

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah keterampilan dalam mengenal permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan perencanaan dalam mencari pemecahan masalah yang dilakukan berdasarkan pemikiran dan ide-ide yang dimiliki, (Wasih, 2007:17).

Munandar (2005:26) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Sunarto (2008:24) kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli original.

Sedangkan menurut pendapat peneliti kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalan yang dimilikinya dan bersifat asli original. Dilihat dari berbagai aspek kehidupan, pendidikan anak usia dini sangat penting dalam mengembangkan kreativitas. Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk

atau susunan yang baru. Adapun kreativitas berhubungan dengan kemampuan guna untuk membuat kombinasi-kombinasi baru.

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas yang dibawa sejak lahir, dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespons dan mengembangkan pikiran kreativitas alami anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu yang berupa suatu produk hasil pemikiran.

Menurut Mayesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang bernilai/berguna bagi orang tersebut. Adapun menurut Gallagher dalam munandar mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan untuk menghasilkan sesuatu ketrampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri dengan alam dan orang lain.

Dengan begitu anak akan semakin kreatif dalam berkreasi dalam kegiatan-kegiatan yang di berikan. Oleh karena itu perlu adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak. Adapun

anak ideal yang didambakan banyak orang tua antara lain adalah hormat dan berbakti kepada orang tua, guru, peka terhadap karya seni, terampil, mandiri, penuh semangat, disiplin, penuh inisiatif, sehat dan mencintai tanah air.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Yulianti (2010:59) ada empat tahap proses kreatif yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi. Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data atau informasi tidak di lanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam prasadar. Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kreatif).

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut azhar (2011:38) faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas yaitu:

- a. Faktor lingkungan yang menghambat kreativitas
 - a) Sarana prasarana
 - b) Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel
suasana kelas kaku
 - c) Orang dewasa (Guru, Kepala Sekolah) sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang sesuatu)
 - d) Selalu mengajukan pertanyaan
 - e) Program pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang disajikan penuh dengan usia anak dan karakteristik anak
 - f) Kegiatan disajikan sulit.
- b. Faktor yang menunjang kreativitas anak
 - a) Orang dewasa berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator
 - b) Berperan sebagai instruksi
 - c) Orang dewasa mendorong anak untuk belajar mandiri
 - d) Tidak melibatkan anak secara aktif
 - e) Program pembelajaran menekankan pada proses belajar
 - f) Lebih mementingkan produk hasil belajar

- g) Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak
- h) Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan sebagai sumber belajar dan menyampaikan informasi satu-satunya.

4. Manfaat Kreativitas Pada anak usia dini

Kreativitas anak perlu dikembangkan sejak usia dini, dengan memiliki banyak nilai yang penting bagi anak. Akan tetapi nilai-nilai kreativitas yang penting ini sangat diabaikan. Hurlock menjelaskan nilai kreativitas tersebut bagi anak sebagai berikut:

- 1) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar. Penghargaan mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan pribadinya.
- 2) Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya yang merupakan pusat kegiatan hidup mereka.
- 3) Dengan bertambahnya usia anak prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka.
- 4) Kreativitas memberi sumbangan pada kepemimpinan.

B. Melukis

1. Pengertian Melukis

Tumbuh dan berkembangnya kemampuan anak tidak dapat dilihat dengan mudah, tetapi ada tahapan-tahapan yang harus distimulus dari lingkungan tersebut untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak memiliki rasa keingintahuan yang mendalam, rasa ingin tahu anak juga dapat dilihat dari keinginan anak tersebut. Melukis merupakan kegiatan belajar dengan bermain bentuk, warna dan garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, pewarna, serta dinding yang luas.

Melukis merupakan kegiatan menggambar yang fungsinya mengarah pada ekspresi secara bebas individual dan tidak selalu terkait pada ketentuan-ketentuan seperti halnya menggambar (Apriyanti, 2013:29)

Melukis menurut sumanto (2005:48) adalah proses mengungkapkan ide atau gagasan melalui unsur pigmen atau warna di atas canvas, dalam hal ini warna merupakan unsur yang utama dalam karya lukisan.

Melukis adalah membuat gambar, melukis dengan tiruan barang (orang, binatang, dan tumbuhan) yang dibuat dengan cat, tinta, pewarna, potret dengan gambar angan-

angan dan lukisan yang terbayang (dikhayalkan) Muharram (1993:34) Kegiatan melukis dapat menjadi langkah awal bagi anak dalam berkarya seni rupa dan dapat menjadi sarana untuk peningkatan kreatifitas anak. Ada banyak media yang dapat dijadikan alat dukung kegiatan melukis, aneka media tersebut harus diatur sedemikian rupa agar anak biasa melihat pilihan yang tersedia dan mudah dicapainya Hurlock 1998 (dalam masnur 2008:278) salah satu media lukis yang dapat digunakan dengan menggunakan lilin.

