

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori.**

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

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya (Munandar 2004: 12). Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin melalui pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Para psikolog, sosiolog, dan ilmuwan lainnya telah lama mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Meskipun telah diketahui, kreativitas masih merupakan salah satu subyek penelitian ilmiah yang paling diabaikan. Terdapat banyak alasan bagi pengabaian tersebut, lima diantaranya sangat penting. Pertama, adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas biasanya disebut “jenius” diturunkan dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif. Kedua, karena keyakinan bahwa hanya sedikit orang mempunyai kemampuan berkreasi, dianggap bahwa penelitian ilmiah harus memusatkan perhatian pada hal-hal yang mempengaruhi sebagian besar penduduk, dan bukan pada mereka yang

kreatif, yang relatif sedikit jumlahnya. Ketiga, telah diperdebatkan bahwa dia yang tekun bekerja, yaitu dia yang memiliki kecerdasan dan dorongan berprestasi tinggi, cenderung berhasil dalam kehidupan dari pada mereka yang kreatif. Keempat, adanya keyakinan tradisional bahwa orang kreatif tidak sesuai dengan jenis kelaminnya. Keyakinan bahwa pria yang kreatif lebih feminim dan wanita kreatif lebih maskulin telah mengecilkan hati para orang tua untuk memuji dorongan kreativitas anak mereka. Kelima, kreativitas lebih sulit dipelajari dan bahkan lebih sulit lagi diukur. Dengan penekanan masa kini pada pengukuran kualitas manusia yang berbeda, misalnya kecerdasan kepribadian atau kemampuan mekanis, tidaklah mengherankan apabila para ilmuwan mengabaikan penelitian di bidang yang mengandung berbagai kesulitan metodologi tersebut.

Terdapat banyak arti kreativitas yang populer, di antaranya delapan yang sering digunakan. Pertama, salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang diciptakan seseorang. Akan tetapi kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang diamati dan dapat dinilai. Sebagai contoh, pada saat melamun, seorang merancang sesuatu yang baru dan berbeda, tetapi hanya pelmun itu saja yang mengetahuinya. Dengan demikian kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, atau itu suatu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru

dihasilkan. Penekanan pada tindakan menghasilkan ketimbang pada hasil akhir tindakan tersebut sekarang diterima sebagai inti konsep kreativitas.

Arti kedua, yang populer dari kreativitas memandang sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagaimana seorang anak yang bermain balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai rumah dan kemudian menyebutkannya rumah. Demikian juga halnya, jika seseorang seniman sedang mencampur warna dan secara kebetulan menemukan warna merah atau hijau yang lain dari warna yang biasa digunakan, maka seniman itu dinilai sebagai "orisinal". Sekarang telah diketahui bahwa semua kreativitas mempunyai tujuan, walaupun tujuan itu tidak lebih dari kesenangan langsung yang diperoleh orang itu dari berbagai kegiatan.

Ketiga, konsep kreativitas menyatakan bahwa apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik. Diakui bahwa semua kreativitas mencangkup gabungan atau produk lama ke dalam bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi yang baru. Pelukis yang menghasilkan warna merah yang baru menggunakan warna lama seperti halnya anak yang menciptakan dunia impian dan menggunakan suasana dan pengamalan dari kehidupan sehari-hari atau media massa. Selanjutnya, keunikan merupakan prestasi yang sifatnya pribadi, namun belum tentu merupakan prestasi yang universal. Keempat, kreativitas adalah bahwa ia merupakan menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.

Sebaliknya, kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford “pemikiran berbeda” (*divergent thinking*).

Orang yang kreatif suka mengutak-atik segala sesuatu secara mental dan mencoba berbagai kemungkinan, bahkan juga mereka salah. Pemikiran seperti ini yang sering dilakukan dalam kegiatan sehari-hari biasanya tidak dianggap kreatif. Akan tetapi, orang yang kreatif lebih luwes dan lancar dari pemikiran selaras dan terikat pada informasi yang ada. Ini menimbulkan arus gagasan yang lebih kaya dan hasilnya membuka jalan ke arah penyelesaian yang baru dan kreatif.

Kelima, kreativitas seringkali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi. Keyakinan ini telah diperkuat dengan kenyataan bahwa orang dengan IQ yang sangat tinggi disebut “*jenius*” istilah yang oleh orang awam disamakan dengan kreativitas. Hanya sedikit bukti yang menunjukkan bahwa kecerdasan tinggi dan kreativitas tinggi selalu berjalan seiring. Sebaliknya, kreativitas hanyalah salah satu aspek kecerdasan sebagaimana kolega ingatan atau penalaran. Konsep kreativitas keenam, yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan yang menyatakan, bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep. Ini menyatakan bahwa mereka tidak berperan dalam kreatif mereka, kecuali untuk mengungkapkan ciri bawaan dalam tindakan yang jelas yang tidak berkaitan dengan pengalaman dan keputusan sendiri. Sebaliknya, terdapat bukti bahwa jika orang ingin kreatif, mereka

memerlukan pengetahuan yang diterima sebelum mereka dapat menggunakannya dengan cara yang baru dan orisinal.

