

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

Hurlock (1978: 4) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebenarnya tidak dikenal pembuatnya.

Sementara itu Chaplin (dalam Rachmawati, 2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Menurut Lowenfeld (dalam Sumanto, 2005: 11) kreativitas adalah seperangkat kemampuan seseorang meliputi : kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera, kelancaran mengeluarkan berbagai alternative pemecahan masalah, keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya, kemampuan merespon atau membuahkan gagasan dalam pemecahan masalah originalitas yang biasa atau yang umum ditemukan, kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni, kemampuan mengabstraksi hal – hal yang bersifat umum dan mengaitkannya menjadi hal – hal yang spesifik, kemampuan

memadukan atau mengkombinasikan unsur – unsur seni menjadi karya seni yang utuh, dan kemampuan menata secara terpadu dari keseluruhan unsur – unsur seni ke dalam tatanan yang selaras.

Guilford (dalam Hurlock, 1978: 3) mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, inovatif dan orisinal yang berasal dari ide-ide dan buah pikirannya sendiri dengan tujuan untuk memperoleh kenikmatan atau kemampuan dan kualitas yang dimilikinya.

Gallagher (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005: 15) mengatakan bahwa “ *Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombiner axisting ideas and produck, in fashion that is novel tohim or her*” (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Santrock (2002: 327) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah. Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan pada yang telah ada.

Menurut Panes (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005: 16) menyebutkan bahwa proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu : *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, kedua *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa, berikutnya *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa, keempat *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, dan yang terakhir *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan baru, karya baru, maupun ide-ide baru untuk memecahkan masalah.

## **2. Pengertian Menggambar**

Piaget (dalam Rusdarmawan, 2009: 7) berpendapat bahwa apa yang dilakukan anak melalui gambar coret mencoret adalah aktivitas seponatan. Selanjutnya berpendapat bahwa menggambar adalah bagian dari gerakan motoris yang global bagi anak, seluruh badan terlibat dalam gerakan tersebut. Sekalipun coretan – coretan anak usia pra 2 tahun belum bias disebut gambar, namun dalam tahap-tahap selanjutnya, coretan-coretan yang dihasilkannya sangat berarti bagi anak maupun bagi orang tua.

Pamadhi dan Sukardi (2008: 2.5) menyebutkan bahwa menggambar adalah membuat gambar yang dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar. Kegiatan ini dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk gambar secara tidak sengaja, sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu.

Pendapat lain yaitu menurut Sadiyah Kusumahwati (2012: 21) mengatakan bahwa menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan / menorehkan jejak berupa garis pada bidang gambar. Sedangkan menggambar bagi anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik dan menyenangkan. Pendapat lain menurut Sumanto (2005: 47) bahwa menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna, dan juga pengertian lain tentang menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian menggambar adalah cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dengan cara menuangkan ide atau angan-angannya, sehingga menimbulkan gambar.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Hurlock (1978: 11) kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas antara lain: waktu untuk meningkatkan kreativitas anak, kesempatan akan meningkatkan kreativitas tanpa adanya gangguan dari orang lain, memotivasi dari orang lain agar anak lebih semangat lagi untuk mengembangkan kreativitasnya, tempat yang dapat merangsang. Faktor yang lainnya yaitu hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif yaitu orang tua yang tidak memaksakan kehendaknya pada anak, cara mendidik anak dan kesempatan anak untuk memperoleh pengetahuan.

Empat faktor potensial yang dapat mengembangkan kreativitas menurut Rachmawati dan Kurniati (2005: 30) yaitu *pertama*, memberikan rangsangan mental pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta psikologis. *Kedua*, lingkungan kognitif yang akan memudahkan anak mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, 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 kreativitasnya artinya ketika kita ingin anak-anak menjadi kreatif maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu membedakan stimulasi yang tepat pada anak. *Keempat*, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Munandar (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005: 37) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang dan tidak menunjang tumbuhnya kreativitas, sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas adalah sebagai berikut: menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan, memberi waktu untuk berfikir, merenung dan berhayal, membolehkan anak mengambil keputusan sendiri, mendorong anak untuk menjajagi dan mempertanyakan hal-hal, meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan, menunjang dan mendorong kegiatan anak, menikmati keberadaannya bersama anak memberi pujian yang sungguh kepada anak, mendorong kemandirian anak dalam bekerja, menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Menurut Sumanto (2005: 42) kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu sarana belajar dan bermain yang disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi lingkungan sekolah yang nyaman yang secara langsung akan mendorong anak, guru yang mampu mendidik secara menarik terhadap anak didik dan memberikan motivasi dapat meningkatkan kreatifitas anak. Peran masyarakat juga orang tua, dapat mendukung kegiatan pendidikan di TK antara lain dengan menyediakan kebutuhan dengan media atau bahan praktek seni rupa bagi putra putrinya.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor lingkungan atau keluarga dan sekolah. Dengan lingkungan yang kondusif akan berkembang secara maksimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### 4. Ciri-ciri Anak Kreatif

