

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Kreativitas adalah salah satu hal yang sangat penting yang dimiliki anak usia dini untuk mengembangkan segala ilmu yang dimiliki pada anak usia dini. Keunikan merupakan prestasi yang sifatnya pribadi. Namun, belum tentu keunikan merupakan prestasi yang universal.

Menurut James J. Gallagher (1985: 15) (Rachmawati Yeni, Kurniati Euis, 2010: 12) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Clark Monstakis (dalam Munandar, 1995: 15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Keempat P ini

saling berkaitan: pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (Press) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Rogers (dalam Munandar, 1962: 18) menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Sementara itu Chaplin (1989: 23), mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesianan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Definisi berikutnya diutarakan oleh Csikzentmihalyi (dalam Munandar, 1995: 45), beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut golden age. Usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat. Baik fisik maupun mental.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibandingkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Nursito: 2000: 16) sebagai berikut:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

2. Ciri kreativitas

Pengertian Kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu hasil yang baru, inovatif dan orisinal yang berasal dari ide – ide dan buah pikirnya sendiri dengan tujuan untuk memperoleh kenikmatan atas kemampuan dan kualitas yang dimilikinya. Dinamakan kreativitas karena tidak ada yang menyamai dan menyeragami. Kreativitas yang dimiliki seorang tentu berbeda dengan yang lain.

Rachmawati (2005: 17) mengatakan salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya meningkatkan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriadi (Rachmawati,1994: 17) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja nmaun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

3. Konsep Kreativitas

a. Kreativitas dan Aktualisasi Diri

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, aktualisasi diri ialah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi – mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yang dapat

mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berpikiran demokratis, dan sebagainya.

Menurut Maslow (1968: 18) aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terlambat atau terpendam dalam proses pembudayaan.

Rogers dalam Munandar (1962: 18) bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Clark Moustakis (1967: 18), Psikolog humanistic lain yang terkemuka, menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasi identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aktualisasi diri dan kreativitas saling berkaitan dan berkorelasi.

Yonge (1975: 18) menemukan korelasi positif antara skor pada ukuran aktualisasi diri (*Personal Orientation Inventory* Shostrum, 1963) dan beberapa ukuran kreativitas, seperti skala kreativitas "*Adjective Checklist*".

b. *Konsep Kreativitas dengan Pendekatan 4 P*

Salah satu masalah yang kritis dalam meneliti, mengidentifikasi, dan mengembangkan kreativitas ialah bahwa ada banyak definisi tentang kreativitas. Tetapi tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara umum versal.

Meningkat kompleksitas dari konsep kreativitas, agaknya hal ini tidak mungkin dan juga tidak perlu, karena kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek. Yang saling berkaitan tetapi penekanannya berbeda – beda dalam menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas di rumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk.

Kreativitas dapat pula di tinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya.

Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan menghasilkan produk kreatif. Memilih definisi proses tentang kreativitas, menjelaskan tentang hubungan antara keempat P tersebut sebagai berikut: dengan berfokus pada proses kreatif, dapat ditanyakan jenis pribadi yang bagaimanakah akan berhasil dalam proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan proses kreatif.

Beberapa Definisi tentang kreativitas berdasarkan 4 P, menurut para pakar.

a. *Definisi Pribadi*

Menurut Hulbeck (1994: 20) “*Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and character istic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Fokus pada segi pribadi jelas dalam definisi ini.

Definisi (teori) yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam “*three – facel modelof creativity*” oleh Sternberg (1988: 20), yaitu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya, dan kepribadian/motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.

b. *Definisi Prosees*

Definisi proses yang terkenal adalah definisi Torrance (1988: 21) tentang kreativitas dalam metode ilmiah, yaitu:

- 1) *Sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked.*
- 2) *Making guesses and formulating hypothes about these dificiencies*
- 3) *Evaluating and testing these guesses and hypotheses*
- 4) *Possibly revising andretessing them and finally*
- 5) *Communicating the results (1988: 47)*

Definisi Torrance meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (1926: 20) yang samai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

c. *Definisi Produk*

Definisi yang berfokus pada produk yang kreatif menekankan orisinalitas, seperti definisi dari Barron (1969: 21) yang menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru”. Begitu pula menurut Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah lama sebelumnya. Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada lama berabad-abad, tetapi gagasan pertama untuk menggabungkan kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang kreatif. Definisi Hafale menekankan pula sesuatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna.

