sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari. (Sujono, 2009:54).

Berdasarkan teori perkembangan anak, yakni bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat, bakat tersebut bersifat potensial; dan ibaratnya belum muncul di atas permukaan air. Untuk itulah perlu diberikan pendidikan yang dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Itu berarti orang dewasa perlu memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi dan menggali sumber-sumber

terunggul yang tersembunyi dalam diri anak.

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas yang seolah-olah kosong melompong. Anak lahir dengan membawa potensi yang siap untuk ditumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagian besar pakar, bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa datang dan sebaliknya. Untuk itu agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Salah satu dalam mengembangkan kreativitas anak adalah sikap orang tua atau guruyang kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pandangan-pandangan yang sempit, dalam arti bahwa anak harus menurut apa yang dikatakan oleh orang tua atau guru. Dengan kata lain, anak tidak boleh berpikir secara divergen atau berpikir berbeda dari orang lain. Anak di pra sekolah pada dasarnya membutuhkan kesempatan untuk mengungkapkan cara pandangnya secara bebas, sehingga fantasi-fantasi yang dipikirkan dapat diekspresikan secara bebas pula.

Anak yang berkesempatan untuk mewujudkan berbagai inisiatif yang dipikirkannya akan berkembang menjadi anak yang percaya diri. Sebaliknya, anak yang tidak mendapat kesempatan untuk melakukan hal tersebut secara bebas akan menjadi anak yang selalu merasa bersalah karena takut disalahkan oleh orang tua atau guru yang tidak begitu memahami kebutuhan anak pada masa ini. Selanjutnya, anak tersebut akan berkembang menjadi anak yang kurang percaya diri.

2.1.3. Ciri-ciri kreativitas

Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitdarinya. sebagaimana yang diungkapkan oleh Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005:17) “ bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan kognitif” ciri-ciri kognitif diantaranya orisinitas, fleksibilitasm kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Manurut Rachmawati dan Kurniati(2005:17) mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai study, adalah sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat perasaan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang benar.
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- i. Berani mengambil resiko yang dipperhitungkan.
- j. Percaya diri dan mandiri.
- k. Memiliki tanggung jawab komitmen kepada tugas.
- l. Tekun dan tidak mudah bosan.
- m. Tidak habis akal dalam memecahkan masalah.
- n. Kaya akan inisiatif.
- o. Peka terhadap situasi lingkungan.
- p. Lebih berorientasi kemasa kini dan masa depan daripada masa lalu.
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki.
- s. Memiliki gagasan yang orisinal.

- t. Mempunyai minat yang luas.
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat konstruktif bagi perkembangan diri.
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- x. Memiliki kesadaran etik moral dan estetik yang tinggi

Ayan dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:19) mengatakan bahwa:

“ ciri-ciri kepribadian orang kreatif dengan menamakan karakteristik sebagai berikut: antusias, banyak akal, berpikir terbuka, bersikap spontan, cakap, dinamis, giat dan rajin, idialis, ingin tahu, jenaka, kritis, mampu menyesuaikan diri, memecahkan belah, menjauhkan diri orisinil atau unik, pemurung, penuh daya cipta, penuh pengertian, selalu sibuk , sinis,, sulit ditebak, tekun, bingung, cerdas, fleksibel, gigih, impulsive, introvert, keras kepala, linglung, mandiri, memiliki naluri petualang,mudah bergerak, pemberontak, pengamat, penuh humor, Percaya dirisensitive, skeptic, tegang tidak toleran”.

2.1.4. Aspek- Aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut jamaris (2006:66) bertitik tolak dari pengertian kreativitas yang telahdijelaskan di bagian sebelumnya, maka dapat diidentifikasi aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas, seperti:

1. Aspek Kemampuanr fikir, kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berfikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seorang.

Kemampuan berfikir yang dapat megembangkankreativitas adalah kemampuan berfikir secara divergen yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2. Aspek Intuisi dan Imajinasi

Kreatifitas berkaitan dengan aktifitas bertahan otak kanan. Oleh sebab itu intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreatifitas.

3. Aspek Pengindraan

Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan pengindraan, yaitu kemampuan menggunakan panca indra secara peka. Kepekaan dalam pengindraan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.