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005 : 17) sebagai berikut : *Fluency* (kelancaran) yaitu mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah dikategori yang biasa, *Originality*, (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa, *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan yang menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Munandar (1999: 53) biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak-anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka sangat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka juga tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif itu berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan atau menyimpang dari kebiasaan. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.



Treffinger (dalam Munandar, 2005: 35) mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut hijau, dan mempunyai kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005 : 17) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori kognitif, non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya memotifasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan 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 namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap akhirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Untuk itu penuntun untuk mengembangkan kreatifitas berikut ini perlu diperhatikan oleh para guru dan orang tua.

Ciri – ciri kreativitas menurut Sumanto (2005: 39) Anak yang kreatif cirinya yaitu mempunyai kemampuan berpikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, mampu berbuat dan berkarya, serta mampu



menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam pengembangan kreativitas sejak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua, dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, efektif, psikomotorik, emosional, sosial dan kepribadian siswa. Untuk itu penuntun untuk mengembangkan kreatifitas berikut ini perlu diperhatikan oleh para guru dan orang tua.

Sedang ciri kreatif menurut Suyanto (2005: 133) antara lain: Mampu menciptakan suatu yang tidak dilakukan anak lain, mampu mewujudkan ide, fantasi, dan imajinasinya dalam suatu karya orisinal, mampu melakukan secara tepat dan relevan dengan konteks atau tujuannya, mampu mengikuti keadaan untuk mewujudkan ide, imajinasi dan fantasinya. Ciri lain anak kreatif ialah fleksibel, ia tidak terpaku pada satu benda untuk mewujudkan ide, fantasi, dan imajinasinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak kreatif dalam menggambar antara lain : hasilnya orisinal, inovatif, percaya diri dan mampu menuangkan ide atau gagasan dalam menggambar, serta dapat berimajinasi.

## **B. Metode Karyawisata bagi Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Metode Karyawisata**

Di TK ada banyak metode yang digunakan untuk pembelajaran menurut Yus (2005: 145) mengatakan bahwa metode pembelajaran di TK antara lain terdiri dari metode bermain, karyawisata, Demonstrasi, proyek, dan bercerita, disini peneliti akan menggunakan salah satu metode yaitu dengan metode Karyawisata, alasan mengapa penulis menggunakan metode karyawisata untuk kegiatan menggambar karena penulis ingin merubah suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi anak.

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Dan pengamatan ini menggunakan pancaindra yakni mata, telinga, lidah, hidung atau penglihatan, pendengaran, pengecapan, pembauan dan perabaan (Moeslichatoen, 2004: 68).

Moeslichatoen (dalam Nurbiana, 2009: 8.4) menuliskan bahwa karyawisata merupakan salah satu metode pembelajaran di Taman kanak-kanak yang dilaksanakan dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung.

Hildebrand (dalam Moeslichatoen, 2004: 25) Bagi anak TK karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi,

memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung. Karyawisata juga berarti membawa anak TK ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh di dalam kelas, juga memberikan kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat.

Bagi anak TK karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung. Karyawisata juga berarti membawa anak TK ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh anak di dalam kelas, dan juga member kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat. ( Moeslichatoen, 1999: 25).

Moeslichatoen (dalam Nurbiana, 2009: 8.7), menyatakan bahwa karyawisata merupakan metode yang dapat menumbuhkan minat anak Taman kanak-kanak untuk mengenal dan belajar mengenai sesuatu hal yang nyata.

