

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1.1. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 merupakan undang-undang yang mengatur sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Dalam UU ini, penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip antara lain pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai budaya, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemis dengan sistem terbuka dan multimakna.

Secara umum pengertian pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik /siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar, pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi ( UU. Sisdiknas tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 20 ).

Menurut Komalasari (2013 : 3) Pembelajaran merupakan suatu system atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran menurut Sudjana (2002) dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik “warga belajar” dan pendidik “sumber belajar” yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2011: 13-14) Pembelajaran merupakan suatu system yang kompleks, yang keberhasilannya dapat dinilai dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses.

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai Pendidikan.

Sedangkan pembelajaran menurut Arifin (2010: 10) merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif, dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa.

## **2. Pengertian Kreativitas**

Hurlock (1980: 4) menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, Produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan Imajinatif dan Sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman.

Kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007: 9). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan Orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat Imajinatif.

## **3. Kreativitas Menggambar Anak**

Kreativitas menggambar dalam penelitian ini yaitu kemampuan untuk mencipta yang di ungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya berupa gambar tiruan obyek, bentuk ataupun fantasi hasil imajinasi, yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana yang merupakan hasil gagasan, ide –ide kreatif, pemikiran, dan konsep asli buatan anak

Menurut Hurlock (1980: 5) Kreativitas terdiri dari beberapa Unsur yaitu :

- a. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil
- b. Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu atau kelompoknya.
- c. Kreativitas mengarah ke penciptaan yang baru, berada dan karenanya unik bagi orang itu , baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- d. Kreativitas timbul dari pemikiran dirergen sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- e. Kreativitas merupakan cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- f. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- g. Kreativitas merupakan imajinasi yang dikendalikan yang mengurus ke arah beberapa bentuk prestasi, Misalnya ,melukis, membangun dengan balok atau melamun.

Ciri-ciri anak kreatif menurut Anik Pamilu (2007: 15) yaitu biasanya anak memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

- a. Selalu ingin tahu .
- b. Memiliki minat yang sangat luas.
- c. Suka melakukan aktivitas yang kreatif.

Sementara menurut Sumanto (2005: 42) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini yaitu :

- a. Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorsi.
- b. Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas.
- c. Kemeranian guru dalam mendidik dan memberikan motivasi.
- d. Peran serta masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan Pendidikan anak, antara lain dengan menyediakan kebutuhan media/bahan praktek seni rupa bagi putra-putrinya.

#### **4. Faktor – Faktor Pendorong Kreativitas Anak**

Hurlock (1980: 11) menyatakan seperti halnya pada potensi lain, kreativitas perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan yang berkembang.

Kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas, dapat di deskripsikan sebagai berikut :

##### **a. Waktu**

Untuk menjadi kreatif, seharusnya kegiatan anak jangan diatur sedemikian rupa, sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi anak untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

##### **b. Kesempatan menyendiri**

Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan bahwa anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri Untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

##### **c. Dorongan**

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka

Harus di dorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali di Lontarkan pada anak yang kreatif.

#### **d. Sarana**

Sarana untuk bermain atau lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan Eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua Kreativitas.

#### **e. Lingkungan yang merangsang**

Lingkungan rumah atau sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberi Dorongan dan bimbingan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong Kreativitas.

#### **f. Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif**

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, Mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.

#### **g. Cara mendidik anak**

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan Kreativitas, sedangkan mendidik otoriter memadamkan kreativitas anak.

#### **h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan**

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak pengetahuan yang Dapat di peroleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Utami Munandar (2009: 9) menyatakan bahwa kreativitas memiliki peran yang penting terhadap prestasi anak di sekolah.

Torrance (dalam Utami Munandar, 2009: 9) mengajukan hipotesis bahwa daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas dari subjek yang kreativitasnya tinggi dapat menimbangi kekurangan dalam daya ingatan dan faktor-faktor lain yang di ukur oleh tes inteligensi tradisional.

### **5. Menggambar**

Menurut Soedarsono (Dalam Suwama,2007: 10), menggambar adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan garis warna . Dengan demikian menggambar merupakan Bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi yang di ungkapkan melalui garis ,bentuk, warna dan teksture.

Menurut Betty Edward (Dalam Miky Endro,2018: 12) Menggambar adalah penyajian serangkaian metode, antara lain metode yang membutuhkan

beberapa obyek dasar yang dapat dimulai dengan berbagai bentuk garis, bidang, warna, tekstur, komposisi, proporsi serta teknik arsir gelap dan terang.

Seperti halnya dalam Bahasa, seni menggambar menurut Miky Endro (2018: 2-8) juga memiliki kosakata dalam penyampaiannya yang berupa garis, warna, bentuk, ruang dan sebagainya, dan elemen-elemen ini dapat dilihat oleh mata antara lain :

#### **a. Garis**

Adalah sekumpulan titik –titik yang membentuk garis, dan garis dapat berupa garis Horizontal, garis Vertikal, garis Diagonal, zig-zag, melengkung. Garis juga dapat memiliki karakter keras, lembut, dan berirama.

#### **b. Bidang**

Bidang terbentuk dari menghubungkan garis satu dan garis lainnya, Seperti bidang geometri yang terbentuk dari menghubungkan tiga atau lebih garis lurus. Misalnya, bidang segitiga yang dibentuk dari menghubungkan tiga garis lurus. Bidang persegi yang dibentuk dari menghubungkan empat garis lurus dan semacamnya. Atau menghubungkan garis lengkung dari pangkal ke ujung, dimana ujungnya tersebut tersambung lagi ke pangkal yang tadi dan membentuk sebuah lingkaran.