4. Aspek Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

2.1.5 Karakteristik Kreativitas

Menurut Jamaris (2005:67) karakteristik kreativitas antara lain adalah :

1. Kelancaran

Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide dengan lancar.

2. Kelenturan

Kelenturan yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.

3. Keaslian

Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran.

4. Elaborasi

Kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.

5. Keuletan dan Kesabaran

Keuletan dalam menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu merupakan aspek yang mempengaruhi kreativitas.

2.1.6 Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Hal ini artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang. (Racmawati dan Kurniati, 2005:30)

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu :

1. Memberikan Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek suasana psikologis distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan.

2. Iklim dan Kondisi Lingkungan

Menurut Chery dan Ayan (Rachmawati dan Kurniati, 2005:32). Kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan kreativitas yaitu :

- a. Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu sumber energi yang paling ampuh, bahkan cahaya matahari yang terang langsung memiliki kaitan biologis dengan tubuh dan pikiran.

- b. Sentuhan warna

Warna memiliki aspek tertentu terhadap lingkungannya, dapat membuat kita merasa penuh energi. Sementara warna lain punya efek menyenangkan. Penggunaan warna yang tepat menciptakan lingkungan kreatif.

- c. Seni dan lingkungan

Seni bernuansa lingkungan tidak harus sempurna namun ia dapat diubah dan diganti karena keanekaragaman adalah bumbu kehidupan.

d. Bunyi dan Musik

Musik dapat mengeluarkan seseorang dari zona kenyamanan menuju pikiran dan perasaan baru, tepat pada bidang yang kita butuhkan agar menjadi kreatif.

e. Aroma

Aroma dapat merangsang bagian otak yang bekerja atas emosi dan ingatan lama.

f. Sentuhan

Ada beberapa sentuhan yang dapat mempengaruhi suasana hati dan kreativitas diantaranya :

1. Sentuhan yang menghadirkan kenyamanan fisik dan relaksasi.
2. Sentuhan yang dapat mencapai ketenangan.
3. Sentuhan dan gerakan yang dapat memunculkan rangsangan.

g. Cita rasa

Cita rasa dapat mempengaruhi suasana mental dan emosi. Menurut Judith Wurtmant (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005:34) prinsip penting dalam masalah gizi yaitu :

- Karbohidrat menyebabkan kantuk dan kekurangan energi kreatif.
- Protein meningkatkan kesiagaan dan lemak menumpulkan ketajaman mental.
- Pola makan terbaik adalah yang mementingkan buah-buahan segar dan sayuran.

3. Peran guru

Guru yang kreatif adalah guru yang secara aktif mampu menggunakan berbagai proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa adalah :

a. Percaya diri

Kepercayaan diri pada siswa dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak.

b. Berani mencoba hal-hal baru

Pada kegiatan-kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan tentang segala sesuatu.

c. Memberikan contoh

Sosok seorang guru merupakan figur dan teladan bagi murid-muridnya.

d. Menyadari keragaman kateristik siswa

Setiap anak unik dan khusus, masing-masing berbeda satu sama lainnya

e. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi

guru menyiapkan berbagai pendekatan metode dan media pembelajaran yang akan membuat anak bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.

f. Positive thinking

Seorang guru harus positive thinking bila menghadapi anak yang aktif,

tidak bisa diam, punya cara dan kehendak sendiri dalam mengerjakan tugas kerimbang asumsi-asumsi negatif.

4. Peran orang tua

Menundar (dalam Kurniawati, 2005:37) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut :

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b. Memberikan waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal.
- c. Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d. Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
- e. Menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba.
- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g. Menikmati keberadaannya bersama anak.
- h. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- j. Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Adapun sikap guru yang tidak menunjang kreativitas anak adalah :

- a. Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan.
- b. Tidak membolehkan anak marah pada guru.
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan guru.
- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan anak dari keluarga yang berbeda pandangan.

