

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Menurut Ahmad Susanto (2012:112) Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk, ide, atau gagasan yang baru untuk memecahkan masalah, dan sebagai kemampuan untuk melihat unsure-unsur yang ada sebelumnya.

Indra Soefandi dan Ahmad Pramudya (2009:134) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada sebelumnya.

Menurut Elizabeth Hurlock (1978:2) Kreativitas merupakan suatu proses kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan, atau benda dalam bentuk yang baru dihasilkan yang berbeda dengan sebelumnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

## 2. Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam dunia pendidikan kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas. Utami Munandar (2009:45) menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, pertama pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu. Kedua proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Ketiga pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Keempat produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu, di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak). Dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif dengan sendirinya akan muncul. Misalnya sebagai pendidik menghargai produk

kegiatan kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain dengan memamerkan karya anak, hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2005:60) anak-anak memiliki potensi besar untuk menjadi jembatan terpeliharanya kreativitas dalam diri manusia selanjutnya. Sejak lahir anak memiliki potensi kreativitas masing-masing yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain yaitu pada tingkatannya serta karakteristik masing-masing. Potensi kreatif tersebut dapat tumbuh dan berkembang secara optimal atau sebaliknya, sejak lahir hingga kemudian tumbuh dalam tiap tahap perkembangannya. Oleh karena itu dibutuhkan strategi untuk mewujudkannya. Diawali dengan menumbuhkan sikap dasar kreatif pada anak usia dini, membantu anak mengembangkan potensi kreativitas, dan menyerahkan anak pada pihak yang tepat yang mampu mengembangkan kreativitas anak, baik orang tua maupun guru di pendidikan anak usia dini.

Menurut Munandar (Depdikbud 1990:8) faktor yang perlu dipertimbangkan bahwa anak usia dini merupakan masa kritis untuk perkembangan kreativitas dan proses-proses intelektual lainnya. Pada masa ini dimana sel-sel otak mengalami pertumbuhan dan ekspansi yang cepat, maka mengusahakan suatu lingkungan yang kaya akan rangsangan sangat menunjang perkembangan kreativitas dan intelektualnya. Jika anak pada masa ini tidak diberi rangsangan yang sebaik-baiknya, sebagian dari bakat pembawaanya tidak akan terwujud. Lingkungan anak selama 5 tahun

pertama dari hidupnya sangat menentukan kreativitas dan perkembangan lainnya.

### 3. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2009:31) menekankan pengembangan kreativitas harus dimulai sejak dini dengan tujuan diantaranya:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah, hal ini masih sampai saat ini kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan.
- c. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- d. Kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang.
- e. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Pengembangan kreativitas sangat penting dilakukan sejak dini, dengan adanya kreativitas seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya dengan kemampuan-kemampuan dan semua bakat yang dimilikinya, dengan kreativitas yang tinggi yang dimiliki seseorang, maka orang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidup dan peningkatan sumber daya manusia.

Menurut Montolalu (2009:3.5) mengemukakan tentang tujuan kreativitas anak di taman kanak-kanak yaitu:

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternative pemecahan masalah
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain
- e. Membuat anak kreatif, yaitu anak memiliki kelancaran untuk mengemukakan gagasan, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternative pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan dan mempunyai keuletan serta kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dalam situasi yang tidak menentu.

Menurut Indra Soefandi dan Ahmad Pramudya (2009:144) mengemukakan bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini dengan tujuan antara lain yaitu:

- a. Dengan kreativitas dapat mendorong seseorang bekerja keras dengan penuh semangat untuk mewujudkan ide-ide yang telah dipikirkannya agar menjadi kenyataan.
- b. Kreativitas dapat member kepuasan batin.

- c. Kreativitas dapat mendorong anak keluar dari kesulitan yang dihadapi dan menanggulangnya.
- d. Kreativitas dapat mendorong seseorang agar tidak mudah menyerah dan tetap berjuang sampai sasarnya tercapai.
- e. Kreativitas memperkuat tekad untuk mencapai cita-cita.
- f. Kreativitas merupakan sasaran untuk mengembangkan kepribadian yang dinamis.
- g. Kreativitas dapat memotivasi perbaikan kualitas dan kuantitas hidup.

