

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori Kreativitas Menggambar Melalui Metode Media Games Puzzle

2.1.1. Kreativitas Menggambar

Guilford 1959 (dalam Munandar 2009) menyatakan kreativitas menggambar melalui metode media games puzzle merupakan kemampuan berfikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam–macam alternative jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya. Sedangkan menurut Chaplin 1989 (dalam Rachmawati 2005) mengatakan bahwa kreativitas menggambar melalui metode media games puzzle adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni. Atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode – metode baru.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas menggambar melalui metode media puzzle adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan merupakan hasil dari pikiran yang berdaya serta dan memecahkan masalah sesuai dengan tingkat berfikirnya..

Manurut Paul Torrance (dalam Suratno , 2005:) menyebutkan bahwa ciri – ciri tindakan kreatif anak TK adalah :

- 1) Anak TK yang kreatif belajar dengan cara – cara yang kreatif. Guru dalam membelajarkan anak sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, maka anak

akan belajar secara mengesankan. Pada umumnya anak menyenangi eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan).

- 2) Anak TK yang kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap yang membutuhkan usaha kreatif.
- 3) Anak kreatif mempunyai suatu kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.
- 4) Anak yang kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda,
- 5) Anak yang kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan masalah dengan menggunakan pengalamannya.
- 6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata – kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Ada beberapa pertimbangan dasar mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini. Selain karena usia prasekolah merupakan usia yang subur untuk mengembangkan kreativitas anak. Juga anak taman kanak –kanak memiliki banyak ciri kepribadian kreatif. Kreatif anak taman kanak – kanak nampak dari kecenderungan untuk mengenal dunianya, menjajaki lingkungannya, menemukan sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara – cara yang unik dan kreatif.

Ciri – ciri pribadi kreatif anak taman kanak – kanak dapat didapatkan apabila anak dibimbing dengan benar oleh guru/pembimbingnya. Anak yang kreatif tidak tidak harus memiliki semua pribadi tersebut diatas, tetapi apabila

dua atau tiga dari ciri tersebut diatas sudah dimiliki anak , maka anak tersebut sudah termasuk kreatif.

Kreativitas adalah kemampuan mencipta atau daya cipta. Menurut Chaplin 1989 (dalam Rachmawati 2005) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni. Atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode – metode baru. Menurut Hurlock kreativitas menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.

Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Kreativitas yang tampak pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Pada anak-anak, kreativitas merupakan sifat yang komplitatif. Seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena ia telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Pada dasarnya kreativitas anak-anak bersifat ekspresionis. Ini karena pengungkapan ekspresi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan.

Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia dapat berupa seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. Anak laki-laki menunjukkan

keaktivitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Ini disebabkan anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil risiko, dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orsinalitas.

Menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide-ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Namun secara luas, menggambar adalah kegiatan berkarya yang berwujud dwi matra / dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan lainnya), termasuk juga lukisan, 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, dan lain-lain) pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding, dan sebagainya). Berdasarkan cara pembuatannya menggambar dapat dibedakan menjadi: pertama yaitu menggambar bebas sesuai alat gambar yang digunakan dan tanpa memakai bantuan alat-alat mistar, jangka, dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual. Yang kedua yaitu menggambar yang dibuat dengan peralatan mistar, ataupun sejenisnya, hasilnya memiliki ciri terikat, statis, dan tidak spontan.

Namun dalam pembelajaran anak TK, jenis menggambar yang dilatihkan yaitu jenis menggambar bebas. Misalnya, menggambar bebas, menggambar

imajinatif, mewarnai gambar, dan lainnya. Menggambar cenderung terikat masalah ketepatan bentuk, motif, pola, ukuran, proporsi, kejelasan, kesan warna alamiah. Menggambar adalah salah satu aktivitas yang sangat disukai anak. Menggambar membuat anak belajar koordinasi tangan-mata, mengembangkan imajinasinya, dan menyalurkan emosinya. Gambar dimaksudkan untuk mewujudkan pengalaman, pengamatan secara nyata, mewujudkan kejadian yang terlihat sekilas, mewujudkan ide khayalan, menjelaskan suatu peristiwa obyek, tempat, keadaan, untuk menghias, sebagai pedoman dan petunjuk untuk pembuatan barang/benda, sebagai tanda, lambang, dan sebagainya.