- e. Anak tidak boleh ribut.
- f. Guru ketat mengawasi kegiatan anak.
- g. Guru kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- h. Guru tidak sabar terhadap anak.
- i. Guru dan anak adu kekuasaan.
- j. Guru menekankan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

2.1.7 Menumbuhkan sikap dasar kreatif pada anak usia taman kanak-kanak

Untuk mempertahankan daya kreatif, para pendidik harus memperhatikan sifat natural anak-anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas (Rachmawati dan Kurniati, 2005:42) sifat natural adalah :

1. Pesona dan rasa takjub

Sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak-anak. Tetapi terkadang orang tua, tidak mengerti dimana letak kehebatan dan keanehan benda ataupun kejadian yang sangat dikagumi anak-anak. Melalui kekaguman pada alam inilah, karya-karya kreatif dapat diciptakan. Yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah menghargai, mendengarkan, dan menerima anak apa adanya. Para pendidik dapat pula terlibat dalam kekaguman anak dan ikut memperkaya aspek yang luput dari pengamatan anak.

2. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayal atau imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Bagi kekayaan-khayalan inilah sesuatu menjadi mungkin bagi seorang

anak dan tidak ada yang mustahil. Melalui kekayaan khayalan pula kadang anak berpikir untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan para pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan khayalan sehingga berguna bagi orang lain.

3. Rasa ingin tahu

Anak-anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan dari atas, bawah, samping kiri dan kanan, merabanya, mencium, dan jika perlu dijilatnya untuk merasakan bagaimana rasanya. Dengan rasa ingin tahu tersebut, anak kadang tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, basah, panas ataupun merasa sakit hal ini menunjukkan betapa kuat semangat belajarnya. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas anak, karena sebelum anak diciptakan karya atau gagasan baru, rasa ingin tahulah yang mengawali sebuah karya yang diciptakan.

4. Banyak bertanya

Masa awal anak-anak sangat mewarnai dengan aktivitas banyak bertanya, segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya.

2.1.8 Pengertian Menggambar

Menggambar bagi anak adalah media bereksperesi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan. Pada anak-anak, kegiatan menggambar adalah kegiatan yang sering dilakukan dan dapat dilakukan dimana saja. Kegiatan ini dapat melatih dan merangsang kreatifitas anak, juga imajinasinya selain itu menggambar juga merupakan ajang bagi anak untuk mengekspersikan diri.

Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret yang biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, merupakan sarana anak mengekspersikan diri. Meski apa yang digambar atau coretannya belum tentu langsung terlihat isi pikirannya. Selain itu, kegiatan ini juga menuntut koordinasi tangan mata anak. Coretan yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dan merupakan suatu kemampuan yang mendukung kecerdasan visual spesialnya. (Sujiono, 2009:190).

Menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan didalamnya. Baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah ungkapan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman, dan dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan tertentu. Hasil kegiatan tersebut disebut gambar. Secara luas menggambar adalah kegiatan berkarya yang berwujud dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lainnya), karya cetak, foto dan sejenisnya. Dalam arti sempit, menggambar adalah kegiatan untuk mewujudkan

angan-angan (pikiran, perasaan) berupa hasil goresan benda runcing (pensil, pena, crayon, kapur, dll) pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding, dsb) yang hasilnya mengutamakan tampilnya garis. (Sumanto, 2005:47).

Menggambar dibuat dengan maksud untuk tujuan tertentu, seperti menggambar rencana bangunan, menggambar peta, menggambar reklame, menggambar ilustrasi dan sebagainya. Dalam hal ini kebebasan berekspresi dan penuangan ide tidaklah sebebaskan seperti melukis. Menggambar cenderung terikat masalah ketepatan bentuk, motif, pola, ukuran, proporsi, kejelasan, kesan warna alamiah. Pada hakikatnya setiap pembuatan mempunyai suatu tujuan tertentu, sehingga yang dihasilkannya juga beragam jenis dan bentuknya. Diantaranya ada gambar yang dimaksudkan untuk mewujudkan pengalaman, pengamatan secara nyata, mewujudkan kejadian yang terlihat sekilas, mewujudkan ide khayalan, menjelaskan suatu peristiwa objek, tempat, keadaan untuk menghias, sebagai pedoman dan petunjuk untuk pembuatan barang/benda sebagai tanda lambang dan sebagainya.

Menurut Sumanto (2005:48) cara pembuatan gambar dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai alat-alat mistar, jangka dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri khas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual.
2. Menggambar yang dibuat dengan bantuan peralatan mistar (penggaris, jangka, busur derajat, sablon gambar atau huruf) hasilnya memiliki ciri terikat, statis dan tidak spontan.