Pada dasarnya kreativitas perlu dikembangkan sejak dini, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru sehingga individu dapat mengaktualisasikan diri dalam kehidupannya, tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru, dan pencari kerja tetapi mampu menciptakan pengetahuan dan pekerjaan baru. Maka dari itu perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

#### 4. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Guilford dalam Ahmad Susanto (2012:117) mengemukakan terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu: kelancaran (*Fluency*) merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan (*flexibility*) kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan terhadap masalah, keaslian (*originality*) kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara

yang asli tidak meniru, penguraian (*elaboration*) kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar, perumusan kembali (*fluency*) kemampuan seseorang untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Menurut Supriadi dalam Yeni Rahmawati (2012:15) mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif meliputi motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif.

Orisinalitas merupakan kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri. Anak mampu memberikan jawaban-jawaban yang diberikan anak lain, jawaban-jawaban yang baru yang biasanya tidak lazim, atau kadang tidak terpikirkan oleh orang lain.

Fleksibilitas yaitu kemampuan untuk mengajukan berbagai pendekatan atau jalan pemecahan masalah. Anak mampu memberikan jawaban bervariasi, dapat melihat suatu masalah dalam berbagai sudut pandang yang meliputi kelenturan dalam struktur kalimat dan kelenturan dalam isi atau gagasan.

Kelancaran yaitu kemampuan memproduksi banyak gagasan. Anak bisa member banyak jawaban terhadap suatu pertanyaan yang diberikan. Dan ciri kognitif yang terakhir yaitu elaborasi, elaborasi merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci atau kemampuan

menggabung atau memberikan gagasan-gagasan atas jawaban yang dikemukakan, sehingga anak mampu untuk mengembangkan dan memperkaya jawabannya secara terperinci sampai ke hal-hal kecil.

Ciri kognitif berhubungan dengan kognisi atau kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah dalam kehidupannya dengan baik.

Ciri non kognitif yang kesatu yaitu, motivasi, motivasi merupakan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Kedua Sikap, yaitu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara-cara tertentu terhadap sesuatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Ketiga kepribadian kreatif, yaitu suatu potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi.

Menurut Williams (dalam Munandar 199:88) membagi ciri-ciri kreativitas menjadi dua yaitu aptitude, kemampuan berpikir kreatif dan nonaptitude, ciri-ciri afektif.

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (aptitude) meliputi: ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes atau fleksibel, ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan merinci atau mengelaborasi, dan ketrampilan menilai. Sedangkan ciri-ciri afektif (nonaptitude) diantaranya: rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan atau situasi-situasi yang rumit, sifat berani mengambil resiko dan memiliki sifat menghargai yang tinggi.



Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan pada dasarnya pribadi kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi sendiri ataupun orang lain, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba. Selain itu ciri-ciri kreatif yang lain yaitu kognitif dan nonkognitif, ciri kreatif kognitif berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam berpikir yaitu proses berpikir menyebar dengan penekanan pada segi keragaman jumlah dan kesesuaian. Ciri-ciri nonkognitif sama penting dengan ciri kognitif karena tanpa ditunjang kepribadian yang sesuai, kreativitas seolah tidak dapat berkembang, makin kreatif seseorang maka ciri-ciri tersebut makin dimilikinya.

##### **5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Lehmen (dalam Indra Soefandi 2009:140) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak yaitu faktor lingkungan, faktor keuangan dan kurangnya waktu luang.

Faktor lingkungan, faktor lingkungan meliputi: rumah, sekolah, dan lingkungan sosial harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya dan menyediakan suasana kondusif dalam upaya pengembangan kreativitas anak bukan menghambat anak dalam memperkaya kreativitas yang dimilikinya.

Faktor keuangan, faktor keuangan juga sangat mempengaruhi terhadap pengembangan kreativitas anak, anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung anak tersebut lebih kreatif

daripada yang berasal dari status ekonomi yang rendah dimana mereka memiliki fasilitas yang dapat mendukung perkembangan kreativitas yang mereka miliki.

