

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

a. Kreatifitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreatifitas

Setiap manusia yang lahir ke dunia diberikan kelebihan yang dinamakan kreatifitas. Beberapa pengertian kreatifitas dari beberapa sumber :

- a. Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan daya cipta.
- b. Kreatif adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.
- c. Kreatif merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang diterapkan dalam pemecahan masalah.
- d. Kreatif cenderung untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, cenderung untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organism.
- e. Kreatif adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru, berguna dan dapat dimengerti.

Selain itu, kreatifitas dapat dikaitkan dengan bidang seni dan ilmu pengetahuan. Dalam studi tentang pentingnya pendidikan seni dalam meningkatkan kreatifitas anak. Menurut Everett(2012) kegiatan seni merupakan stimulus yang efektif untuk mengembangkan imajinasi, pemikiran kreatif, dan keterampilan ekspresif pada anak.

Santrock(2002)”Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan solusi unik terhadap masalah yang muncul.”

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya

2. Tujuan dan fungsi pengembangan kreatifitas

Pengembangan kreatifitas sejak dini sangat penting, sebagaimana disampaikan Ahmad Susanto bahwa: Kreatifitas memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik di era pembangunan dan kesejahteraan saat ini. Masyarakat dan negara bergantung pada ide-ide kreatif penemuan-penemuan baru oleh anggota masyarakat dengan tehnologi baru. Enerus menjadi sumber dari kemajuan tehnologi bukan hanya sebagai konsumen pengetahuan baru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreatifitas me

Uraian di atas dapat diartikan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai untuk melihat unsur yang ada sebelumnya. pengembangan kreatifitas sangat penting karena saat berkreasi seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Perkembangan kreatifitas secara tegas di kemukakan oleh Munandar(1999) yaitu menekankan perlunya menumbuhkan kreatifitas sejak usia dini karena beberapa faktor, diantaranya:

1. Melalui kreatifitas, manusia dapat mewujudkan dirinya, aktualisasi diri merupakan kebutuhan dasar pada tingkat tertinggi kehidupan manusia.
2. Kreatifitas adalah perwujudan dari individu yang berfungsi penuh.
3. Kreatifitas atau berfikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan solusi terhadap suatu masalah. Hal inilah yang selama ini luput dari perhatian pendidik dan guru. Ilmu pendidikan lebih terfokus pada penerimaan informasi, ingatan dan penalaran.
4. Dorongan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi individu dan lingkungan tetapi mendatangkan kepuasan bagi dirinya.
5. Kreatifitas memberikan kesempatan kepada manusia untuk meningkatkan kualitas hidup diri sendiri juga seluruh manusia.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas

Salah satu potensi manusia yang dapat dikembangkan adalah kreatifitas. Terdapat faktor-faktor dalam pengembangan kreatifitas yang dapat mendukung upaya pengembangan kreatifitas. Conny Semiawan Ahmad Susantos menyatakan kebebasan ber ekspresi, imajinasi dan keamanan mental adalah syarat penting bagi pengembangan kreatifitas. Anak merasa bebas ber kreasi jika syarat-syarat berikut terpenuhi:

1. Guru menerima siswa apa adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya, serta memberikan keyakinan bahwa hakikatnya anak baik dan mampu.
2. Guru menciptakan suasana agar siswa merasa bebas tidak merasa dihakimi dalam arti mengancam.
3. Guru mempunyai pemahaman mampu memahami pikiran, perasaan dan tingkah laku anak. Menempatkan diri pada situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

Guilford Semiawanis (2002) menemukan bahwa berpikir kreatif dicirikan oleh lima ciri, yaitu: fluiditas, fleksibilitas, orisinalitas, penyelesaian, dan redefinisi.

Fluiditas atau kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide.

Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menyajikan solusi atau pendekatan yang berbeda pada setiap masalah

Orisinalitas adalah kemampuan menghasilkan ide dengan cara yang asli atau orisinal tidak klise

Penyelesaian adalah kemampuan mengungkapkan detail.

Redefinisi adalah kemampuan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda dari kebanyakan orang.

4. Stimulasi Perkembangan Kreatifitas

Cara mengembangkan kreatifitas menurut Guilford(1976) melalui intruksi secara langsung.

Terdapat beberapa cara dalam mengembangkan kemampuan kreatif, misalnya Teknik pembelajaran antara berfikir konvergen dan divergen sangat penting untuk merangsang berpikir kreatif dan lebih banyak tantangan untuk siswa yang kreatif (Karnes, dalam Fakso, 2001).

Kreatifitas dapat dikembangkan dan distimulasi dengan kegiatan *cooking class* menurut Aan Widiyono(2022). Selain kreatifitas untuk mengembangkan karakter anak bisa memanfaatkan kegiatan ini.