Menggambar sebagai salah satu bentuk seni yang diberikan pada anak usia dini (Taman Kanak – Kanak), Seperti yang diungkapkan oleh Indrati (2005) bahwa dengan menggambar anak bisa mengeluarkan ekspresi dan imajinasinya tanpa batas. Pada proses inilah anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosinya, menumbuhkan minat seni dan kreativitasnya.

Dengan menggambar anak mampu mewujudkan keterampilan, mengungkapkan ide-ide, gagasan, pengalaman, pengamatan kedalam goresan garis, bentuk, warna, sesuai alat gambar yang digunakannya yang membuat anak menjadi lebih kreatif. Dengan menggambar anak-anak bisa menuangkan apa yang mereka pikirkan ke dalam bentuk visual. Teknik menggambar yang diajarkan pada anak TK misalnya menggambar dengan jari, menggambar dengan tiupan, menggambar dengan tarikan benang, menggambar dengan teknik Inkblot, menggambar dengan krayon, dan lain sebagainya dapat dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak yang bisa dengan lancar menuangkan ide, pikiran bahkan

terkadang emosinya sendiri dan menceritakannya dalam bentuk gambar itulah yang disebut sebagai anak yang kreatif.

Menggambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasinya yang kreatif. Dengan menggambar, anak akan berimajinasi. Imajinasi tersebut dapat memunculkan ide-ide kreatif dan imajinasi seseorang jelas akan mempengaruhi kreativitas yang ia miliki. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Sesuai dengan pendapat Rohidi (2000) bahwa dunia seni adalah dunia imajinasi, maka apabila anak menceritakan imajinasinya itu kedalam bentuk suatu karya seni yaitu dengan menggambar itu merupakan bentuk kreativitas anak.

Kreativitas anak didorong kefitrahannya sebagai manusia yang berfikir. Anak menjadi kreatif juga karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan 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.

Menggambar sebagai salah satu bentuk seni yang diberikan pada anak usia dini (Taman Kanak – Kanak) Aktivitas menggambar dimaknai untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian anak agar kemampuan logika dan emosinya tumbuh berkembang dengan seimbang. Seperti yang diungkapkan oleh Indrati (2005) bahwa dengan menggambar anak bisa mengeluarkan ekspresi dan imajinasinya tanpa batas. Pada proses inilah anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosinya, menumbuhkan minat seni dan kreativitasnya.

Menggambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasinya yang kreatif. Dalam menggambar bentuk ekspresi emosional adalah ungkapan kebebasan dan demokrasi berfikir, berkreasi, dan bertindak positif. Lebih mengutamakan kepentingan ungkapan fungsi jiwa yang menekankan pada proses kegiatan untuk mengembangkan kepribadian. Menggambar adalah kegiatan – kegiatan membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan tehnik dan alat. bisa pula menggambar mempunyai arti membuat tanda – tanda tertentu diatas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar (Wikipedia Indonesia :2009)

Melalui menggambar anak dapat merefleksikan kebutuhan jiwa dan fisiknya (gerakan tangan) sehingga begitu banyak manfaat dari menggambar. Secara leluasa anak dapat memilih media yang akan dipakai ,sehingga melalui menggambar mereka mempunyai kesempatan bereksplorasi terhadap media tersebut.

Pengajaran menggambar (bagian dari aspek seni) bertujuan supaya anak mempunyai kemampuan dasar untuk mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media (Depdiknas 2004). Berarti bahwa dalam pengajaran menggambar digunakan pendekatan yang berbasis anak (student centered) dengan tipe demokratis.

2.1.2. Media Pembelajaran

Menurut Burhanudin, teori belajar yang ada salah satunya tentang Bakat – Pengalaman.