Faktor yang terakhir kurangnya waktu luang, kurangnya waktu luang untuk anak dalam berkreativitas dimana saat anak bermain orang tua selalu mengawasi, terlalu khawatir, menuntut kepatuhan, terlalu banyak melontarkan kritik kepada anak dan jarang memuji hasil kreativitas anak, sehingga anak merasa takut untuk melakukan sesuatu hal yang berhubungan dalam pengembangan kreativitas yang mereka miliki. Sebuah lingkungan yang memberikan kebebasan untuk mengungkapkan ide, dan gagasannya tanpa takut dicela dan orang tua menghargainya maka anak akan cenderung mengulanginya sehingga menjadikan pola perilaku yang mampu mendorong bakat kreativitas anak.

Menurut Yeni Rahmawati (2012:27-30) dalam mengembangkan kreativitas terdapat empat faktor yang mendukung upaya menumbuhkembangkan kreativitas yaitu:

Pertama pemberian rangsangan mental baik aspek kognitif, kepribadiannya serta suasana psikologis. Stimulasi atau rangsangan sangat mendukung terciptanya suatu karya yang kreatif. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulasi yang muncul. Pada aspek kepribadian stimulasi berguna untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek psikologis

distimulasi agar memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerima. Dukungan mental bagi anak sangat diperlukan, dengan adanya dukungan mental anak merasa dihargai dan diterima sehingga anak memiliki keberanian untuk menunjukkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya atau berkarya.

Kedua kondisi lingkungan, lingkungan yang kondusif akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, didengar, dan dilihat, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitas. Demikian dengan lingkungan disekitar anak yang sempit, kotor, pengap, dan bau, hal ini akan menghambat anak dalam mengeluarkan ide-ide atau gagasan yang cemerlang sehingga kreativitas yang dimiliki tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Ketiga peran guru dalam mengembangkan kreativitas, guru merupakan tokoh yang bermakna dalam kehidupan anak sehingga guru memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Guru melakukan proses identifikasi terhadap peserta didik, sehingga peluang munculnya peserta didik yang kreatif akan lebih besar. Guru juga harus kreatif menggunakan berbagai pendekatan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam proses kegiatan pembelajaran.

Keempat yaitu peran orang tua, peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak juga sangat penting, dorongan atau motivasi yang diberikan oleh orang tua sangat berpengaruh besar terhadap pengembangan kreativitas yang dimiliki anak sehingga anak merasa bebas untuk berkreasi.

Sependapat dengan Rachmawati, menurut Elizabeth Hurlock (1978:11) mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu:

- a. Waktu, untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas anak untuk bermain dan menuangkan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri, apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif.
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
- d. Sarana, tersedianya sarana yang memadai sangat mendorong kreativitas anak untuk dikembangkan.
- e. Lingkungan yang merangsang, lingkungan disekitar anak harus merangsang kreativitas anak, hal ini harus dilakukan sejak anak masih bayi sampai anak memasuki masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu melindungi terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
- g. Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah dapat meningkatkan kreativitas anak, sebaliknya

cara mendidik anak secara otoriter akan memadamkan kreativitas anak.

- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak makin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa dalam mengembangkan atau meningkatkan kreativitas anak terdapat faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini diantaranya faktor potensi anak, guru, orang tua, keadaan ekonomi serta lingkungan yang berhubungan dengan anak.

## 6. Metode Pengembangan Kreativitas

Menurut Yeni Rahmawati (2012:52) dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat tujuh strategi yaitu:

- a. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui hasta karya, dalam membuat hasta karya anak akan menggunakan imajinasinya serta mempergunakan bahan yang berbeda-beda. Dengan kreativitas dan imajinasi yang dimiliki, anak dapat menciptakan produk yang berbeda dengan teman-teman.

- b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Salah satu latihan yang mendasar bagi anak untuk dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, dalam permainan imajinasi anak akan menciptakan pengetahuannya sendiri, segala sesuatu yang tidak

mungkin menjadi mungkin. Hal ini yang menjadi dasar pengembangan kreativitas.

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Eksplorasi memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan eksplorasi dapat melalui pengamatan lingkungan sekitar, atau mengunjungi dan menjelajah suatu tempat.

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Konsep dasar eksperimen adalah bagaimana anak dapat menguasai cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu masalah dapat terjadi, kemudian apa solusinya dari permasalahan tersebut.