Rogers (dalam Veron,; 21) mengemukakan kriteria untuk produk kreatif ialah:

- 1) Produk itu harus nyata (*observable*)
- 2) Produk itu harus baru

- 3) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. Definisi “Press”

Kategori keempat dari definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “pres” atau dorongan, baik dorongan intelektual (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan atau bersibuk dari secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi simpson (dalam Veron, 1982: 22) menunjuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai *“the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought”*. Mengenal “press” dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi, dan menekankan kreativitas dan inovasi. Kreativitas juga tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konvornitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Kreativitas merupakan proses sosial, yang seperti halnya dengan seni, bisa relatife, keliru, atau bahkan menjadi terbaik dengan perubahan zaman.

4. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Bagi Anak Usia Dini

1) Kreativitas Sebagai *Basic Skill* bagi Anak Usia Dini

Menurut (Rachmawati, Kurniati, 2010: 35) Manusia lahir dengan membawa potensi kreatif. Pada awal perkembangannya,

seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas dan unik.

Anak usia 3-4 tahun pun dapat menciptakan apapun yang dia inginkan melalui benda-benda di sekitarnya. Ia dapat menciptakan roket dengan ember cucian ibunya, mobil bus dengan kursi terbalik. Dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif.

Persoalan yang terjadi pada perkembangan selanjutnya daya kreatif anak semakin berkurang. Peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola kebiasaan, pola penghargaan, dan pola asuh orang dewasa di sekitar anak dapat menghambat daya kreativitas tersebut. Di sekolah mereka tidak dapat lagi bebas memilih warna langit, bebas memilih tempat duduk, mereka tidak dapat belajar sambil tengkurep di karpet, tidak dapat belajar di halaman, menggambar benda-benda aneh ataupun banyak bertanya. Banyak hal yang membuat daya kreativitas anak tereduksi.

Oleh karena itu diperlukan adanya program-program pembelajaran yang akan tetap memelihara potensi kreatif anak. Munandar (1999: 35) menekankan perlunya kreativitas sejak dini, disebabkan beberapa faktor, yaitu:

- a) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah dasar terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran.
- c) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Dan wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil mencipta sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan para inventor, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.
- d) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru, untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

2) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*). Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal ini artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas, yaitu; **pertama**, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*Psychological Atmosphere*). **Kedua**, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan. **Ketiga**, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat

pada anak. **Keempat**, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak. (Rachmawati,2010: 27)

a) Rangsangan mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulasi yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembnagkan berbagai macam potensi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas.

Hal ini berarti para pendidik harus siap untuk menerima apapun karya anak dukungan mental bagi anak sangat diperlukan. Dengan adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya sehingga ia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Sebaliknya, tanpa dukungan mental yang positif bagi anka maka kreativitas tidak akan terbentuk.

b) Iklim dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan disekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Cherry (1976: 126) dan Ayan (2002: 18) mengemukakan beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, yaitu:

a. Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu sumber energi kreatif paling ampuh, bahkan cahaya matahari yang terang langsung memiliki kaitan biologis dengan tubuh dan pikiran. Kaitan antara cahaya dan energi lahir dan batin ditimbulkan oleh pengaruh cahaya terhadap kelenjar pineal, penghasil hormon melatonin. Melatonin mempengaruhi kelenjar hipotalamus, yang merupakan pengatur irama siang malam biologis tubuh. Karena sinar matahari menghambat aliran melatonin, yang mencapai titik tertinggi dalam gelap, para peneliti yakin bahwa melatonin berperan penting dalam mengatur kesiagaan dan kemampuan kerja fisik dan mental, sebagaimana unsur kimiawi tubuh lain yang dipengaruhi sinar matahari.

b. Sentuhan warna

Warna memiliki aspek tertentu terhadap lingkungannya, dapat membuat kita merasa penuh energi. Sementara warna lain punya efek menyenangkan. Ada beberapa cara dasar penggunaan warna untuk menciptakan lingkungan kreatif. Pertama, warnailah sebagian besar ruang kerja untuk mendapatkan perasaan yang anda inginkan. Kedua, buatlah variasi warna sesuatu dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Ketiga, banyaknya warna merangsang berbagai pikiran dan perasaan.

