

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Meningkatkan kreatifitas anak**

###### **2.1.1.1 Pengertian Kretivitas**

Kreativitas dalam pengertian kreativitas anak tidak ditekankan pada kemanfaatan atau nilai solusinya pada permasalahan nyata. Apalagi pada pengembangannya sampai pengembangan teknologi. Karena kreativitas anak merupakan tahapan paling awal dari seluruh tahap-tahap kreativitas yang ada, maka kreativitas anak justru dimaksudkan sebagai landasan kokoh untuk hadirnya kreativitas yang sejati. Membangun kreativitas anak berarti membangun fondasi kreativitas itu sendiri.

Ibarat bangunan, fondasi itulah yang akan menentukan wujud bangunan akhirnya. Kalau fondasinya saja dangkal, tak mungkin di atasnya berdiri bangunan tingkat lima. Semakin kuat dan tinggi bangunan yang akan didirikan di atasnya, semakin dalam dan kuat fondasi yang harus dibangunnya. Dan untuk membangun fondasi yang kuat serta dalam, membutuhkan waktu yang sangat lama, melebihi waktu yang dibutuhkan untuk membangun fondasi rapuh dan dangkal.

Sayangnya, fondasi ini tidak terlihat oleh kita setelah bangunan berdiri. Kita tidak tahu seberapa kuat dan dalamnya sebuah fondasi. Tetapi kalau kita tahu ilmunya (misalnya kita seorang insinyur bangunan), kita dapat melakukan

perbandingan. Dengan melihat bangunan yang ada (melihat ciri-ciri yang menyeluruh), kita dapat mengetahui seberapa dalam dan seberapa kuat fondasi yang ada di bawahnya. Dan bagi orang lain (bukan insinyur), hal itu mungkin sebagai sesuatu yang gaib.

Kreativitas anak juga demikian. Sebagai fondasi, ia sangat membutuhkan penggarapan yang serius. Tetapi karena sifat fondasi itu tidak tampak, maka banyak orang tua mengabaikannya. Menganggapnya sepele dan tidak penting. Apalagi kalau kita lihat kenyataan bahwa proses kreatif anak memang cenderung merepotkan orang tua, maka ini semakin melegitimasi sikap orang tua yang selama ini telah menyepelekan arti kreativitas anak. Orang tua semakin acuh dan tidak mengambil langkah-langkah penting untuk membangkitkan dan membina kreativitas anak. Setelah anak dewasa, ternyata menjadi pribadi yang lembek, merepotkan orang tuanya, tidak punya inisiatif, dan tidak bertanggung jawab. Orang tua baru tersadardari kekeliruannya selama ini. Tetapi kesadaran itu sudah sangat terlambat. Karena ia sendiri harus menyiapkan segala sesuatunya untuk menghadap Yang Mahakuasa.

Kreativitas termasuk di dalamnya kreativitas anak, dengan demikian, merupakan dinamika proses itu sendiri. Proses pada anak merupakan proses yang belum selesai. Ibarat baru berada pada tahap membangun fondasi. Karena itu, jangan kita berharap hadirnya bangunan yang megah.

Kreativitas, selain merupakan dinamika proses, juga selalu mengacu ke hal-hal baru yang positif. Yang baru di masa sekarang menjadi kuno di masa depan, dan memerlukan pembaruan lagi. Dalam pembaruan itu, terdapat proses

keaktivitas. Terus-menerus begitu, tidak pernah selesai. Dinamis tanpa henti. Tiap-tiap orang atau kelompok orang mengambil perannya masing-masing dalam rangkaian proses itu. Ada yang besar, ada yang kecil, ada yang lama, dan ada yang cepat. Pokok-nya, sesuai dengan kadar ukurannya masing-masing, baik kadar dalam pengertian bidang yang menjadi pilihannya, intelektualitas, waktu yang ditempuh, bahkan wujud penemuannya. (Wahyudin. 2007:6-7)

Kreativitas merupakan suatu kajian yang kompleks. Perbedaan definisi kreativitas dari berbagai ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang yang berbeda menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas. Kata kreativitas sudah sering kita dengar dan kita pakai, namun demikian, sebenarnya tidak mudah untuk merumuskan pengertian kreativitas. Di bidang psikologi sendiri ada banyak rumusan kreativitas yang sudah dibuat. Perbedaan perumusan biasanya karena masing-masing ahli memberikan penekanan yang berbeda pada aspek kreativitas tersebut. Misalnya saja, ada yang menekankan pada hasil kreatif, proses kreatif, kemampuan/bakat kreatif, dan sebagainya. Namun secara garis besar ada persamaan dasar rumusan tersebut, terutama yang berkaitan dengan aspek kreatif, yaitu adanya unsur *novelty practical and useful*. Berikut ini beberapa contoh definisi kreativitas:

- a. Kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara- cara baru dalam memecahkan masalah
- b. Kreativitas adalah potensi seseorang untuk menghasilkan karya atau ide yang orisinal

- c. Kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda baik berupa hasil yang dapat dinilai maupun berupa ide (kreativitas adalah tindakan menghasilkan karya cipta baru dan berbeda).
- d. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur dan imajinatif menuju hasil yang orisinal
- e. Kreativitas merupakan kegiatan yang menghasilkan karya yang sifatnya baru, bermakna dan dapat dibuat ulang
- f. 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 atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia bisa mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkungan hubungan lama ke situasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ia dapat berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau suatu metodologi. (Familia, 2006: 251-252)

Dari pengertian di atas yang menjelaskan mengenai makna kreativitas, kita dapat menarik berbagai kesimpulan yang akan menjelaskan makna dari kreativitas secara umum. Dari hal tersebut disimpulkan bahwa kreativitas ialah sifat dari seseorang yang mampu berfikir berbeda sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru ataupun memperbaharui sesuatu yang lama, yang akan bermanfaat untuk

kehidupan seseorang, kreatifitas dapat diedukasi ataupun dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan pendidikan ataupun kegiatan di luar pendidikan.

#### **2.1.1.2 Manfaat Kreativitas**

Hidup akan selalu berhadapan dengan masalah, maka kita perlu ide-ide untuk mengatasi masalah tersebut, sehingga kita perlu kreatif untuk mencari ide-ide. Kreatif akan menjadi salah satu strategi pribadi dan bisnis terpenting dalam menunjang kelangsungan hidup dan mencapai sukses. Kebutuhan akan pemikiran kreatif jadi semakin penting seiring dengan fakta bahwa metode operasi yang tradisional sedang menuai kegagalan. Banyak upaya tidak memiliki sifat unik atau orisinal dan mereka membutuhkan kreativitas pada tiap pribadi agar dapat terus bersaing dan berkembang.

#### **2.1.1.3 Pengajaran Kreativitas**

Pendidik dapat secara efektif menerapkan strategi dalam mengajar sehari-hari untuk membantu siswa menggali kreativitas mereka. Anak-anak dapat menjadi kreatif dalam banyak cara, namun sebagian pendidik belum mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak tersebut. Guru yang seharusnya menjadi pendidik yang profesional pun banyak yang masih belum bisa menggali ataupun mengembangkan kreativitas anak dan malah ada sebagian guru yang menggembok kreativitas peserta didiknya. Inovasi pengajaran yang paling kreatif adalah inovasi yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan tujuan guru. (Cannon, 2008:v).

Keberkesanan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran amat bergantung kepada kaedah dan strategi pengajaran dan pembelajaran yang diamalkan. Menurut Rashidi dan Abdul Razak (1995), guru perlulah memilih dan menggunakan kaedah-kaedah yang paling sesuai bagi membantu pelajar-pelajar dan dirinya sendiri bagi mencapai objektif pengajaran yang dirancang. Menurut Juwita (2003), pelbagai pendekatan pengajaran dan pembelajaran boleh digunakan seperti pendekatan berpusatkan guru, pendekatan berpusatkan pelajar dan pendekatan berpusatkan bahan. Pemilihan dan perancangan guru dalam menentukan pendekatan, kaedah, teknik dan aktiviti dalam sesuatu pengajaran untuk mencapai objektif adalah yang dikatakan strategi pengajaran. (Wekke, 2014:108)

Anak juga diajak untuk melakukan pengamatan dan penelitian kemudian anak diberi keleluasaan untuk melakukan ramalan, atau membuat sebuah laporan tentang apa yang terjadi pada objek yang diamati, setelah melakukan pengamatan tersebut, namun pendidik juga harus membimbing mereka agar hasil pengamatan itu dapat sesuai.