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Anak akan memperoleh pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dalam persoalan sehari-hari, yang dapat dilakukan secara kelompok.

f. Pengembangan kreativitas melalui musik

Dengan musik anak dapat mengembangkan kreativitasnya, apresiasi musik di taman kanak-kanak erat kaitanya dengan nyayian, alat music serta gerak dan lagu.

g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Salah satu perkembangan yang berkembang sangat pesat pada usia taman kanak-kanak adalah aspek kemampuan bahasa, fungsi dari

kemampuan bahasa di taman kanak-kanak dapat dilakukan melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah diperdengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama, mengarang cerita dan puisi.

Menurut Indra Soefandi dan Ahmad Pramudya (2009:145) masa prasekolah merupakan masa-masa yang aktif, oleh karena itu pengembangan kreativitas anak sangat penting dilakukan sejak dini yaitu dengan kegiatan-kegiatan yang dapat memupuk kreativitas anak antara lain:

- a. Menjelajahi lingkungan, seperti mengenal suara, asosiasi warna dengan perasaan, asosiasi bentuk dengan perasaan
- b. Mengembangkan bakat seni alamiah seperti menggambar, melukis, dan berkresi dengan aneka ragam bahan
- c. Bercerita dan bermain drama, seperti pantonim, bermain boneka, dan menceritakan benda-benda atau permainan yang menyenangkan sehingga merangsang imajinasi dan fantasi anak.

Lebih lanjut menurut Ahmad Susanto (2012:129) salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulasi yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain, dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal salah satunya adalah meningkatkan kognitif anak

dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainny, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan has sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud kreativitas.

Dari berbagi metode pengembangan kreativitas diatas, kreativitas melukis masuk kedalam pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk, dimana kreativitas melukis menghasilkan karya atau produk. Dengan melukis anak dapat menuangkan ide-ide atau gagasan serta imajinasinya kedalam sebuah lukisan yang dibuatnya, dengan ide-ide kreatif yang dimiliki sehingga anak dapat menciptakan produk atau karya yang berbeda dengan temannya.

## **B. Melukis Menggunakan Media Lilin**

### **1. Pengertian media**

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (dalam Cucu Eliyawati 2005:104) media merupakan alat saluran komunikasi, yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi.

Menurut *AECT/Association of Education and Communication Technology* (dalam Wina Sanjaya 2012:57) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Menurut Gerlach (dalam Wina Sanjaya 2012:60) secara umum media yaitu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan



yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Menurut Arief S Sadiman dkk (1993:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas media merupakan alat, bahan atau sarana untuk menyampaikan sesuatu atau informasi untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Di dalam dunia pendidikan media sangat penting dalam proses belajar mengajar, dengan adanya media pendidik dapat menyalurkan pengetahuan yang dimilikinya kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai harapan.

## **2. Melukis menggunakan media lilin**

Menurut Widia Pekerti dkk (2012:8.22) melukis merupakan cabang seni murni yang berwujud dua dimensi yang dapat mengekspresikan gagasan, imajinasi, perasaan terdalam seseorang melalui media tertentu seperti: cat aquarel, cat minyak atau cat akrilik.

Sependapat dengan Widia Pekerti, menurut B.S. Mayers melukis adalah membubuhkan cat (yang kental amupun yang cair) di atas permukaan yang datar, yang ketebalannya tidak ikut diperhitungkan yang diharapkan dapat mengekspresikan berbagai makna atau nilai subyektif.

Lebih lanjut menurut Pamadhi dan Sukardi (2011:3.6) melukis adalah memvisualkan objek yang dibayangkan ke dalam bentuk gambar.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa melukis adalah kegiatan belajar dengan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik kertas, kain, kanvas maupun dinding yang luas, melukis merupakan sebuah media untuk mengutarakan ide, gagasan atau imajinasi seseorang yang didalamnya mengandung seribu makna..

Melukis menggunakan media lilin dapat diartikan kegiatan belajar dengan bermain bentuk dan warna dalam kertas putih dengan menggunakan lilin. Media lilin digunakan sebagai salah satu bentuk variasi pembelajaran dalam melukis untuk anak, melukis dengan media lilin akan menumbuhkan rasa penasaran anak dalam mengembangkan kreativitasnya sehingga anak dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki kedalam lukisannya.