c. Seni dan Lingkungan

■ Istilah seni dalam lingkungan berarti segala sesuatu di dinding, rak, dan semua permukaan sekitar ruangan. Ini meliputi apa saja mulai dari poster, hiasan dinding dan foto berbingkai, hingga hiasan kecil, ukiran, dan benda seni. Seni bernuansa lingkungan tidak harus sempurna atau abadi, namun ia dapat diubah dan diganti karena "keanekaragaman adalah bumbu kehidupan".

d. Bunyi dan Musik

Sebagian orang lebih senang bekerja dalam keheningan, walaupun ada pula orang yang lebih suka bekerja dengan diiringi musik. Musik dan bunyi mempunyai 2 fungsi;

- ❖ Jenis musik tertentu dapat meningkatkan fungsi otak dan membantu kecepatan belajar dan daya ingat.
- ❖ Mempengaruhi penataan dan suasana hati.

e. Aroma

Menurut berbagai sumber aroma diketahui secara langsung merangsang bagian otak-sistem limbik-yang bekerja atau emosi dan ingatan primitif. Akibatnya satu jenis bau mampu mengeruk segunung emosi dan menggugah ingatan lama.

f. Sentuhan

Menurut beberapa kiat yang dapat mempertimbangkan unsur sentuhan dan cara tekstur agar mempengaruhi suasana hati dan kreativitas, diantaranya;

- ❖ Gunakan sentuhan untuk menghadirkan kenyamanan fisik dan relaksasi.
- ❖ Gunakan sentuhan untuk mencapai ketenangan.
- ❖ Gunakan sentuhan dan gerak untuk mendapatkan rangsangan.

g. Cita rasa

Santapan mempengaruhi suasana mental dan emosional, Menurut Judith Wurtman, ada tiga prinsip penting dalam masalah gizi yang harus diingat;

- ❖ Karbohidrat menyebabkan kantuk, dan akan mengurangi energi kreatif.
- ❖ Protein meningkatkan kesiagaan, sedangkan lemak menumpulkan ketajaman mental.
- ❖ Pola makan terbaik adalah yang mementingkan buah-buahan segar dan sayuran, hindari makanan yang diproses, bahan sintesis, gula, tepung, kafein, dan alkohol.

B. Membuat Kain Songket Dengan Ravia

1. Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak

Prinsip belajar pada pendidikan anak Taman Kanak-Kanak (TK) adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Situasi ini berbeda dengan belajar dijenjang sekolah lainnya seperti Sekolah Dasar (SD). Perbedaan tersebut kelihatan dari mulai penataan sekolah dan halaman, penataan kelas hingga kegiatan belajarnya. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan, metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan diterapkan.

Menurut Moeslichatoen (2004:7) metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang harus diingat taman kanak-kanak mempunyai ciri yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang lebih sesuai bagi anak TK dibandingkan dengan metode-metode lain.

Menurut Yus (2005: 145) metode merupakan cara yang berfungsi untuk mencapai tujuan kegiatan. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan guru dalam kegiatan TK. Metode pengajaran yang dimaksud antara lain terdiri dari metode bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek, dan bercerita.

Guru mengembangkan kreativitas anak, metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Peneliti menggunakan metode bermain untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Karena dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak bisa belajar.

Menurut Hidayatullah, furqon (2008:5) Permainan adalah berbagai bentuk kompetensi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh :

- a. Keterampilan fisik,
- b. Strategi,
- c. Atau kesempatan,
- d. Yang dilakukan secara perorangan atau gabungan (Loy, Mcpherson, dan Kenyon, 1978:21).