#### 1. Strategi Pengajaran Kreativitas

Strategi-strategi tersebut sebaiknya diterapkan sebagai aktivitas yang terintegrasi. Berbagai strategi tersebut ialah :

##### a. Pembelajaran yang berpusat pada siswa

Strategi ini menuntut guru berperan sebagai fasilitator yang menolong para siswa untuk melakukan refleksi diri, diskusi kelompok, bermain peran, melakukan presentasi secara dramatis, dan berbagai aktivitas kelompok lainnya.

Guru juga berperan sebagai teman belajar, inspirator, navigator, dan orang yang berbagi pengalaman. Para siswa diberi kebebasan untuk memilih perspektif yang akan mereka gunakan untuk mempelajari suatu topik. Berbagai metode tersebut akan membuat para siswa berubah dari pendengar pasif menjadi observer, mampu menunjukkan kemampuannya, dan co-learner. Guru hendaknya juga memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memilih topik dalam berbagai tugas proyek individu atau kelompok. Melalui metode ini, kreatifitas ditimbulkan untuk mengeksplorasi berbagai ide yang dipandang menarik oleh para siswa.

#### b. Penggunaan berbagai peralatan bantu dalam pengajaran

Guru-guru yang kreatif dan banyak akal menggunakan berbagai peralatan dalam mengajar, seperti penghancur kertas, kotak mainan, palu, naskah tulisan para siswa, power-point, komputer, dan peralatan multimedia untuk menggairahkan para siswa dalam berfikir, memperluas sudut pandangnya, dan memicu diskusi yang lebih mendalam. Tan (dalam Horng dkk., 2005) mengemukakan bahwa video terbukti efektif untuk meningkatkan kreatifitas para siswa. Pelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan video akan menjadi lebih atraktif, menarik, dan lebih mudah diingat oleh para siswa. Mata pelajaran juga akan lebih atraktif dan menstimulasi pada saat menggunakan komputer, transparansi, slide show, dan berbagai peralatan multimedia lainnya.

#### c. Strategi manajemen kelas

Strategi ini mencakup pembuatan iklim interaksi antara guru dan siswa yang bersahabat dan memperlakukan siswa dengan menghormati berbagai kebutuhan dan individualitasnya. Guru diharapkan mampu berbicara dengan nada

dan bahasa tubuh yang ramah (gentle) kepada para siswanya. Guru diharapkan juga tidak menginterupsi atau menghakimi secara tergesa-gesa pada saat para siswa mengekspresikan ide-idenya. Guru diharapkan mampu memberikan bimbingan, pertanyaan terbuka yang lebih banyak, atau menyampaikan pengalaman pribadinya sebagai referensi. Humor yang digunakan guru di dalam kelas dapat menjadi jembatan penghubung antara guru dan siswa, serta menyediakan lingkungan belajar yang santai.

d. Menghubungkan isi pengajaran dengan konteks kehidupan nyata

Guru yang mampu memberikan pelajaran sesuai dengan konteks nyata kehidupan berarti telah membagikan pengalamannya kepada para siswa. Hal ini akan menjadi pemicu bagi para siswa untuk memberikan respon, berdiskusi, dan berfikir dalam tingkat tinggi.

Proses pengajaran yang terintegrasi akan menolong para siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam mengekspresikan dan merealisasikannya dalam kehidupan nyata sehari-hari, menemukan contoh dalam kehidupan nyata untuk membuktikan apa yang telah mereka pelajari, dan menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan berbagai pengalaman kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan seharusnya memusatkan pada peningkatan keterampilan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan dengan membebaskan kreatifitas para siswa.

e. menggunakan pertanyaan terbuka

Pertanyaan-pertanyaan terbuka akan menggerakkan para siswa untuk berfikir kreatif. Esquivel (dalam Horng dkk., 2005) bahkan menyatakan bahwa

pertanyaan terbuka merupakan karakteristik dari guru yang kreatif. Guru yang kreatif juga selalu mendorong siswanya untuk membuat dan berimajinasi dalam diskusi kelompok. Berbagai hasil penelitian (dalam Horng dkk., 2005) menunjukkan bahwa para guru dapat memberikan pengaruh yang lebih positif dengan mendorong para siswa agar ”menjadi kreatif”.