### **3. Tahap perkembangan melukis/menggambar anak**

Menurut Rhoda Kellog dan Scott (dalam Maman dkk, 2006:91) mengemukakan bahwa melukis untuk anak sama dengan menggambar dan membagi masa perkembangan karya seni rupa anak sebagai berikut:

- a. Masa coretan dan corengan (usia 2-3 tahun)
- b. Masa rahasia bentuk (usia 2-4 tahun)
- c. Masa seni garis bentuk atau seni kontur (usia 2-4 tahun)
- d. Masa anak dan desain (usia 3-5 tahun)

- e. Masa mandala, matahari dan radial (usia 3-5 tahun)
- f. Masa orang (usia 4-5 tahun)
- g. Masa mirip gambar (usia 4-6 tahun)
- h. Masa gambar (usia 5-7 tahun)

Menurut Lowenfled dan Brittain (dalam Widia Pekerti dkk, 2012:9.24) mengelompokan masa perkembangan melukis/gambar anak yaitu:

- a. Masa coreng-coreng (usia 2-4 tahun)
- b. Masa pra bagan (usia 4-7 tahun)
- c. Masa bagan (usia 7-9 tahun)
- d. Masa awal realisme (usia 9-12 tahun)
- e. Masa naturalisme semu (usia 12-14 tahun)
- f. Masa dewasa (usia 14-17 tahun)

Lebih lanjut menurut Kerchensteiner (dalam Maman dkk, 2006:90) membagi masa gambar anak yaitu:

- a. Masa mencoreng (usia 0-3 tahun)
- b. Masa bagan (usia 3-7 tahun)
- c. Masa bentuk dan garis (usia 7-9 tahun)
- d. Masa baying-bayang (usia 9-10 tahun)
- e. Masa persfektif (usia 10-14 tahun)

## C. Kriteria Keberhasilan

### 1. Pedoman Penilaian

#### a. Pengertian Penilaian

Menurut Kemdiknas (2010:5), Penilaian di taman kanak-kanak merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan mengambil keputusan, atau ketetapan tentang kondisi (kemampuan anak). Kegiatan pengumpulan dan pengolahan informasi dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan instrument yang relevan.

Menurut Nana Sudjana (2010:3) penilaian adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Pada hakikatnya hasil belajar siswa berupa perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Menurut Ralph Tyler (dalam Anita Yus 2005:2009) penilaian merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauhmana, dalam hal apa, dan bagaimana sebuah tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Zainal Aqib (2009:57) penilaian adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran.

Penilaian di taman kanak-kanak pada hakikatnya untuk memperoleh data atau informasi terhadap tercapainya perkembangan anak, dengan adanya penilaian akan mempermudah pendidik dalam mengetahui perkembangan peserta didik, apakah peserta didik sudah mencapai aspek-aspek perkembangan yang telah ditetapkan atau belum.

#### **b. Teknik Penilaian**

Penilaian di taman kanak-kanak berdasarkan gambaran/deskripsi pertumbuhan dan perkembangan, serta unjuk kerja peserta didik yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Menurut Kemdiknas (2010:8-10) teknik penilaian yang dapat dilakukan di taman kanak-kanak diantaranya: observasi, catatan anekdot, percakapan, penugasan, unjukkerja, hasil karya, pengembangan perangkat penilaian sendiri, penggunaan instrument standar, dan portofolio.

Menurut Anita Yus (2005:91-115) teknik penilaian yang dapat digunakan dalam pendidikan di taman kanak-kanak berupa tes informal, pemberian tugas, percakapan, observasi, portofolio, dan penilaian diri sendiri.

Menurut Zainal aqib (2009:59-60) dalam melaksanakan penilaian teknik yang dapat digunakan dalam taman kanak-kanak diantaranya: observasi, catatan anekdot, percakapan, penugasan, unjuk kerja, dan hasil karya.

### c. Prosedur Penilaian

Menurut Kemdiknas (2010:10) penilaian di taman kanak-kanak dilaksanakan secara integrative dengan kegiatan pembelajaran, dalam pelaksanaan penilaian mengacu pada kemampuan yang hendak dicapai dalam satu kegiatan yang telah direncanakan dalam tahapan tertentu. Guru menilai kemampuan yang hendak dicapai mengacu pada indikator seperti yang telah diprogramkan dalam rencana kegiatan harian (RKH).