5. Tingkat pencapaian Kreatifitas Anak Usia Dini

Erik H. Erikson (1995) mengemukakan delapan tahap menuju perkembangan yang matang. Lima tahap pertama berkenaan dengan perkembangan anak dan juga tahap terakhir menyangkut perkembangan kedewasaan. Pada setiap tahap perkembangan individu menghadapi tantangan dari lingkungannya yang berhubungan dengan kemampuan-kemampuan baru yang tumbuh pada dirinya.

Perkembangan kreatifitas masuk ke dalam ranah aspek perkembangan kognitif. Lingkup perkembangan kognitif meliputi :

- a. Pembelajaran dan pemecahan masalah mencakup masalah sederhana sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial serta menerapkan pengetahuan atau konteks baru.
- b. Berpikir logis, termasuk membedakan perbedaan, klasifikasi, pola, inisiatif, perencanaan, dan mengidentifikasi sebab akibat.

- c. Berpikir simbolik meliputi kemampuan mengenal, memberi nama, dan mengidentifikasi konsep bilangan, mengenal huruf serta kemampuan mempresentasikan berbagai obyek dan imajinasinya dalam bentuk karya.

Jean Peaget (Sujono, 2007:155) mengatakan perkembangan kognitif secara khusus ada dua tahap perkembangan. Berikut ini adalah tahapan kognitif pada anak usia dini.

Tabel 2.1 Tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini

No.	Usia	Perkembangan Kognitif
1.	0-2 tahun (tahap sensori motor)	Anak lebih banyak merespon stimulasi dari lingkungan menggunakan inderanya.
2.	2-7 tahun (tahap praoperasional)	Anak memulai membangun kemampuannya untuk berpikir. Pada tahap ini imajinasi anak berkembang sangat pesat.

Dalam fase Praoperasional ada 3 sub fase yaitu:

1. Berpikir simbolik yaitu kemampuan berpikir tentang objek atau peristiwa secara abstrak
2. Berpikir Egosentris yaitu anak memandang semua kejadian dan peristiwa dari sudut pandangnya.
3. Berpikir intuitif yaitu kemampuan menggambarkan atau membuat sesuatu tetapi tidak punya alasan mengapa melakukan hal tersebut.

b. Hakikat Membatik

1. Pengeretiam membatik

Membatik termasuk dalam seni kriya (kerajinan) atau seni rupa terapan dua dimensi. Larasati(2016:5) mengatakan bahwa bahwa membatik adalah tehnik transfer warna menggunakan malam yang telah ada sejak zaman dulu.

Siti Nur Arifah(2015:9) menuturkan bahwa batik berasal dari bahasa jawa amba yang berarti lebar dan titik.

Adhi Prasetyo, Singgih (2016:53) mengatakan bahwa, batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan terutama juga menggunakan mantra tradisional, memiliki beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang warna.

Pada era modern ini batik tidak hanya membuat corak motif dan warna mrnggunakan malam, tetapi banyak tehnik transfer warna yang kemudian menjadi ciri khas batik. Seperti batik ecoprint, batik celup, dan batik jumputan.

Jumputan sendiri adalah salah satu tehnik yang digunakan untuk membuat motif batik dengan cara mengikat kencang beberapa bagian kain yang kemudian dicelupkan pada pewarna pakaian. Batik jumputan juga sering dusebut dengan batik ikat celup karena pembuatanya dengan mengikat dan mencelupkanya pada pewarna.

Kreatifitas dalam menciptakan karya seni dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan, termasuk membuat batik.

2. Tujuan dan Manfaat Membatik

Tujuan membatik diantaranya : mengembangkan kreatifitas anak, mengenalkan kebudayaan lokal, memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya, anak mendapatkan kesempatan mengungkapkan pikiran dan gagasannya(Wahyuni, 2021). Dalam kegiatan ini pengembangan kreatifitas anak dapat dirangsang atau dirangsang melalui kegiatan membatik dengan mewarnai motif batik. Tujuan dari latihan ini adalah untuk melatih koordinasi mata, tangan dan otot kecil pergelangan tangan serta jari yang digunakan dalam kegiatan membatik.

Tujuan dan manfaat membatik bagi anak usia dini adalah agar anak dapat mengenal berbagai macam batik yang ada di Indonesia. Menurut Halifah (2015:9) dapat mengungkapkan manfaat membatik yaitu dapat mengenal budaya bangsa dengan membatik anak didik dapat belajar sabar dan tekun dalam melakukan pekerjaan.

Menurut Kumala Sari (2018:3) tujuan dan manfaat membatik bagi anak usia dini yaitu supaya anak dapat mencintai dan mengenal batik-batik yang sudah ada di Indonesia, kegiatan membatik pada anak usia dini berbeda dengan cara kegiatan membatik yang dilakukan oleh orang dewasa umumnya.