## **2. Tujuan Metode Karyawisata bagi Anak Usia Dini**

Sesuai dengan kemungkinan manfaat yang diperoleh anak TK dari kegiatan karyawisata, yakni menumbuhkan minat, meningkatkan pembendaharaan, pengetahuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan hidup masyarakat, penghargaan terhadap karya, dan jasa, maka tujuan karyawisata dapat diarahkan pada pengembangan aspek perkembangan anak TK yang sesuai. Ada beberapa pengembangan aspek perkembangan anak TK yang cocok dengan program kegiatan belajar

melalui karyawisata antara lain pengembangan aspek kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan kehidupan bermasyarakat, serta penghargaan terhadap karya dan jasa orang – orang tertentu. Tujuan karyawisata juga perlu dikaitkan dengan tema – tema yang sudah ditetapkan pada program kegiatan belajar anak TK. (Moeslichatoen, 1999: 74)

Tujuan karyawisata juga perlu dikaitkan dengan tema-tema yang sudah ditetapkan pada program kegiatan belajar anak TK. Dengan menggunakan tema-tema yang terdapat dalam garis-garis besar program kegiatan belajar bagi anak TK, maka metode karyawisata telah menunaikan fungsinya sebagai alat mencapai tujuan pendidikan anak TK yang sesuai. (Moeslichatoen, 2004: 74)

Selanjutnya menurut Gunarti, dkk (2008: 8.5) menyatakan bahwa tujuan karyawisata dapat diarahkan pada pengembangan aspek perkembangan anak usia dini yang cocok dikembangkan dengan program kegiatan belajar melalui karyawisata, antara lain pengembangan aspek fisik, kognitif, kreativitas, bahasa, seni, moral-agama, sosial-emosi, kehidupan bermasyarakat, serta penghargaan pada karya dan jasa orang-orang tertentu.

### **3. Manfaat Metode Karyawisata**

Bagi anak TK karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung. Karyawisata juga berarti membawa anak TK ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh anak di dalam kelas, dan juga

memberi kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat. ( Moeslichatoen, 1999: 25).

Oemar (1986: 177) menyebutkan bahwa manfaat karyawisata diantaranya : mendorong belajar dengan mengamati sendiri benda dan memperoleh pengalaman langsung ; mengadakan pemahaman (*insight*) terhadap lingkungan yang terdekat; mengadakan integrasi pengajaran dikelas dimana mata mata pelajaran terlepas dari kehidupan masyarakat; selanjutnya dapat membangkitkan minat siswa untuk menyelidiki dan menemukan sesuatu yang baru; dapat menciptakan kepribadian yang komplit pada guru dan siswa; dan yang terakhir dapat mengajarkan seni hidup bersama dengan yang lain, duduk, makan, tidur bersama-sama.

Hildebrand (dalam Moeslichatoen 2004: 71) Karyawisata bagi anak TK dapat dipergunakan merangsang minat mereka terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan.

Melalui karyawisata anak TK mendapat kesempatan untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal, minat tersebut menimbulkan dorongan untuk memperoleh informasi; karyawisata merupakan pengalaman puncak sesudah anak mengikuti kegiatan belajar di kelas. Pengalaman anak di dunia yang nyata lebih mengesankan dari pada informasi yang diperoleh di kelas; karyawisata dapat pula menjadi batu loncatan untuk melakukan kegiatan yang lain. Informasi-informasi yang diperoleh anak di dunia nyata merupakan masukan dalam kegiatan belajar selanjutnya yang akan memperkaya isi kegiatan dikelas (Moeslichatoen, 2004: 71)

Manfaat lain selama karyawisata yaitu, dapat melatih diri untuk berdisiplin, menghargai alam, menghargai teman, membangun sikap positif terhadap lingkungannya, dan bekerja sama Yus (2005: 172).

Semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi mereka terutama dalam kemampuan berfikir konvergen, kemampuan ini merupakan kemampuan kognisi anak untuk menggunakan informasi yang diperoleh sebagai dasar untuk memecahkan masalah; kemampuan berfikir divergen yaitu kemampuan berikir yang berangkat dari bermacam informasi yang diperoleh anak dalam rangka mencari cara yang sudah diketahui; karyawisata juga kaya akan nilai pendidikan, karena ia juga dapat meningkatkan pengembangan kemampuan sosial, sikap, dan nilai-nilai kemasyarakatan pada anak ( Moeslichatoen, 2004: 72-73).

Menurut Moeslichatoen (2004) dengan karyawisata anak-anak dapat diajak untuk mengamati manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung, anak dapat memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan itu diperoleh melalui pancaindera seperti penglihatan, pendengaran, pengecapan, pembauan dan perabaan.

Karyawisata bagi anak TK dapat dipergunakan merangsang minat mereka terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh dikelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan. Hildebrand (dalam Moeslichatoen, 2004: 71).

## C. Kriteria Keberhasilan

### 1. Pedoman penilain

Penilaian hasil belajar adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran (Samsudin, 2008: 65).

Prilaku 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. Bagi guru penilaian merupakan alat bantu dalam memperbaiki pendidikan anak didalam kelasnya.