Landasan lebih lanjut adalah teori gestalt. Menurut pandangan teori gestalt seseorang memperoleh pengetahuan melalui sensasi atau informasi dengan melihat strukturnya secara menyeluruh kemudian menyusunnya kembali dalam struktur yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami. Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt berposisi terhadap teori strukturalisme. Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil. Istilah “Gestalt” mengacu pada sebuah objek/figur yang utuh dan berbeda dari penjumlahan bagian-bagiannya..

- a. Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.
- b. Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.
- c. Perilaku bertujuan (*pusposive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan

berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.

- d. Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.
- e. Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat. Judd menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya.

Meskipun demikian, ada beberapa hal yang patut dicatat sebagai implikasi dari aliran Gestalt.

- a. Pendekatan fenomenologis menjadi salah satu pendekatan yang eksis di psikologi dan dengan pendekatan ini para tokoh Gestalt menunjukkan bahwa studi psikologi dapat mempelajari higher mental process, yang selama ini dihindari karena abstrak, namun tetap dapat mempertahankan aspek ilmiah dan empirisnya.

- b. Pandangan Gestalt menyempurnakan aliran behaviorisme dengan menyumbangkan ide untuk menggali proses belajar kognitif, berfokus pada higher mental process. Adanya perceptual field diinterpretasikan menjadi lapangan kognitif dimana proses-proses mental seperti persepsi, insight, dan problem solving beroperasi. Tokoh: Tolman dan Koehler.

2.1.3. Media Games Puzzle

Dalam pembelajaran menggunakan games *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Bagaimana seseorang itu dapat memecahkan masalah menurut J. Dewey ada 5 upaya pemecahan yakni:

- a. Realisasi adanya masalah. Jadi harus memahami apa masalahnya dan juga harus dapat merumuskan
- b. Mengajukan hipotesa, sebagai suatu jalan yang mungkin memberi arah pemecahan masalah.
- c. Mengumpulkan data atau informasi, dengan bacaan atau sumber-sumber lain.
- d. Menilai dan mencoba usaha pembuktian hipotesa dengan keterangan-keterangan yang diperoleh.
- e. Mengambil kesimpulan, membuat laporan atau membuat sesuatu dengan hasil pemecahan soal itu.

Untuk itu belajar melibatkan proses mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kedalam pola-pola yang sistematis dan bermakna. Belajar bukan merupakan penjumlahan (aditif), sebaliknya belajar mulai dengan mempersepsi keseluruhan, lambat laun terjadi proses diferensiasi, yakni menangkap bagian bagian dan detail suatu objek pengalaman. Dengan memahami bagian / detail, maka persepsi awal akan keseluruhan objek yang semula masih agak kabur menjadi semakin jelas. Belajar menurut paham ini merupakan bagian dari masalah yang lebih besar yakni mengorganisasikan persepsi kedalam suatu struktur yang lebih kompleks yang makin menambah pemahaman akan medan. Medan diartikan sebagai keseluruhan dunia yang bersifat psikologis. Seseorang beraksi terhadap lingkungan sesuai dengan persepsinya terhadap lingkungan pada saat tersebut. Manusia mempersepsi lingkungan secara selektif, tidak semua objek masuk kedalam fokus persepsi individu, sebagian berfungsi hanya sebagai latar.

Pendapat Hildebrand (1986) bahwa proses belajar mengajar anak lebih ditekankan pada “berbuat” daripada mendengarkan ceramah, maka mengajar anak itu lebih merupakan pemberian bahan-bahan dan aktivitas sedemikian rupa sehingga anak belajar menurut pengalamannya sendiri dan membuat kesimpulan dengan pikirannya sendiri. Ini membutuhkan melalui metode bermain diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bermacam bahan yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, dan mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung (Moeslichatoen, 2009).

Teori ini menegaskan kembali agar suatu proses pembelajaran terdapat nuansa yang baru, baik lingkungan atau kondisi yang ada. Dengan lingkungan

baru itulah tantangan akan muncul. Dengan metode bermain inilah anak menemukan berbagai hal baru sehingga anak senantiasa berusaha ingin tahu lingkungan dan fenomena alam lainnya yang belum diketahui. Dengan keingintahuan tersebut anak akan terus menggali informasi sehingga dengan proses ini akan dapat mengembangkan jiwanya dan menggerakkan untuk termotivasi belajar.