Dari cara pembuatan gambar tersebut dapat dihasilkan jenis-jenis gambar yaitu : gambar bentuk, gambar ilustrasi, gambar ornament/dekoratif, gambar reklame, gambar huruf hias, gambar kartun dan sebagainya.

2.1.9 Bahan dan Peralatan Menggambar

Bahan atau bidang gambar yang digunakan dalam menggambar yaitu kertas gambar, kertas karton, papan tulis dan bidang datar lainnya.

Menurut Sumanto (2005:49) peralatan yang digunakan untuk menggambar adalah sebagai berikut :

1. Pensil warna

Jenis pensil yang digunakan dalam menggambar masing-masing berbeda tingkat keras lunaknya dan ketajaman warnanya. Untuk membedakannya ditandai dengan kode huruf dan angka pada batangan jenis pensil. Pensil kode H (hard) adalah jenis pensil keras baik digunakan untuk membuat rancangan gambar termasuk membuat gambar teknik. Pensil HB adalah jenis pensil sedang, tidak terlalu keras dan lunak, baik digunakan untuk menulis dan membuat rancangan gambar. Pensil juga ada yang keras dan ada yang lunak. Pensil warna ada yang dapat dipadukan dengan air dalam penggunaannya contohnya pensil merk Luna.

2. Crayon dan Pastel

Crayon adalah pewarna yang mengandung campuran lilin sedangkan pastel tidak dicampur lilin. Sedangkan Craypas adalah campuran antara crayon dengan pastel.

3. Cairan Gambar

Pewarna cair yang biasanya digunakan untuk menulis dan menggambar. Cara menggunakannya dapat memakai pena tulis atau memakai kuas gambar. Cairan misalnya warna merah, warna hijau dan warna kuning.

4. Palet Gambar

Kuas untuk menggambar memiliki ciri bulu kuasnya lembut berujung runcing bulat dan menyatu bila dicelupkan ke dalam cairan warna. Bedanya dengan kuas untuk melukis yaitu bulu kuasnya lebih kaku dan ujungnya datar pipih serta tangkainya lebih panjang. Sedangkan palet gambar adalah tempat mencampur warna yang ditempatkan pada cekungan-cekungan palet tersebut.

2.1.10 Teknik Penyelesaian Menggambar

Menurut Sumanto (2005:51) bila dilihat dari teknik goresan atau sapuan pewarna yang biasa dipakai menggambar dapatlah dibedakan, yaitu :

1. Arsir

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan cara membentuk goresan garis dan alat yang digunakan secara berulang-ulang, sampai diperoleh kesan ketebalan / gelap terang yang diinginkan. Arsir dapat berupa garis lurus, sejajar, lengkung atau bervariasi bebas menyesuaikan dengan kesan tekstur objek yang digambarkan alat yang digunakan yaitu krayon/pensil warna.

2. Teknik khusus

Menggambar dilakukan dengan menggunakan bantuan bahan tertentu antara lain tiup, benang dengan cara menekan cairan warna pada lipatan

kertas dan sebagainya.

2.1.11 Kreativitas Menggambar di Pendidikan Anak Usia Dini

Kreativitas menggambar menurut Sumanto (2005:53) dalam kegiatan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini adalah :

A. Menggambar dengan tarikan benang

Menggambar dengan tarikan benang adalah cara membuat kreasi gambar bebas yang dilakukan dengan cara menarik sepotong benang yang sudah dicelupkan ke dalam cairan warna dan diletakkan melingkar di atas bidang gambar. Hasil gambar dengan tarikan benang berbentuk kesan goresan warna yang dihasilkan dari tarikan benang.

1. Bahan dan peralatan

- a. Cairan warna.
- b. Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos lainnya.
- c. Benang dengan ukuran panjang sekitar 80-100 cm jenis benang yang digunakan yaitu benang untuk menjahit.
- d. Kertas koran untuk alas meja.

2. Langkah kerja menggambar dengan tarikan benang

- a. Siapkan adonan warna diatas palet.
- b. Siapkan satu lembar kertas kemudian lipat satu kali untuk memudahkan membuat tarikan.
- c. Celupkan sepotong benang kedalam adonan warna, kemudian letakkan melingkar-lingkar secara bebas di atas kertas sebelah kanan atau kiri, selanjutnya kertas yang tidak terisi benang dilipat, dan

setelah itu sambil menekan lipatan kertas kedua ujung benang ditarik sampai lepas.