Menurut Depdiknas (2006:7) cara pencatatan hasil penilaian harian dicatat dengan menggunakan simbol-simbol yaitu sebagai berikut:

- digunakan untuk menilai anak yang belum dapat menyelesaikan tugas dengan baik
- ✓ digunakan untuk menilai anak yang sudah menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam RKH.
- digunakan untuk menilai anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam RKH dan mampu melaksanakan kegiatan tanpa bantuan

Dalam penelitian ini, pedoman penilaian menggunakan buku pedoman penilaian dari Kurikulum Taman Kanak-kanak Kemdiknas (2010:11)

Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian direncana kegiatan harian (RKH)
- b. Anak yang belum berkembang (BB) perkembangan sesuai dengan indicator seperti diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas swlalu dibantu guru,maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (☆)
- c. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indicator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda dua bintang (☆☆)
- d. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indicator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang(☆☆☆)
- e. Anak yang berkembang sangt baik (BSB)melebihi indicator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (☆☆☆☆)

Penggunaan tanda bintang merupakan symbol untuk menunjukan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik dan menjadi catatan guru.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Kurikulum 2004, bidang pengembangan seni terdapat Standar Kompetensi (AK) dan Kompetensi Dasar (KD), anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media atau bahan

dalam berkarya seni melalui kegiatan bereksplorasi. Dari standar kompetensi dan kompetensi dasar diatas indikator yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas melukis

No	Indikator
1	Anak mampu menuangkan ide atau imajinasinya dalam melukis dengan lancar
2	Anak mampu memadukan warna ke dalam lukisan
3	Anak mampu melukis dengan ide-ide yang anak miliki tanpa meniru teman
4	Anak mampu melukis suatu objek dengan rinci
5	Anak mampu menceritakan isi lukisannya dengan baik

#### D. Kerangka Berpikir

Supriadi (dalam Rachmawati, 2012: 14) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada.

Menurut Ahmad Susanto (2012:112) Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk, ide, atau gagasan yang baru untuk memecahkan masalah, dan sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang ada sebelumnya.



Pengembangan kreativitas sangat penting dilakukan sejak dini, karena dengan berkreaitivitas memungkinkan manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya dan kreativitas yang dimiliki secara berangsur-angsur meluas pada bidang lain-lainnya. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain, bermain merupakan kebutuhan anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki berkembang secara optimal. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kreatif yang dimiliki dalam diri anak. Saat bermain anak sering terlibat dalam proses pemecahan masalah, anak yang kreatif yaitu anak yang tidak kekurangan akal, pandai memecahkan persoalan dengan cepat dan tepat atau tangkas menurut caranya sendiri. Dalam kegiatan bermain banyak memberikan pengalaman untuk anak sehingga daya imajinasi anak makin kuat dan hidup.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis setiap masalah yang timbul dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah telah diidentifikasi oleh peneliti yaitu kurang antusiasnya anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar, rendahnya kemampuan kreativitas anak dan kurang tertarik dengan media yang diberikan guru. Menjadi permasalahan sendiri yang menyebabkan kurang optimalnya kreativitas anak di kelompok B TK Metenggeng, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2013/2014.