2. Manfaat melukis

Di dalam melukis pada anak usia dini terdapat banyak manfaat Hajar Pamadhi dalam shinta purnama sari menyebutkan bahwa ada sembilan manfaat melukis bagi perkembangan anak yaitu:

Melukis sebagai media mencurahkan perasaan yang dituangkan dalam bentuk warna yang dilukiskan. Salah satu warna yang digunakan anak yaitu kontraks, kombinasi dan susunan warna juag sebagai salah satu symbol untuk menyatakan sesuatu. Menurut Masrun Hajar Pamadhi dalam shinta Purnama sari bahwa pemilihan warna yang digunakan saat melukis teletak dimana seorang tinggal didaerah kota pegunungan dan di pantai.

Adapun manfaat melukis menurut Muharam (1993:35) yaitu: (1) Menanamkan bakat, minat seni anak dalam bentuk lukisan (2) Melatih motorik halus anak agar dapat bekerja dengan baik (3) Mengembangkan potensi seni melukis yang dimiliki pada anak dalam berimajinasi (4) Meningkatkan kreativitas anak dalam berkarya seni (5) Melatih keseimbangan emosional anak (6) Meningkatkan minat belajar anak.

3. Media

Media adalah semua bentuk perantara baik langsung maupun tidak langsung yang dipakai seorang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan yang dipakai itu sampai pada penerima, (Sumiarti 2013:10). Media adalah bahan yang dapat digunakan untuk menuangkan gagasan seseorang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak menggunakan media atau bahan dalam proses belajar maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik.

4. Media Melukis

Media dalam melukis di bedakan menjadi media konvensional dan inkonvensional. Media konvensional artinya media yang sesuai dengan aturan penggunaannya seperti kertas, kanvas, hardboard dan papan. Media inkonvensional, yaitu modifikasi media yang di gunakan

untuk melukis di atas kain blaco, terpal atau plastik. Adapun peralatan yang digunakan untuk melukis antara lain, pensil, arang, pena/spidol, lilin, ranting pohon, potongan papan, kuas, karet tebal dan karet tipis, krayon, dan jari tangan .

5. Media Lilin

Melukis dengan membuat pola diatas kertas falio dan pewarna/tinta warna memerlukan bahan dan alat yaitu, lilin, kertas, cat poster, kuas, kapas. Proses pembuatannya meliputi membuat pola dengan media lilin diatas kertas sesuai dengan imajinasi mereka sesuai dengan tema. Setelah pola jadi, tambahkan cat poster dengan gambar atau corak sesuai dengan kemampuan pembuat. Lilin dan pewarna/cat air akan terpisah jarena sifat lilin yang berminyak dengan cat yang mengandung air tidak bisa menyatu.

★ 6. Manfaat Melukis Dengan Lilin ★

Manfaat melukis dengan lilin yaitu:

- a) Menanamkan bakat, minat seni anak dalam bentuk lukisan
- b) Melatih motorik halus anak agar dapat bekerja dengan baik
- c) Mengembangkan potensi seni melukis yang dimiliki anak dalam berimajinasi
- d) Meningkatkan kreativitas anak dalam berkarya seni

- e) Melatih keseimbangan emosional anak
- f) Meningkatkan minat belajar anak.

7. Tahapan perkembangan Seni Lukis

Menurut Rhoda Kellogg dan Scott (Maman dkk, 2006:91), mereka menyatakan bahwa seni lukis anak sama dengan menggambar dan mereka membagi masa perkembangan karya seni anak sebagai berikut :

- a) Menulis dan periode pengolesan (2-3 tahun)
- b) Periode formulir rahasia (2-4 tahun)
- c) Periode garis atau garis besar (2-4 tahun)
- d) Periode masa kanak-kanak dan perencanaan (3-5 tahun)
- e) Umur mandala, matahari dan radial (usia 3-5 tahun)
- f) Periode manusia (4-5 tahun)
- g) Periode gambar (4-6 tahun)
- h) Periode gambar (usia 5-7 tahun)

Menurut Lowenfeld dan Brittan (dalam Widia Pekerti dkk, 2012:9.24) adalah masa-masa perkembangan melukis/menggambar dalam kelompok:

- a) Masa melukis (2-4 tahun)
- b) Masa Pra-peta (4-7 tahun)
- c) Periode peta (7-9 tahun) Periode realistik awal (usia 9-12 tahun)

- d) Periode naturalistik semu (usia 12-14 tahun)
- e) Periode dewasa (usia 14-17 tahun)

Selain itu menurut Kerchensteiner (dalam Maman dkk, 2006:90) periode menggambar anak dibagi:

- a) Periode pengolesan (usia 0-3 tahun)
- b) Periode grafis (usia 3-7 tahun)
- c) Periode bentuk dan garis (usia 7-9 tahun)
- d) Periode bayangan (usia 9-10 tahun)
- e) Periode perspektif (usia 10-14 tahun)