Menurut Jalaludin Rahmat yang mengutip pendapat E.Dennisson bahwa “Gerakan adalah pintu menuju pembelajaran, artinya, gerakan membangkitkan dan mengaktifkan kapasitas mental kita, gerakan menyatukan dan menarik informasi-informasi baru ke dalam jaringan neuron kita”. Untuk itu Pembelajaran yang baik dapat membangkitkan roh belajar siswa yakni dapat terlibat secara aktif menemukan jawaban dari masalah yang dibahas. Upaya ini salah satunya dengan mengajak siswa bergerak aktif. Sebab gerakan sangat vital bagi semua tindakan untuk mewujudkan dan mengungkapkan pembelajaran (Rahmat, 2009).

Secara umum media *games puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup, meliputi hal-hal di bawah ini:

- a. Media merupakan alat komunikasi untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif
- b. Fungsi media untuk lebih mencapai tujuan dengan tepat
- c. Seluk beluk proses pendidikan
- d. Hubungan antara metode pembelajaran dan pendidikan

- e. Nilai dan manfaat yang didapat dari pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai
- g. Inovasi dalam media pendidikan (Rusman, 2009, hal.80)

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika dan logistik serius (lihat masalah pengepakan dan tebakan tur). Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakan disebut enigmatologi (<http://www.wikipedia.org>)

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari anak.

Berdasarkan standar yang ditetapkan di atas, maka proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik seharusnya harus meninggalkan cara-cara dan model yang konvensional sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kenyataan saat ini, banyak diantara pendidik di kota Bandung yang masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional bahkan diantaranya belum menguasai teknologi informasi seperti komputer dan internet.

Menurut Adenan (1989) dinyatakan bahwa “*puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzle* dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”. Sedangkan menurut Hadfield (1990), *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab”.

Tarigan (1986) menyatakan bahwa ‘pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, anagram dan palindron’. Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

- a. *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijdohkan menjadi kosakata yang benar.
- b. *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

- c. *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab.
- d. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain:

1). Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.

Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

2). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian puzzle akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

3). Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun puzzle.

4). Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

5). Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

6). Melatih kesabaran.

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

7). Memperluas pengetahuan.

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

Salah satu bentuk *puzzle* sederhana dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa, yang diadopsi dari *puzzle* oleh Purnamasari (2006).

Bahan-bahan :

- a. Berbagai lembar informasi tentang rumus dan fungsi
- b. Gunting
- c. Amplop
- d. Lem
- e. Kertas HVS untuk tempat menempel media *puzzle*

Aktivitas yang dilakukan :

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- b. Gunting setiap bentuk menjadi beberapa potongan yang sederhana untuk membuat *puzzle*.

- c. Tunjukkan kepada anak-anak cara menyusun *puzzle*, setelah itu letakan *puzzle* di tempat yang biasa digunakan anak-anak.
- d. Saat bekerja dapat diiringi dengan mendengarkan musik.

2.1.4. Cooperative Learning

Tugas utama guru adalah menciptakan suasana proses belajar mengajar di dalam kelas agar terjadi interaksi kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Salah satu keberhasilan belajar tergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Metode pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta tujuan belajar dapat tercapai, guru harus memiliki strategi-strategi tertentu. Salah satu langkah untuk memiliki strategi tersebut adalah penguasaan terhadap teknik-teknik penyajian atau biasa disebut dengan metode mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru.