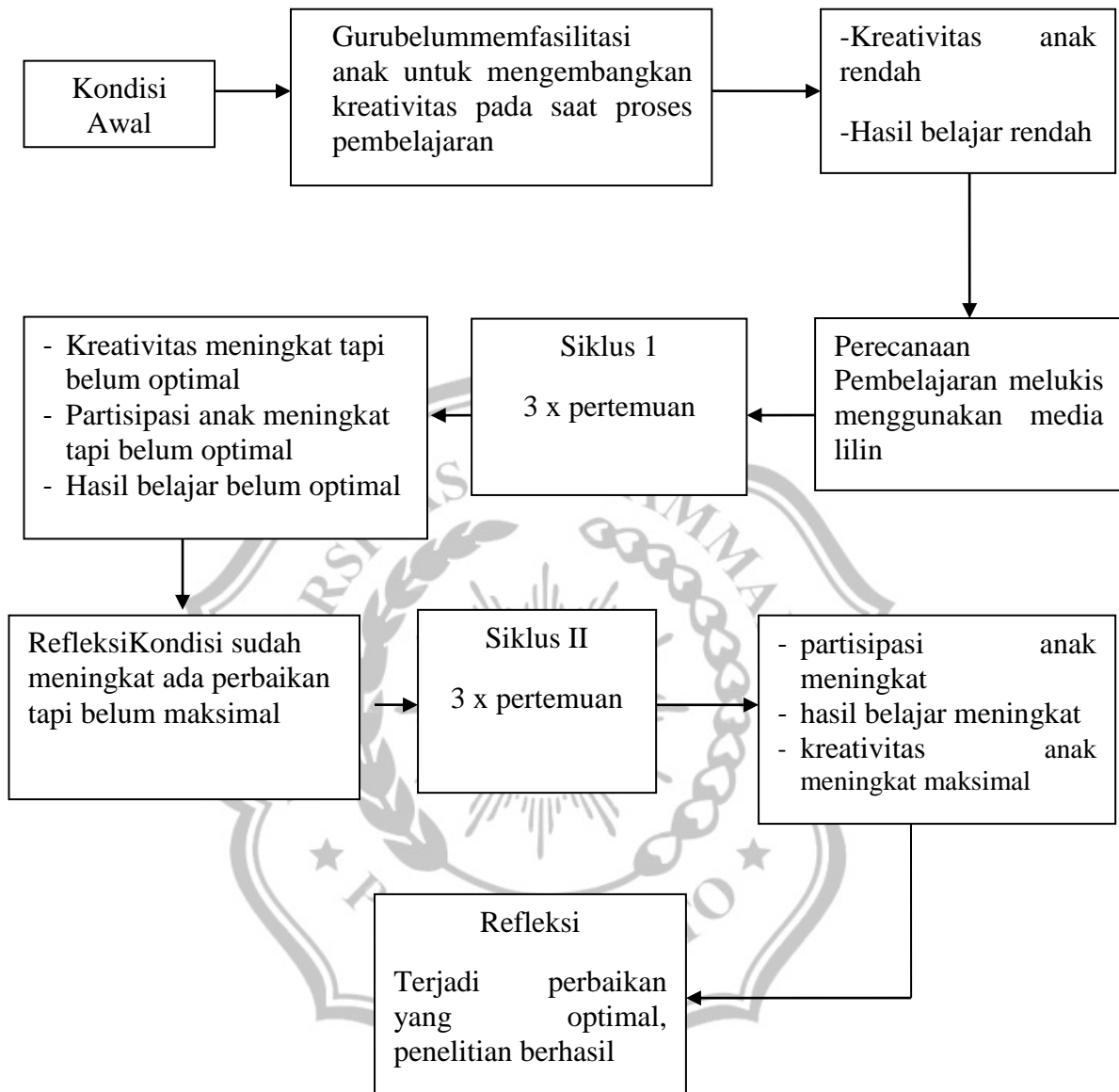
Dari hasil analisis dan observasi tersebut juga terlihat kurang kreatif guru dalam memanfaatkan bahan ajar dan model-model pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan alternative pemecahan

kurang optimalnya kemampuan kreativitas anak di kelompok B TK Pertiwi Metenggeng, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2013/2014, melalui kegiatan melukis menggunakan media lilin

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti melakukan penelitian yang dimulai dengan siklus I. dalam penelitian menggunakan media lilin, pembelajaran yang diawali pada siklus I banyak peningkatan, yang terlihat terhadap perkembangan kognitif anak meningkat tetapi belum maksimal.

Setelah siklus pertama dilakukan dengan 3x pertemuan, karena hasilnya belum maksimal peneliti mengulangi kembali penelitian tersebut dengan menggunakan siklus II yang dilakukan 3x pertemuan pada siklus II banyak peningkatan sehingga ketuntasan dan hasil belajar meningkat. Dari pembelajaran tersebut kemampuan kreativitas pada anak meningkat maksimal dan optimal sehingga penelitian berhasil.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas,hipotesis dalam penelitian ini adalah media lilin dapat meningkatkan kreativitas melukis pada anak kelompok B TK Pertiwi Desa Metenggeng, Kecamatan Bojongsari,Kabupaten Purbalingga semester genap tahun ajaran 2013/2014.