### **2.1.2 Kegiatan Menggambar**

Menggambar adalah salah satu cara yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara kreatif dan imajinatif, yang akan sangat berpengaruh pada keberhasilan kelak dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Menggambar sebagai terapi berpikir kreatif telah terbukti, bahwa anak-anak yang menggambar secara aktif, dapat mengembangkan persepsi secara lebih baik dalam kemampuan imajinatif, juga dalam ilmu pengetahuan dan bahasa. (Wijanarko, 2014:53)

Menggambar dan mewarnai secara aktif, mengembangkan kemampuan otak kanan. Bagi anak usia dini, maka bisa dimulai dengan menggambar bebas dalam arti seluas-luasnya, yang saya perinci dalam point selanjutnya.

Diawali dengan imajinasi, bagaimana manusia bisa terbang dan mulai mencoba mewujudkannya, maka penemuan- penemuanpun bergulir dan mencapai tingkat yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya. Dunia dengan segala kemajuan diberbagai bidang kehidupan dan kenyamanan saat ini, tidak terlepas dari hasil imajinasi dan ekspresi manusia yang tidak terbatas. Karena itu, beri kebebasan berekspresi seluas- luasnya kepada anak dan murid anda. (Wijanarko, 2014:53)

Suatu ketika, saya mengunjungi salah satu franchise TK yang saya miliki di kota Medan, dan saya menjumpai anak menggambar 4 buah gunung dengan 4 buah matahari. Yang menarik, adalah jawabannya kenapa demikian. Dia menjawab; “OM kasihan kalau sendirian” Pikir saya; “Ah... ini anak sosial intelligencinya bagus”. Sebenarnya secara ilmiahpun menggambar matahari 4 tidaklah salah, karena bukankah matahari hanyalah salah satu ‘bintang’ dari jutaan yang serupa di antariksa ini. (Wijanarko, 2014:53)

## **2.2 Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Maulina, Lesta (2011) upaya mengembangkan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan menggambar di PAUD Dahlia Indah Laut Dendang Percut Sei Tuan Deli Serdang T.A 2011/2012. Dari hasil penelitian terdapat sebanyak 2 orang anak (8,6%) tergolong sangat kreatif, 5 orang anak (21,8%) tergolong kreatif, 8 orang anak (34,8%) tergolong cukup kreatif dan 8 orang anak (34,8%) tergolong kurang kreatif. Hal ini berarti kegiatan menggambar yang dilakukan pada siklus I kurang berhasil, karena masih terdapat 34,8% anak yang kurang kreatif, sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus II. Pada siklus II dilakukan pembelajaran dengan tetap melakukan kegiatan menggambar, pada siklus II ini guru menjelaskan bentuk-bentuk dari macam-macam alat komunikasi dan memberikan contoh gambar macam-macam alat komunikasi tersebut. Setelah tindakan siklus II dilakukan, dari hasil observasi dan refleksi menunjukkan adanya peningkatan pengembangan kreativitas anak dibandingkan pada siklus I, yaitu anak yang tergolong sangat kreatif meningkat menjadi 5 orang anak (21,8%), sedangkan anak yang tergolong

kreatif meningkat menjadi 10 orang anak (43,5%), sedangkan anak tergolong cukup kreatif menurun atau berkurang menjadi 6 orang anak (26,1%) dan anak yang tergolong kurang kreatif menurun atau berkurang sebanyak 2 (8,6%) orang anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan menggambar dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok B di PAUD Dahlia Indah Laut Dendang Percut Sei Tuan Deli Serdang T.A 2011/2012.

Cahyani, Yuli, (2013), Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Menggambar Bebas di TK MTA Jirapan, Masaran, Sragen Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengembangan kreativitas anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menggambar bebas. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase kreativitas anak, yakni sebelum tindakan dengan prosentase 46,75% peningkatan siklus I dengan prosentase 70,2 % peningkatan pada siklus II dengan prosentase menjadi 80% Peningkatan pada siklus III dengan prosentase 90,5% Dengan demikian kesimpulan peneliti bahwa dengan kegiatan menggambar bebas dapat meningkatkan kreativitas anak TK MTA Jirapan, Masaran, Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

Nurjantara, Isdi (2014) Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 Di TK ABA Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas menggambar dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak pada Kelompok B2 TK ABA Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul. Dari keseluruhan penilaian dari jumlah anak dan seluruh indikator terjadi peningkatan pada Pratindakan 15,78%,