Metode atau *method* secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pelajaran dengan menggunakan faktor dan konsep secara sistematis (Muhibbin, 2005). Metode mengajar diartikan juga sebagai teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik (Roestiyah, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara (langkah) yang ditempuh dan direncanakan sebaik-baiknya untuk usaha yang bersifat sadar, disengaja, dan bertanggung jawab yang secara sistematis dan terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Salah satu metode yang perlu dikembangkan seiring dengan penerapan kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah aktifitas belajar kelompok yang teratur sehingga ketergantungan pembelajaran pada struktur sosial pertukaran informasi antara anggota dalam kelompok dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya dan dirinya sendiri dan dimotivasi untuk meningkatkan pembelajar lainnya (Kessler, 1992: 8). Belajar kooperatif merupakan satu strategi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan kumpulan-kumpulan kecil pelajar dengan memberi peluang untuk berinteraksi sesama mereka di dalam proses pembelajaran (Suhaida, 2002).

“Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 2008). Selain definisi tersebut, Nurhadi dan Senduk (2003:60) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. “Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama

kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa” Cohen (dalam Rahayu, 2008). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu juga untuk memecahkan soal dan menyelesaikan tugas dalam rangka memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan pandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa-siswa saling mendorong dan memberi semangat, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, saling membelajarkan, menggunakan keterampilan sosial kelompok dan mengevaluasi kemajuan kelompok.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (1978, 1986) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.^[3] Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning.^[4] Dalam pelaksanaannya metode ini membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses encoding akan didukung dengan interaksi yang terjadi dalam Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran dengan metode Pembelajaran

Kooperatif dilandaskan pada teori Cognitive karena menurut teori ini interaksi bisa mendukung pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini—Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga karakteristik yaitu: “(1) siswa belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota), (2) siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok, (3) siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok” Slavin (dalam Mahmud 2009 :234).

Metode pembelajaran kooperatif menciptakan sebuah revolusi pembelajaran di kelas. Tidak ada kelas yang sunyi selama proses pembelajaran, karena pembelajaran dapat dicapai ditengah-tengah percakapan antara siswa. Guru dapat menciptakan suatu lingkungan kelas yang baru tempat siswa secara rutin dapat saling membantu satu sama lain, guna menuntaskan bahan ajar pada akademiknya.

Pengalaman belajar secara kooperatif menghasilkan keyakinan yang lebih kuat bahwa seseorang merasa disukai, diterima oleh siswa lain, dan menaruh

perhatian tentang bagaimana kawannya belajar, dan ingin membantu kawannya belajar. Siswa sebagai subjek yang belajar merupakan sumber belajar bagi siswa lainnya yang dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, misalnya diskusi, pemberian umpan balik, atau bekerja sama dalam melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu (Suparno, 2001).

Belajar kelompok dalam pembelajaran kooperatif berbeda dengan belajar kelompok biasa. Metode pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik tertentu, yaitu:

1) Tujuan kelompok

Sebagian besar metode belajar kelompok ini mempunyai beberapa bentuk tujuan kelompok.

2) Pertanggung jawaban individu

Pertanggung jawaban individu dicapai dengan dua cara, pertama memperoleh skor kelompok. Cara yang kedua dengan memberikan tugas khusus yaitu setiap siswa diberi tanggung jawab untuk setiap bagian dari tugas kelompok.

3) Kesempatan untuk sukses

Keunikan dalam metode belajar kelompok ini yaitu menggunakan metode scoring yang menjamin setiap siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok mereka.

4) Kompetisi antar kelompok

Adanya kompetisi antar kelompok berarti memotivasi siswa untuk ikut aktif dan berperan dalam pembentukan konsep suatu materi.

(Slavin, 1995).

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok, produktif mendengar, mengemukakan pendapat, dan membuat keputusan secara bersama.
- 2) Kelompok siswa terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari berbagai ras, suku, agama, budaya dan jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam setiap kelompokpun terdapat ras, suku, agama, dan jenis kelamin yang berbeda pula.
- 4) Penghargaan lebih mengutamakan pada kerja kelompok daripada kerja perorangan.

Metode pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai 3 tujuan utama, yaitu:

- 1) Pencapaian akademik

Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan pada siswa yang berprestasi rendah dan siswa yang berprestasi tinggi dalam proses pembelajaran. Siswa yang berprestasi lebih tinggi dapat mengajari siswa yang berprestasi rendah. Ini memberikan keuntungan terhadap siswa yang berprestasi tinggi karena dengan membagikan ide atau pengetahuannya, siswa tersebut menjadi lebih dalam pengetahuannya tentang materi atau bahan ajar; sedangkan siswa yang berprestasi rendah lebih tertarik dalam belajar.