Seperti halnya bermain permainan biasanya bersifat terstruktur dan memiliki hasil yang dapat diprediksi. Anak bermain permainan dalam pikirannya memiliki tujuan tertentu. Anak tidak memiliki kebebasan yang luas untuk mengikuti gerak hati dan lebih terbatas karena perilakunya menjadi bagian untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Permainan dimainkan dengan membutuhkan banyak keterikatan dan banyak energi, lebih kuat, dan serius daripada bermain, dan lebih

memungkinkan membeikan penghargaan terhadap pemenuhan dan keberhasilan. Oleh karena itu permainan didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes diantara para pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi. Dengan kata lain bahwa permainan adalah kontes sukarela yang didasari peraturan dan tujuan-tujuan yang dinyatakan dengan jelas (Morris, dan Stielh, 1989: 5)

2. Manfaat membuat kain songket dengan media ravia

Manfaat membuat kain songket ini ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, dan intelektual maupun pengembangan kreativitas antara lain yaitu memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan, belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing, memupuk semangat gotong royong dan kerjasama diantara anak-anak yang terlibat, memberika kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat, mampu mengeksplorasi bakat, minat dan kemamuan anak, memberika peluang kepada setiap anak baik individu maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya yaitu keterampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal.

Ravia mempunyai manfaat yang sangat penting

- a. Melatih mengatur emosi, karena di tuntutan untuk rileks

- b. Melatih kemampuan berfikir, menyusun strategi
- c. Melatih kesabaran
- d. Melatih kemampuan motorik
- e. Melatih anda untuk cermat dan teliti
- f. Melatih kejujuran dan rasa sosial
- g. Melatih kemampuan berkompetensi

3. Langkah-langkah membuat kain songket dengan ravia

Anak TK selain memiliki kemampuan, keterampilan, berkebutuhan dan minat yang sama juga memiliki perbedaan-perbedaan. Oleh karena itu metode menyulam kain songket dengan menggunakan media tali ravia memberi peluang kepada tiap anak untuk berperan serta dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan kemampuan, keterampilan, kebutuhan, dan minat masing-masing.

Permainan menyulam sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Permainan menyulam dapat dilakukan dengan berbagai media, misalnya menyulam menggunakan media ravia. Adapun cara-cara atau langkah-langkah dalam menyulam menggunakan media ravia sebagai berikut:

- a. Siapkan dua buah stik es krim dan ravia dua warna yang berbeda.
- b. ikat tali ravia satu ke ravia yang kedua. menyusun sampai lima susunan ke batang stik es krim. warna boleh bebas.
- c. Jika sudah di ikat sampai lima susunan, ambil sebuah ravia yang warnanya berbeda. kurang lebih berukuran satu gulungan standar.

- d. Pegang ravia yang sudah di ikat, kemudian ambil ravia satu gulungan untuk memulai proses menyulam.
- e. Caranya tali ravia yang panjang di sulam jelujur. (keatas kebawah). Disulam sampai tali ravia yang diikat stik es krim habis dan penuh.

Sistem pembelajarannya seperti guru mengelompokkan beberapa anak, setiap kelompok terdiri dari kurang lebih 10 anak, masing-masing anak akan mendapatkan stik es krim dan bahan-bahan lainnya untuk kegiatan menyulam. Bahannya seperti tali ravia. Guru juga menjelaskan cara-cara menyulam dengan teknik tali ravia. dan guru memberi arahan kepada anak yang belum bisa.

C. Kriteria Keberhasilan

1. Pedoman Penilaian

Pedoman penilaian dalam kegiatan pengembangan kreativitas di TK disesuaikan dengan pedoman yang akan digunakan untuk menilai hasil kerja anak. Pedoman penilaian disesuaikan dengan pedoman yang baku yang telah resmi dan sah untuk dijadikan sebagai acuan menilai hasil belajar anak dalam hal ini berkaitan dengan kreativitas anak.

Menurut Depdiknas (2006: 7), dalam melaksanakan penilaian di Taman Kanak-kanak menggunakan simbol-simbol yaitu simbol (O) artinya anak belum mencapai indikator seperti apa yang diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, simbol (v) artinya jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai indikator yang tertuang dalam RKH.

Pedoman penilaian yang digunakan sesuai dengan pedoman penilaian tahun 2010 (Kemendiknas dirjen Mandas dan menengah Direktorat Pembinaan TK SD) yang memiliki pedoman penilaian sebagai berikut:

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator, seperti; dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ★

Anak yang sudah Mulai Berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang ★ ★

Anak yang sudah Berkembang Sesuai dengan Harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang ★ ★ ★

Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) melebihi Indikator yang diharapkan RKH mendapatkan tanda empat bintang ★ ★ ★ ★

Lebih lanjut menurut Depdiknas (2004: 6) cara penilaian hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- : dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak melakukan/ menyelesaikan tugas selalu dengan bantuan guru.
- : dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak mampu melakukan/ menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru.
- √ : Artinya kemampuan anak cukup