Astin (dalam Yus, 2005: 29) bahwa penilaian merupakan suatu proses mengumpulkan informasi secara sistematis untuk membuat keputusan tentang individu. Keputusan yang diambil berdasarkan informasi yang diperoleh berdasarkan aturan tertentu.

Depdiknas ( 2006: 3 ) mengatakan bahwa 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. Juga menurut Samsudin (2008 : 65) 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.



Pedoman penilaian menurut Depdiknas (2006: 6-7) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut :

- a. Anak yang belum mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (o).
- b. Anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat/cepat/lengkap/benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan tanda bulatan penuh (●).
- c. Jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam SKH, maka pada kolom penilaian ditulis nama semua anak dengan tanda cek list (v).

Prosedur penilaian harian menurut pedoman penilaian kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah Direktorat Pembinaan TK (2010) catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom pada penilaian SKH, sebagai berikut :

- a. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti; dalam melakukan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang (★)
- b. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan SKH mendapatkan dua bintang (★★)

- c. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator seperti yang diharapkan SKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★)
- d. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam SKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★)

Dari beberapa pendapat prosedur penilaian diatas peneliti menggunakan buku pedoman penilaian dari Kemendiknas (2010) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut :

- a. Anak yang belum berkembang ( BB ) penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★)
- b. Anak yang sudah mulai berkembang ( MB ) sesuai dengan indikator RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★)
- c. Anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★)
- d. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yaang diharapkan dalam RKH mendapatkn tanda empat bintang (★★★★)

## **2. Indikator Hasil Belajar**

Indikator merupakan kompetensi dasar yang lebih spesifik dan operasional yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Apabila serangkaian indikator dalam kompetensi dasar

sudah dapat dicapai oleh anak didik berarti target kompetensi dasar telah terpenuhi (Samsudin, 2008: 42 ).

Guilford (dalam Hurlock, 1978: 3) mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, inovatif dan orisinal yang berasal dari ide-ide dan buah pikirannya sendiri dengan tujuan untuk memperoleh kenikmatan atau kemampuan dan kualitas yang dimilikinya. Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniatai, 2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan pada yang telah ada.

Santrock (2002: 327) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengadaptasi dan kemudian menyusun indikator yang diharapkan dalam meningkatkan kreativitas menggambar pada anak didik TK Pertiwi Ledug Kecamatan Kembaran :

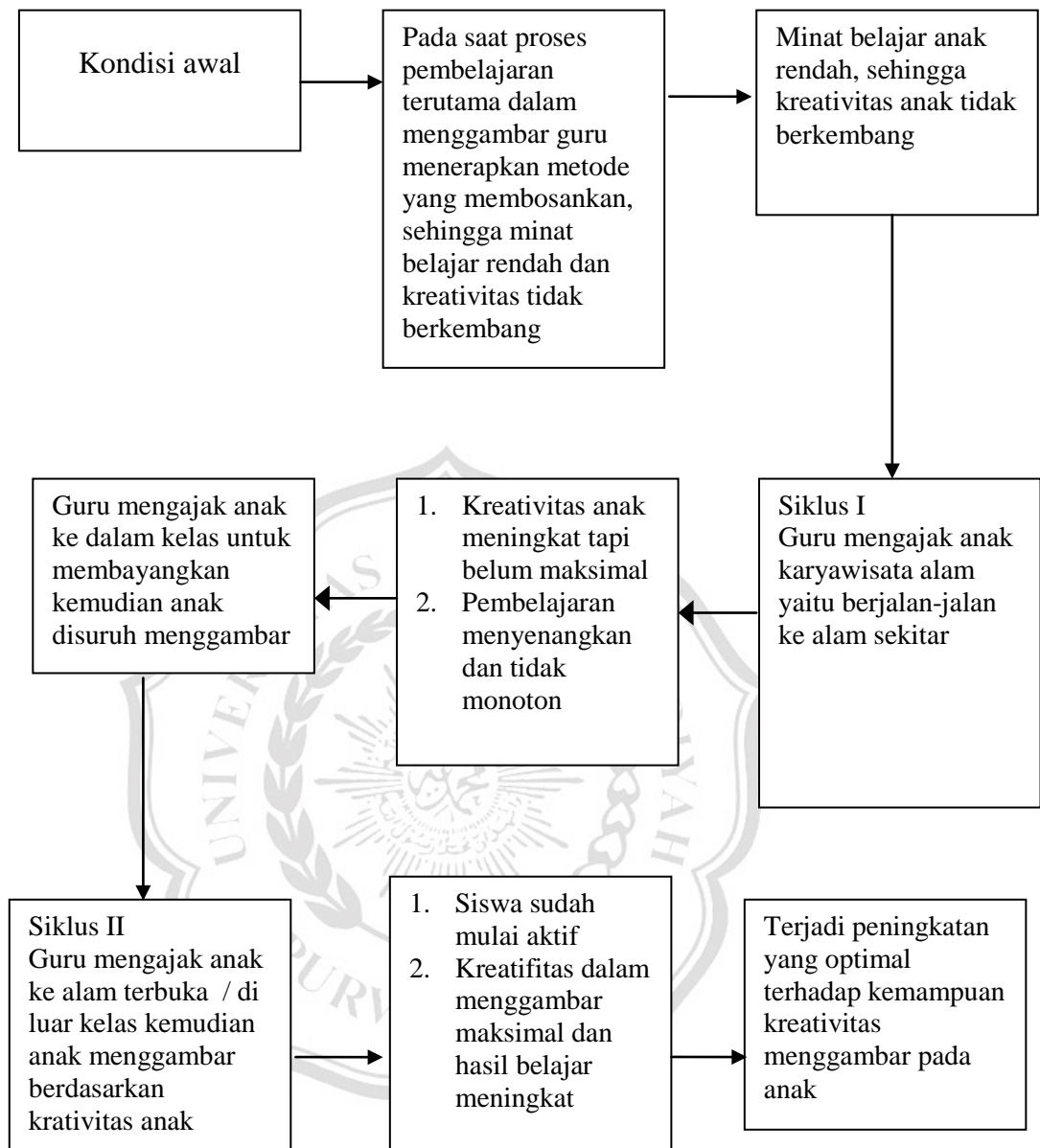
**Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar**