C. Kriteria Keberhasilan

1. Pedoman Penilaian

a. Pengertian Penilaian

Penilaian adalah proses pengumpulan data/informasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian suatu tujuan. Pengertian menurut Slavin (2011:262) menyatakan penilaian adalah suatu pengukuran sejauh manasiswa telah mempelajari tujuan yang ditetapkan bagi mereka. Sedangkan menurut Iryanti (2004:3) menjelaskan penilaian adalah suatu kegiatan pengukuran , kuantitatif, penetrapan mutu pengetahuan siswa secara menyeluruh, dan terintegrasi dalam proses pembelajaran, serta menggunakan beragam bentuk. Pengertian penilaian

menurut Uno dan Koni (2012:2) penilaian sebagai salah satu bentuk penilaian dan komponen dalam evaluasi.

Menurut Kemdikbud (2010:5) penilaian di TK adalah suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak dan mengambil keputusan atau kesimpulan mengenai kondisi (keinginan anak). Pengumpulan dan pengolahan data dilakukan melalui berbagai metode dan alat yang terkait.

Menurut Ralph Tyler (dalam Anita Yus 2005:2009) evaluasi adalah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dan dengan cara apa. Dan bagaimana tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Zainal Aqib (2009:57) evaluasi suatu upaya mengumpulkan data untuk secara sistematis, berkala, terus menerus, komprehensif menafsirkan berbagai informasi tentang proses pertumbuhan dan perkembangan serta hasil yang dicapai, siswa melalui kegiatan belajar

Di taman kanak-kanak, penilaian pada dasarnya adalah perolehan informasi tentang pencapaian perkembangan anak. Dengan bantuan evaluasi, pendidik dapat lebih mudah memperoleh informasi mengenai perkembangan peserta didik, apakah peserta didik sudah mencapai aspek perkembangan yang ditetapkan.

b. Metode Penilaian

Penilaian dilakukan di taman kanak-kanak berdasarkan gambaran pertumbuhan dan perkembangan serta sejauh mana kinerja siswa yang diperoleh melalui berbagai teknik penilaian. Menurut Kemdikbud (2010:8-10) penilaian yang dilakukan di TK adalah: observasi, anekdot, diskusi, tugas, presentasi, hasil karya, pengembangan alat penilaian diri, penggunaan instrumen standar, portofolio. Oleh karena itu

Menurut Anita Yus (2005:91-60) teknik penilaian yang dapat digunakan dalam pendidikan di TK adalah tes informal, tugas, diskusi, observasi, portofolio dan penilaian diri.

Menurut Zainal Aqib (2009:59-60) dalam pelaksanaan penilaian teknik yang di gunakan TK adalah: observasi, catatan anekdot, diskusi, penugasan, presentasi dan hasil kerja, prosedur penilaian.

c. Prosedur Penilaian

Menurut Program Kementrian Pendidikan (2010:10) penilaian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak secara terpadu dengan pembelajaran, yaitu berkaitan dengan keterampilan yang dapat di capai pada tahapan tertentu dalam kegiatan yang direncanakan. Guru mengevaluasi keterampilan yang ingin dicapai berdasarkan indikator yang diprogram dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sehari-hari (RPPH).

Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

1. Catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian kegiatan harian (RPPH)
2. Anak yang belum berkembang (BB) perkembangan sesuai dengan indikator seperti di harapkan dalam (RPPH) atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★).
3. Anak berkembang (MB) mendapat dua bintang (★★).
4. Anak yang memenuhi harapan (BSH) pada indikator RPPH mendapat bintang tiga (★★★).
5. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) dan melebihi indikator yang diharapkan mendapat bintang empat (★★★★). Bintang tersebut mempunyai simbol yang menunjukkan tingkat perkembangan siswa dan menjadi rekor baru guru.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Kurikulum 2004 terdapat Standar Kompetensi (AK) dan Kompetensi Dasar (KD), bidang pengembangan seni anak dapat mengekspresikan dirinya dengan menciptakan karya seni melalui kegiatan penelitian dengan menggunakan berbagai media

atau bahan. Indikator yang dikembangkan dari standar kualifikasi diatas adalah sebagai berikut:

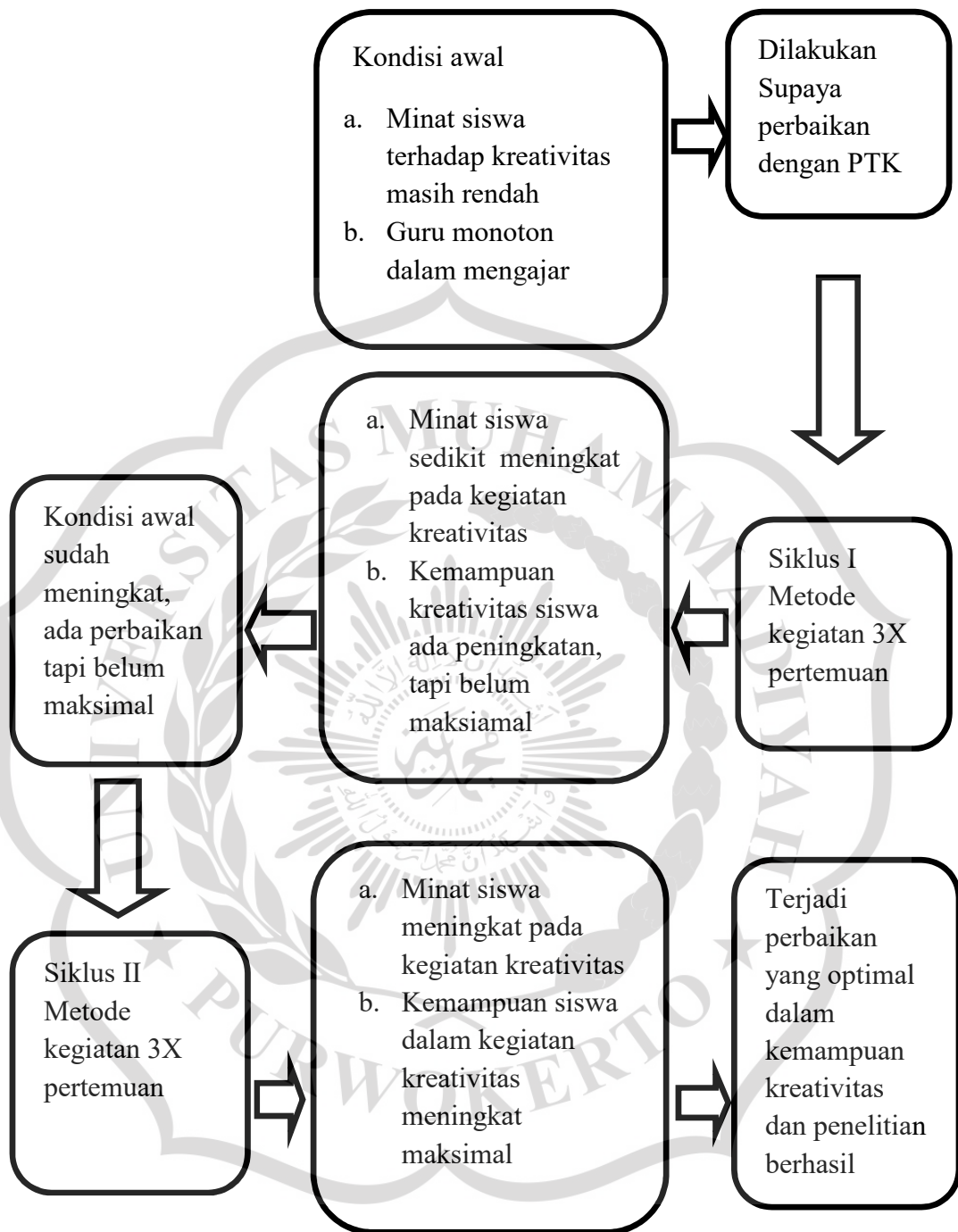
Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Melukis

No	Indikator
1	Anak dapat melukis dengan lilin
2	Anak dapat mengekspresikan pikiran atau imajinasinya dengan baik melalui melukis
3	Anak dapat mewarnai objek lukisan dengan baik
4	Anak dapat menceritakan isi gambar dengan baik

D. Kerangka Pikir

Penelitian Tindakan kelas sudah lama berkembang dari beberapa negara maju seperti Australia, Amerika, Inggris, para ahli pendidikan di negara-negara tersebut mendapat perhatian yang luas terhadap PTK. Model Tindakan ini menggunakan model Arikunto.

Adapun dalam penelitian Tindakan kelas ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dalam mengembangkan kreativitas melukis di kelas dengan melihat indikator pencapaian anak. Yang fokus pada situasi kelas, dengan tujuan memperbaiki perkembangan anak pada saat proses kegiatan dilakukan. Penelitian Tindakan kelas sebagai penyampai kesenjangan antar teori dan praktek Pendidikan.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (2006:16)

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan merupakan dugaan yang kemungkinan akan benar dan salah. Hipotesis yang diajukan memiliki fungsi dalam pelaksanaan penelitian. Sehingga dapat di simpulkan bahwasannya hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji terlebih dahulu, dan berfungsi sebagai tujuan yang jelas terhadap pelaksanaan. Jika siswa kelompok B1 TK Aisyah Sidareja diajar melalui tugas melukis dengan lilin maka kemampuan kreativitas akan meningkat.