#### **c. Warna**

Warna merupakan fenomena cahaya dan persepsi visual yang bisa dijabarkan sebagai persepsi masing-masing orang tentang warna –warni. Kita menyebut kecerahan warna sebagai nilai.

Dari sifat-sifat warna, nilai merupakan yang paling penting dalam melihat dan menggambar.

Beberapa warna memantulkan lebih banyak cahaya daripada yang lain, itu sebabnya kita menerima warna-warni tersebut lebih cerah atau lebih pucat dari warna-warna lain.

#### **d. Bentuk**

Bentuk terdiri dari gabungan bidang-bidang, atau dengan kata lain sebuah bentuk tercipta dari susunan bidang-bidang. Misalnya : Bentuk kubus yang tercipta dari bidang-bidang bujur sangkar, bentuk limas segitiga yang tercipta dari gabungan bidang –bidang segitiga, dan semacamnya.

### **e. Tekstur**

Tekstur adalah kualitas permukaan, tekstur dapat dirasakan dengan sentuhan, namun ada pula tekstur yang bersifat illusi.

Tekstur pada konteks menggambar, dikatakan sebagai tekstur visual dalam penyajiannya dapat dibentuk dengan penggambaran permukaan kertas dengan perbedaan warna ataupun formasi. Semua tekstur yang bisa diraba atau dirasakan, juga dapat diwujudkan dalam tekstur visual. Tekstur Visual memungkinkan sesuatu yang bersifat illusi menjadi seperti kenyataan.

### **f. Komposisi**

Komposisi adalah mengatur, mengorganisasikan dan menghubungkan elemen-elemen visual seperti garis, bentuk dan corak menjadi bola foreground dari background yang menyatu serta menciptakan informasi visual atau gambar yang baik, komunikatif dan harmonis.

### **g. Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan ukuran atau dimensi antara satu bagian dengan bagian lainnya, atau perbagian dengan keseluruhan pada sebuah obyek gambar sehingga tercapai ukuran yang sesuai, ideal dan harmonis.

## **6. Menggambar Bagi Anak Usia Dini**

Dalam ruang guru PAUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) menggambar bagi anak usia dini mempunyai banyak manfaat, salah satunya untuk mengembangkan atau menstimulus psikomotorik yakni motorik halus anak.

Berikut manfaat kegiatan menggambar bagi anak usia dini, antara lain :

- a. Merangsang dan membangkitkan otak kanan, sehingga anak mempunyai kreativitas dan imajinasi yang tinggi.
- b. Menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang hal yang akan digambar.
- c. Anak juga terstimulus perkembangan motorik halusnya.
- d. Meningkatkan rasa percaya diri dan optimism karena anak mampu mengungkapkan ide – idenya dalam menggambar.

Sedangkan menurut Drs. Agus Sujanto (1986: 38) menggambar dapat pula dipergunakan sebagai media pembentukan watak anak, sebab dengan menggambar anak dapat dilatih untuk bekerja dengan teliti, hati – hati, dan cermat, serta dapat dipergunakan untuk latihan memainkan warna, menciptakan sesuatu yang indah dan serasi.

## 1.2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

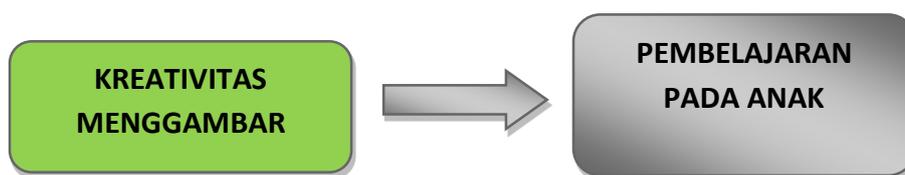
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah “UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MELALUI MENGGAMBAR DENGAN MELIHAT BENDA NYATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH IV SRAGEN KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2013/2014”. Penelitian tersebut ditulis oleh Rita Kus Kandarwati yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelompok B TK Aisyiyah IV Sragen. Peningkatan proses terlihat pada aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar melalui menggambar dengan melihat benda nyata memberi banyak inspirasi serta kompetitif bagi kalangan anak-anak. Menggambar dengan melihat benda nyata lebih mendekatkan ke objek yang digambar daripada menggambar dengan melihat gambar atau video, sehingga pengalaman dan wawasan kemampuan menggambar lebih hidup serta terus terinspirasi setiap kali anak melakukan aktivitas menggambar meskipun yang digambar tema atau bentuk yang sama.

Peningkatan tersebut terlihat dari kondisi siswa yang lebih fokus, lebih antusias, lebih mandiri, lebih aktif, dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan peningkatan kualitas proses berdampak positif pada peningkatan kualitas produk.

## 1.3. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas menggambar (X) dan pembelajaran pada anak (Y) sebagai variabel terikat.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran kreativitas menggambar pada anak, dapat menumbuhkan emosi positif pada diri anak, hingga akhirnya membantu mengembangkan kreativitas. Melalui kegiatan ini, anak akan melihat bahwa seluruh teman-temannya berkreaitivitas melalui kegiatan menggambar. Dengan begitu ia akan mencontoh hal tersebut, karena merasa menjadi bagian penting dari seluruh kegiatan.