3. Alat, Bahan dan Cara Membuat Membatik

A. Alat dan Bahan yang harus disiapkan

- a. Kain Mori, Tisu
- b. Pewarna makanan
- c. Kelereng, Karet Gelang/ Tali Elastik, Uang Koin, Batu Kerikil

d. Gunting

e. Jemuran, Penjepit baju

Pewarna makanan digunakan karena untuk pewarna makanan cenderung meninggalkan noda lebih kuat dibanding pewarna biasa. Selain hal diatas penggunaan pewarna makanan untuk membatik juga aman bagi anak usia dini serta menjaga lingkungan mengurangi pencemaran lingkungan.

B. Cara Membuat Batik Jumputan

1. Pastikan kain bersih jika perlu dicuci terlebih dahulu,
2. Membuat motif/pola dengan menempelkan kelereng, uang logam atau batu pada beberapa bagian kain, menggunakan karet yang kuat dan serbaguna. Karetnya bisa diganti dengan tali, yang penting ikatannya kencang,
3. Basahi kain yang diikat dan templat dengan air bersih
4. Celupkan kain ke dalam pewarna,
5. Celupkan beberapa kali sesuai jumlah warna yang diinginkan,
6. Semua ikatan kemudian dilepas, tali dipotong dan dikeringkan,
7. Setelah kain kering, bersihkan dengan setrika.

4. Manfaat Mengajarkan Membatik Kepada Anak

Tujuan dan manfaat membatik bagi anak usia dini adalah agar anak dapat mengenal berbagai macam batik yang ada di Indonesia. Selain itu Kreatifitas anak dalam mengkombinasikan warna dan membuat motif akan muncul pada kegiatan membatik pada kain polos.

Menurut Masyhudi manfaat membatik dapat dapat mengembangkan keterampilan Kreatifitas anak, selain itu juga dapat mengembangkan beberapa

aspek perkembangan anak antara lain kognitif, fisik motorik, dan juga sosial emosional anak. Dengan membatik maka tangan anak dilatih untuk bergerak dengan mewarnai sesuai motif gambar batik yang sudah ditentukan, sehingga otot-otot motoriknya dilatih untuk digerakan sesuai dengan kehendak anak tersebut, manfaat membatik bukan hanya mengembangkan keterampilan Kreatifitas anak tetapi juga menambah pengetahuan kepada anak bahwa batik merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia.

5. Karakter yang Dikembangkan Melalui Kegiatan Membatik

Beberapa alasan mengapa memilih kegiatan membatik sebagai salah bentuk stimulasi bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas anak adalah sebagai berikut:

1. Membatik mampu melatih keterampilan kreatifitas anak yang melibatkan pengetahuandan daya nalar.
2. Mengenalkan warna dasar
3. Mengenalkan percampuran warna primer dan sekunder.
4. Melatih daya iimajinasi serta kreatiofitas anak.
5. Anak dapat mengekspresikan perasaan melalui motif batik yang dihasilkan
6. Mengembangkan cinta budaya lokal
7. Melatih kesabaran

6. Kriteria Keberhasilan

Pedoman penilaian PAUD menyebutkan bahwa penilaian dalam PAUD merupakan suatu proses pengumpulan serta pengolahan data agar dapat

mengetahui tingkat perkembangan anak serta mengambil keputusan, mencatat atau menentukan kompetensi anak (Kemendikbud, 2010:7-8)

Peneliti akan menggunakan pedoman penilaian sebagaimana diatur dalam Direktorat pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimiyati, 2016:150) catatan penilaian harian anak akan dicantumkan pada kolom RKH dengan menggunakan lambang atau simbol bintang, pedoman penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Anak yang belum berkembang (BB), diberi bintang 1 (*), bintang 1 artinya anak tersebut belum mau atau belum mampu melakukan kegiatan
2. Anak yang sudah mulai berkembang (MB), diberi bintang 2 (**), bintang 2 artinya anak tersebut sudah mau melakukan kegiatan tetapi belum mencapai semua indikator yang diharapkan
3. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), diberi bintang 3 (***), bintang 3 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator yang diharapkan
4. Anak yang berkembang sangat baik (BSB), diberi bintang 4 (****), bintang 4 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator dan melebihi indikator yang diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan lambang BB, MB, BSH, dan BSB. Peneliti tidak menggunakan simbol bintang

7. Indikator Hasil Belajar

Indikator digunakan sebagai alat ukur dalam proses pencapaian tujuan. Indikator tidak menjelaskan keadaan secara keseluruhan, namun dapat berupa