Dari beberapa pendapat prosedur penilaian diatas peneliti menggunakan penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah

Direktorat Pembinaan TK (2010) yaitu menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator, seperti; dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ★

Anak yang sudah Mulai Berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang ★ ★

Anak yang sudah Berkembang Sesuai dengan Harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang ★ ★ ★

Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) melebihi Indikator yang diharapkan RKH mendapatkan tanda empat bintang ★ ★ ★ ★

2. Indikator Keberhasilan Kreativitas Anak

Penilaian terhadap suatu program pendidikan akan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian tersebut dapat membantu kualitas dan program maupun kegiatan belajar anak-anak peserta program pendidikan. Penilaian digunakan untuk berbagai keperluan dalam usaha memahami dan mendapat gambaran mengenai perkembangan seorang anak. Apabila guru melakukan penilaian biasanya dikaitkan dengan penilaian terhadap perkembangan sosial, emosional, fisik, maupun perkembangan intelektualnya. (Patmonodewo, soemiarti, 2003;137)

Sedangkan menurut Anita Yus (2005:33-34) Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan skor atau data (yang diperoleh dari pengukuran atau tes) dengan standar atau kriteria tertentu. Standar tertentu yang dimaksud dapat berupa tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu kriteria bisa ditetapkan sendiri dengan mengacu pada rata-rata “sesuatu” yang akan dinilai dari kelompok itu. Dalam upaya membandingkan tersebut digunakan juga judgement (penilaian atau keputusan penilai).

Dalam Munandar (2009:109), guru dapat mengajarkan keterampilan kreatif dengan cara berpikir menghadapi masalah secara kreatif, atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinal dan dapat diajarkan secara langsung melalui contoh. kriteria hasil belajar anak disesuaikan dengan kurikulum yang ada di TK yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas anak di TK sebagai berikut:

Tema : Lingkunganku
 Bidang Pengembangan : fisik motorik halus
 Hasil belajar : dapat membuat kain songket

Tabel 2.1. Indikator Keberhasilan Kreativitas Menyulam Kain Songket

No	Indikator Keberhasilan	Keterangan
a	Anak dapat menyelesaikan menyulam kain songket dengan rapi	
b	Anak mandiri dalam menyulam kain songket	
c	Anak luwes dalam menyulam kain songket	
d	Anak mengkreasikan kain songket	

Menurut Munandar (2009: 17) menunjukkan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