- d. Bukalah lipatan kertas maka akan dihasilkan kreasi gambar imajinatif tarikan benang.

B. Menggambar dengan teknik Inblok

Menggambar dengan teknik inblok adalah cara membuat kreasi gambar bebas yang dilakukan dengan meneteskan cairan warna di atas sebagian bidang gambar setelah itu bidang gambar yang tidak ditetesi warna dilipatkan kemudian di tekan. Hasil gambar dengan teknik ini berbentuk sebaran warna secara simetris (gambar abstrak yang dihasilkan dari tinta yang ditekan dilipat kertas tersebut). Imajinasi yang dihasilkan dari teknik ini diantara lain bisa membentuk kesan gambar kupu-kupu, pohon, bunga dan seterusnya.

1. Bahan dan peralatan

- a. Cairan warna (cat air, perwarna kue)
- b. Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos, ukuran kuarto atau ukuran yang lebih kecil.
- c. Kuas gambar ukuran kecil atau sedang.
- d. Kertas koran untuk alas meja.

2. Langkah kerja menggambar dengan teknik Inkblob

- a. Siapkan adonan warna cat air atau jenis warna lainnya agak pekat diatas palet atau mangkok kecil sesuai warna yang diinginkan.
- b. Siapkan satu lembar kertas, lipat satu kali di tengah kemudian dibuka kembali.

- c. Goreskan cairan warna agak pekat secara pada salah satu sisi kertas gambar, kemudian kertas yang sebelahnya langsung dilipat. Selanjutnya warna yang ada didalam lipatan kertas tersebut ditekan sehingga akan menyebar secara simetris.
- d. Bukalah lipatan kertas maka akan dihasilkan kreasi gambar imajinatif inkblot untuk menghasilkan kombinasi warna tertentu maka dapat diulangi langkah-langkah kerja seperti yang telah dilakukan.

C. Menggambar dengan krayon / pensil warna

Penggunaan crayon dalam bentuk menggambar dilakukan dengan cara menggoreskan batangan warna crayon secara langsung di atas bidang gambar. Untuk menghasilkan pewarnaan yang lebih rata / halus goresan crayon tersebut dapat sedikit di dussel (digosok) dengan kapas.

Langkah kerja menggambar dengan crayon

- a. Buatlah rencana gambar dengan pensil sesuai dengan kreasi yang diinginkan atau langsung mewarnai bidang gambar dengan crayon.
- b. Warnailah atau tebalkan rencana gambar dengan crayon, mulai garis batas gambar diteruskan pada bagian tengah gambar. Untuk membuat kombinasi warna goresan crayon sebaiknya dimulai dari warna muda/ terang menuju ke warna tua/gelap.

2.1.12 Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas

Dengan kreativitas menggambar anak dapat mengembangkan kompetensi kemandirian imajinasi, ekspresi, ketrampilan, kepekaan rasa dan apresiasi. (Sumanto, 2005:68). Menurut Sumanto pengaruh –pemberian-stimulasi-

metode-bercakap-cakap-terhadap-kreatifitas-menggambar anak Pendidikan Anak Usia Dini 2/2012/4728/BAB 1 di akses 21 Maret 2012). Kegiatan menggambar tak terbatas untuk pengembangan seni, tapi juga sebagai penumbuh kreativitas, alat untuk mengungkapkan ide, perasaan, serta emosi anak. Lewat kegiatan ini pula motorik halus anak dilatih dan akan sangat bermanfaat kala ia harus menulis di usia sekolah. “otak kanan dan kiri anak ikut terasah”. Tapi semua manfaat itu bakal didapat secara maksimal jika anak menggambar dalam keadaan terpaksa dan tertekan. Guru yang terlalu mengarahkan sebelum kegiatan menggambar, menyebabkan kreatifitas anak terkungkung.

2.2 Hipotesis Tindakan

Kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreatifitas anak di RA. AL-YUSUFI DASOK PADEMAWU PAMEKASAN Kelompok B Tahun Pelajaran 2016-2017.