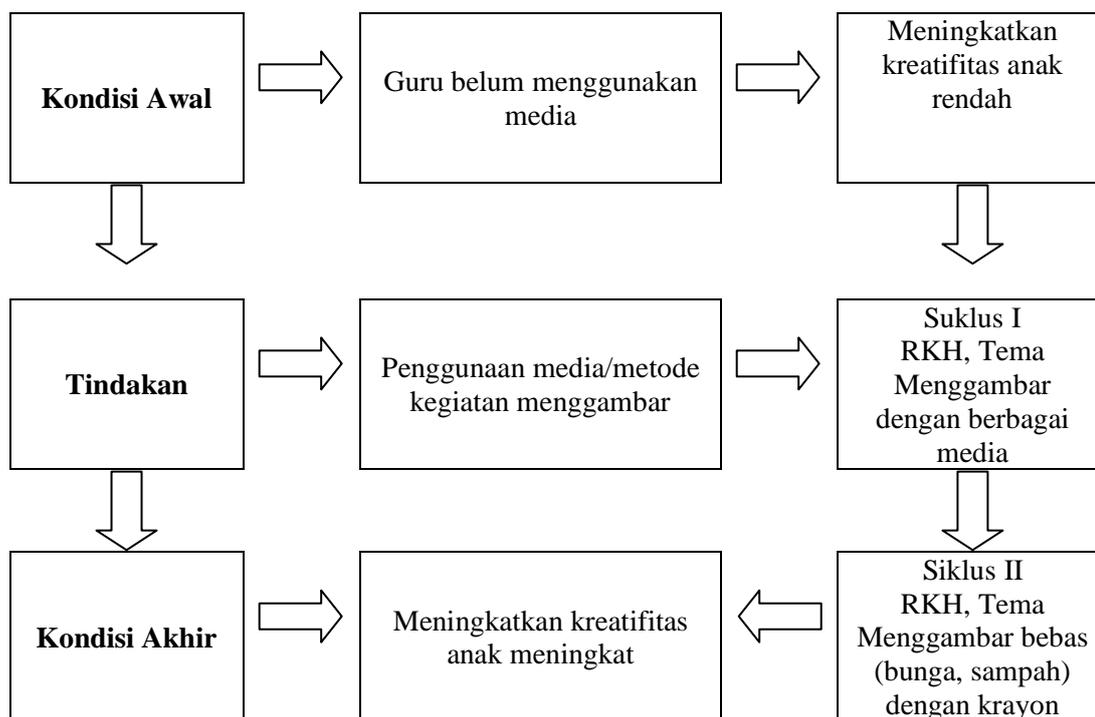
pada Siklus I meningkat menjadi 63,15%, dan pada Siklus II meningkat mencapai 94,73%. Langkah-langkah penelitian yang dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak adalah dengan pemberian aktivitas menggambar, memberikan stimulasi ide-ide kreatif, peneliti serta guru tidak lupa untuk memberikan dorongan, motivasi, reward, dan dengan diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan berlanjut maka kreativitas anak dapat berkembang optimal.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Peneliti menggunakan kegiatan menggambar untuk meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK. Dharma Wanita Widuri Seduri Mojosari Mojokerto yang sesuai dengan keadaan tingkat kemampuannya. Dalam hal ini berarti anak harus memperoleh peningkatan prestasi didalam belajarnya dengan menggunakan kegiatan menggambar dapat merangsang meningkatkan kreativitas anak.

Media/metode yang digunakan salah satunya adalah kegiatan menggambar. Dengan kegiatan menggambar maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud dari kegiatan menggambar dan mencoba meningkatkan kreativitas anak.

Adapun kerangka berfikir dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1  
Bagan Kerangka Pemikiran

## 2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan juga dapat menuntun/mengarahkan penyelidikan selanjutnya. Langkah-langkah penyelidikan hipotesis disebut dengan pengujian hipotesis. (Umar, 2005:168).

Pada PTK dikenal hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk sampai pada pemilihan tindakan yang dianggap tepat, dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang memungkinkan dilaksanakan. Agar perbaikan yang diinginkan dapat dicapai sampai menemukan prosedur tindakan yang dianggap tepat. (Herlanti, 2014:30).

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Aktifitas siswa dan guru dalam meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan menggambar pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Widuri Seduri Mojosari Mojokerto baik
2. Respon siswa terhadap kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreatifitas anak pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Widuri Seduri Mojosari Mojokerto baik
3. Kreatifitas anak melalui kegiatan menggambar di kelompok B TK. Dharma Wanita Widuri Seduri Mojosari Mojokerto meningkat.