D. Kerangka Berpikir

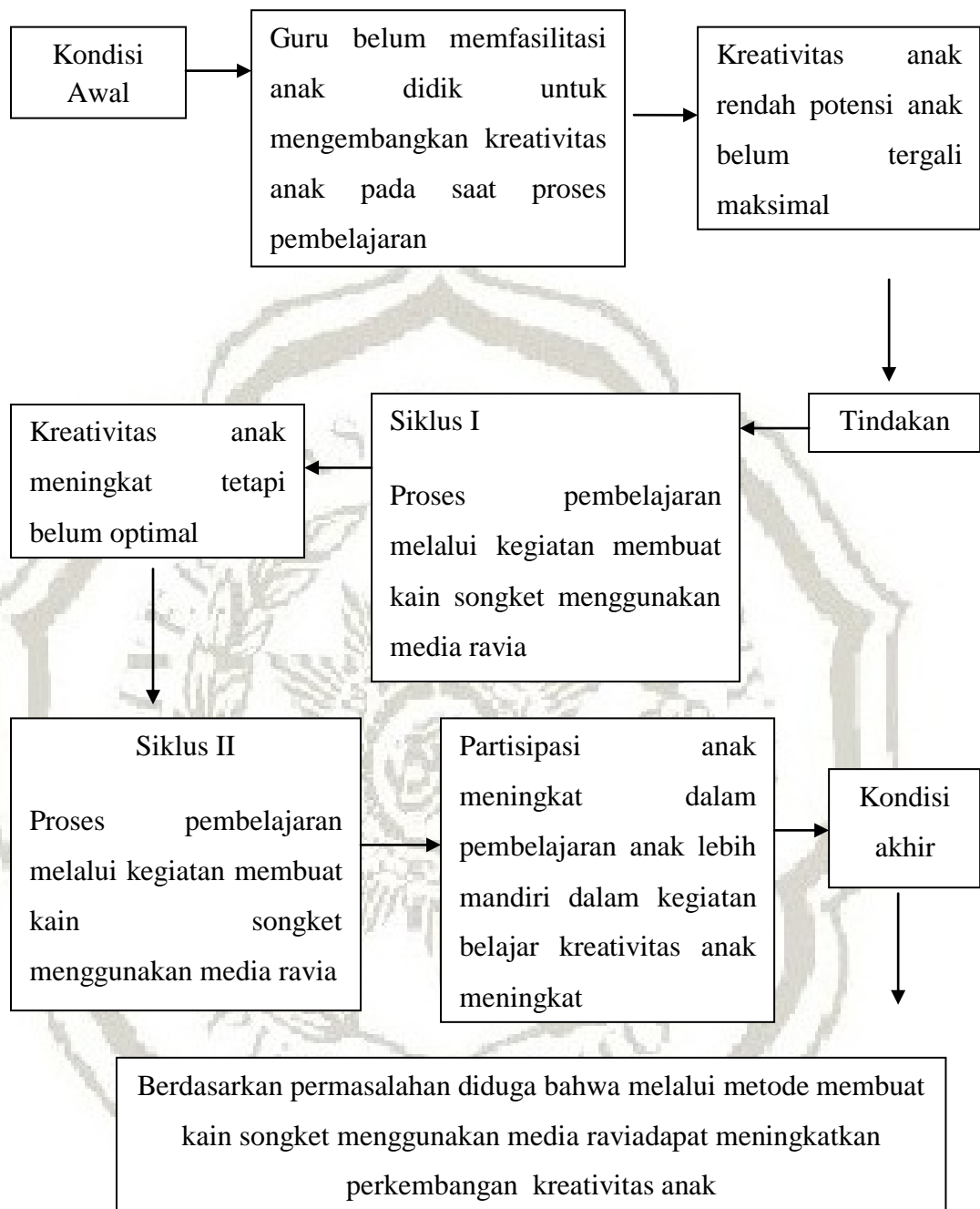
Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan ataupun hasil karya nyata yang relative berbeda dari apa yang sudah ada. Namun demikian, daya kreativitas anak sangat berbeda antara anak yang satu dengan anak lainnya. Kondisi tersebut juga terjadi pada kelompok B Aisyiyah Purwokerto Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2013-2014. Dari hasil Observasi awal diketahui kreativitas anak masih rendah, anak masih terpaku pada petunjuk yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas bahkan ada anak yang cepat putus asa dalam mengerjakan tugas.

Bidang seni di taman kanak-kanak memiliki kompetensi dasar yaitu anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan gagasan, imajinasi dan menggunakan berbagai media menjadi satu karya seni. Hasil belajar yang di harapkan dalam bidang seni terdapat dalam kurikulum berbasis kompetensi 2004 (dalam Sumanto, 2005: 25).

Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi yang dilakukan peneliti bersama Guru-guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Dukuwaluh Purwokerto menunjukkan bahwa masalah rendahnya kreativitas siswa dalam menyulam disebabkan salah satunya karena guru kurang dapat mengembangkan model pembelajaran secara variatif.

Oleh karena itu, peneliti memberikan alternative pemecahan masalah dengan menerapkan kreativitas pembelajaran menyulam dengan media tali ravia. Kerangka pemikirannya adalah gambar 2.1.

Berdasarkan bagan kerangka berfikir gambar 2.1 peneliti tindakan kelas ini peneliti berasumsi melalui kegiatan menyulam dengan metode tali ravia dapat meningkatkan kreativitas menyulam pada anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Dukuwaluh Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013-2014.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Pada kondisi awal penelitian, kemampuan menyulam siswa kelompok B TK Aisyiyah masih rendah karena peneliti belum melakukan kegiatan menyulam dengan media tali ravia. Kemudian peneliti melakukan tindakan

pembelajaran melalui kegiatan menyulam dengan media tali ravia, yang didemonstrasikan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut diatas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Pada kondisi akhir menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam menyulam.

E. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut : melalui kreativitas membuat kain songket rafia pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Dukuhwaluh Purwokerto Kabupaten Banyumas.