- 2) Penerimaan atau perbedaan

Efek atau dampak yang kedua dari pembelajaran kooperatif adalah penerimaan yang lebih luas terhadap orang lain yang berbeda ras, kebudayaan, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan.

3) Mengembangkan kemampuan sosial

Tujuan yang ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan siswa kemampuan bekerjasama dan berkolaborasi. Keadaan seperti ini bertujuan untuk memperkecil ketidaksepahaman antara individu yang dapat memicu tindak kekerasan dan seringnya timbul ketidakpuasan ketika mereka dituntut untuk bekerjasama (Arends, 2007).

2.2. Penelitian Terdahulu

2.2.1. Karlina DN (2014) Tentang Puzzle Merupakan Media Permainan Edukatif

Puzzle merupakan media permainan edukatif yang dengan mudah kita bisa membuatnya sendiri bahkan dengan bahan-bahan bekas di sekeliling kita. Selain itu banyak manfaat yang di peroleh anak ketika bermain puzzle baik aspek aspek kognitif, motorik halus, bahasa, maupun aspek sosial emosional. Seperti halnya melatih stimulasi mental, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, melatih daya kreatifitas, melatih konsentrasi, melatih logika, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri). Anak usia dini sangat tertarik dengan warna-warna yang kontras, maka dalam media permainan edukasi puzzle ini bisa menggunakan gambar/bentuk dengan warna-warna yang kontras. Dengan demikkian anak lebih tertarik untuk bermain puzzle.

2.2.2. Muliawan (2009) Tentang Kesatuan Kecerdasan

Mencermati fenomena seperti itu pendidikan sewaktu anak usia dini lebih baiknya dilakukan secara komprehensif agar semua kecerdasan yang meliputi kecerdasan intelektual (IQ), emosional, sosial, spiritual, dan estetika. Sedangkan kecerdasan komprehensif sendiri merupakan satu kesatuan kecerdasan yang baik dimiliki oleh setiap anak dan yang harus diperhatikan juga adalah satu kecerdasan dengan kecerdasan lainnya saling berkesinambungan secara langsung maupun tidak langsung. Jenis kecerdasan akan mempengaruhi jenis kecerdasan lainnya sekaligus mempengaruhi kinerja anak usia dini.

Manfaat media pembelajaran ini adalah meningkatkan kecerdasan anak, melatih anak untuk mengenal (warna, bangun, serta gambar).

2.2.3. Irma Sofiana dkk (2015) Tentang Pendidikan Edukatif

Pendidikan Edukatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Alat Pendidikan Edukatif memiliki fungsi yang multiguna untuk memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan. Tahap-tahap pembuatan Alat Pendidikan

Edukatif untuk anak TK yakni menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain dan melaksanakan cara pembuatannya.

Para penyelenggara pendidikan TK dan juga para guru TK diharapkan dapat mengetahui jenis-jenis dan memahami pentingnya Alat Pendidikan Edukatif. Terdapat berbagai alat permainan yang merupakan alat pendidikan yang edukatif bagi anak-anak usia TK namun para guru hendaknya bisa berkreasi dan berinovasi untuk merancang dan membuat alat-alat permainan sendiri untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak-anak di TK.

2.3. Kerangka berfikir

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut di atas dapat disusun kerangka berfikir dalam penelitian ini. Peningkatan peningkatan kreativitas menggambar bagi anak usia dini diharapkan dapat terjadi melalui praktek penggunaan media puzzle yang dibimbing oleh gurunya. Anak melakukan kegiatan penggunaan media puzzle dengan sesama temannya dan dengan gurunya. Pembelajaran ini dilakukan melalui pembelajaran kooperatif atau cooperative learning yang dibimbing oleh guru.

2.4.. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif dalam Pembelajaran dengan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.

- 2) Pembelajaran dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019 .