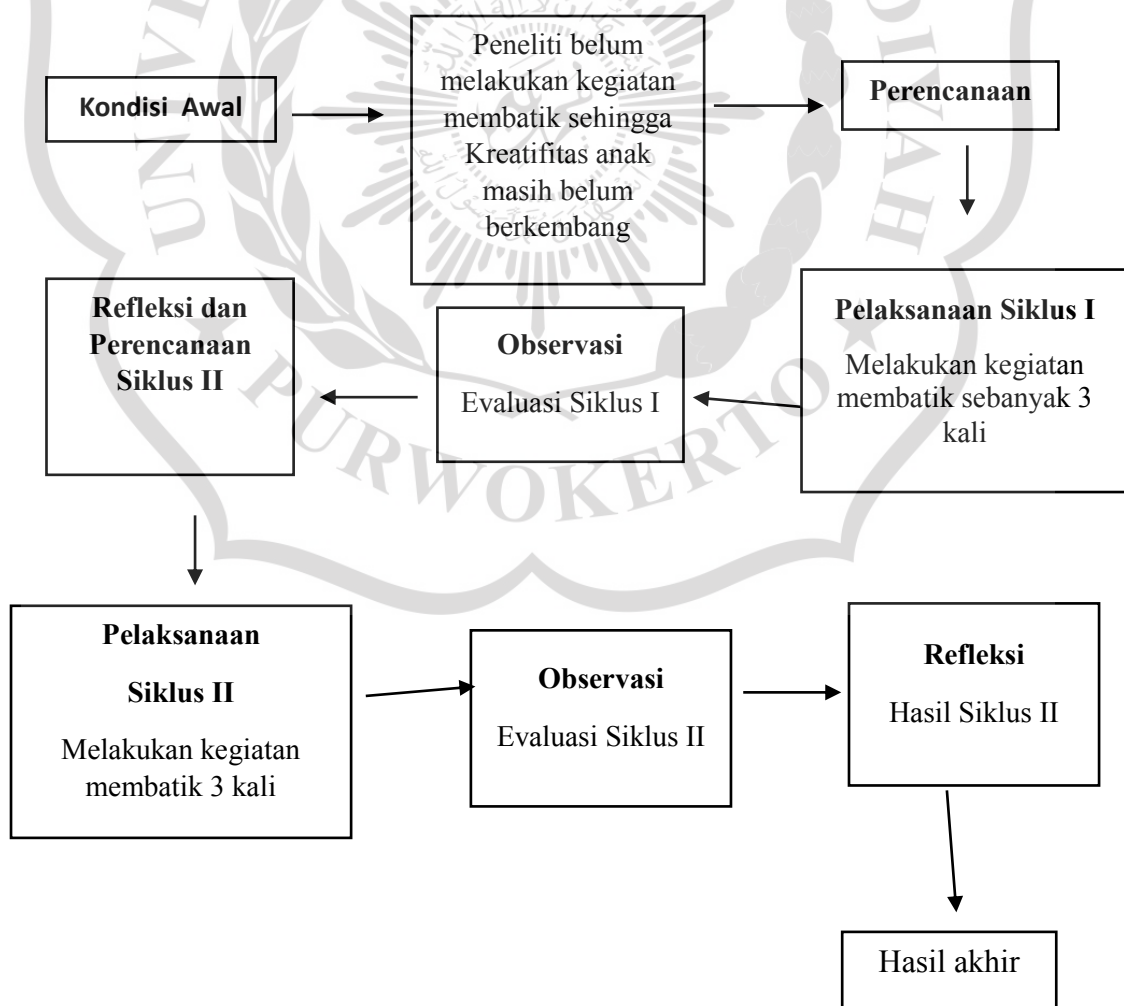
pedoman atau indikator yang menggambarkan keadaan. Menurut Benjamin S. Blomm, dalam taksonomi pendidikan, indikator objektif peningkatan belajar dibagi menjadi 3 tujuan pendidikan, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Indikator yang dapat dikembangkan melalui keterampilan membuat adalah sebagai berikut. Tingkat pencapaian perkembangan kreatifitas anak usia dini :

1. Mampu melakukan eksplorasi membuat dari benda yang telah disediakan.
2. Mampu menemukan ide untuk menghasilkan suatu motif
3. Mampu menghias batik melalui warna

8. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian



9. Hipotesis

Hipotesis (penyerapan dari bahasa Latin: hipotesa), atau asumsi dasar, merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang masih bersifat dugaan, karena belum dapat dibuktikan kebenarannya. Jawaban yang diklaim merupakan suatu kondisi yang diperkuat oleh data yang dikumpulkan dalam penelitian.

Hipotesis kerja penelitian ini adalah kegiatan yang berhubungan dengan membuat dapat meningkatkan kreatifitas anak di A POS PAUD Multi Rahayu 1 Desa Pesuningan Kecamatan Prembun.