No.	Indikator Yang Diharapkan (kreativitas)
1.	Anak mampu membuat dan menciptakan karya atau gambar yang baru atau berbeda dengan yang lain.
2.	Anak mampu menambahkan beberapa gambar disekitar gambar.
3.	Anak berani menggambar dengan media warna
4.	Anak mampu memberikan keindahan pada setiap gambar dengan memberi warna .
5.	Anak mampu menggambar objek-objek yang dapat dilihat.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Kreativitas anak memiliki unsur adanya daya imajinatif yang tinggi, kemampuan memecahkan masalah, rasa ingin tahu yang tinggi dan mampu menciptakan karya baru. Terkait dengan itu beberapa aspek terkait yang mendasarinya ialah kognitif dan intelegensi. Munculnya unsur-unsur kreativitas tersebut dapat didukung dengan adanya kegiatan yang melibatkan secara langsung anak pada kondisi nyata yang sebenarnya dengan melibatkan semua fungsi indera. Melalui karya wisata hal itu dapat terwujud karena anak terlibat langsung atau secara aktif berpartisipasi, dengan demikian mereka akan lebih tertarik dan berminat mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut yang menyenangkan. Pada kegiatan pembelajaran di kelas anak cenderung bosan sehingga kegiatan menggambar yang notabene disukai anak-anakpun menjadi tidak menarik lagi. Anak sulit berekspresi ketika kegiatan menggambar yang dilakukan hanya bermodalkan khayalan tanpa menyaksikan sesuatu yang nyata terlebih dahulu.

Melalui kegiatan karyawisata anak dapat melihat, menyaksikan, serta mengamati gejala dan fenomena serta objek-objek nyata sehingga entah kegiatan menggambar tersebut akan dilaksanakan di luar objek wisata maupun serangkaian dengan kegiatan karyawisata hal ini dapat menambah perbendaharaan pengetahuan anak terkait objek yang dilihatnya. Anak memiliki banyak gambaran yang memancing imajinasi yang kemudian tertuang dalam kertas gambar dengan berrbagai macam bentuk, gambar objek, maupun situasi yang menandai meningkatnya kreativitas anak dalam menggambar.



(Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir)

Berdasarkan bagan kerangka berfikir penelitian tindakan kelas diatas, peneliti berasumsi untuk meningkatkan kreativitas menggambar melalui metode karya wisata alam pada anak TK Pertiwi Ledug Kecamatan Kembaran tahun ajaran 2012-2013.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Sesuai dengan judul dalam penelitian ini maka peneliti mengajukan hipotesis “Melalui metode karya wisata alam dapat meningkatkan kreativitas menggambar pada anak TK Pertiwi Ledug Kecamatan Kembaran tahun ajaran 2012-2013”.