Ketujuh, kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan merupakan bentuk permainan mental. Kedelapan, umumnya kreativitas dibagi dua kelompok besar “penurut dan pencipta”. Penurut melakukan apa yang diharapkan dari mereka tanpa mengganggu atau menyulitkan orang lain. Sebaliknya pencipta menyatakan gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda atau cara baru menangani masalah dan menghadapinya.

Menurut Rogers (dalam Munandar 2004: 18)) bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua organisme. Menurut Clark Moustakis (dalam Munandar,2004:19), psikolog humanistik lain yang terkemuka, menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

## **2. Konsep Kreativitas dengan Pendekatan Empat P**

Salah satu masalah yang kritis dalam meneliti, mengidentifikasi, dan mengembangkan kreativitas berdasarkan empat P yaitu:

a. Definisi Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan ( ekspresi ) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan yang ada didekatnya. Ungkapan kreatif adalah mencerminkan orisinal dari individu tersebut. Dari hasil keunikan ini dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai pribadi yang unik dan anak-anak yang berbakat. Guru tetap mendukung siswa yang kreatif dan membantu siswa menemukan bakat dan menghargai hasil karya siswa.

b. Pendorong ( *press* )

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, atau pun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri ( motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreativitas dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang

dibutuhkan. Memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan syarat tidak merugikan orang atau lingkungan. Pertama yang perlu ia proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna.

d. Produk

kondisi seseorang yang memungkinkan seseorang yang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan yang kreatif).

Bakat, ciri-ciri pribadi kreatif, dan dorongan ( internal maupun eksternal) untuk besibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukan hasil karya anak dengan demikian akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

### **3. Makna dari Pengembangan Kreativitas**

Hidup dalam suatu masa dalam ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun deduktif, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa

yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Sebagai pribadi, maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa, kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara efektif, agar kita dapat “survive” dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antar bangsa dan negara.

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting. Mengapa kreatifitas begitu bermakna bagi hidup? Mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak didik?

Pertama, menurut Maslow (dalam Munandar,2004:31) karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.

Kedua, menurut Guilford(dalam Munandar,1967:31) kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan , ingatan, dan penalaran (berfikir logis).

Ketiga, (Biondi, 1972:31) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberi

kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemu baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

#### **4. Teori Empat P yang melandasi Pengembangan Kreativitas**

##### **a. Teori tentang Pembentukan Pribadi Kreatif**

Banyak sekali teori yang berusaha menjelaskan pembentukan kehidupan kepribadian kreatif. Yang akan dibahas disini adalah dari dua mazhab, yaitu teori psikoanalisis dan teori humanistik untuk digunakan sebagai landasan perencanaan program pendidikan anak berbakat.

##### **1) Teori Psikoanalisis.**

Pada umumnya teori-teori Psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya mulai di masa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan

memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

a) Teori Freud

Menurut beberapa pakar psikolog kemampuan kreatif merupakan ciri pribadi yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud (1856-1939:32) adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintangi produktivitas kreatif.

b) Teori Kris

Menurut Ernest Kris (1900-1957:33) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (berlaku ke perilaku sebelumnya yang akan memberikan kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberikan kepuasan) juga sering muncul tindakan kreatif.

c) Teori Jung

Menurut Carl Jung (1875-1961:33) juga percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Disamping itu, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan di sana. Secara tidak sadar kita 'mengingat' pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita.

2) Teori Humanistik

Berbeda dari teori Psikoanalisis, teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.

a) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow (1908-1970:34) pendukung utama dari humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipengaruhi dalam urutan tertentu; kebutuhan primitif muncul pada saat lahir, dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses pematangan.

b) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers (1902-1987:34) tiga kondisi dari pribadi yang kreatif ialah:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman,
- 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*),
- 3) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Setiap orang yang memiliki ketiga ciri ini kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang ini berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam untuk berkreasi (*internal press*).

## 5. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil risiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat walaupun mungkin tidak disetujui orang lain.

Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpan dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Tentang Thomas Edison dikatakan bahwa dalam melakukan percobaan ia mengalami kegagalan lebih dari 200 kali, sebelum ia berhasil dengan penemuan bola lampu yang bermakna bagi seluruh umat manusia; ia mengungkapkan bahwa “*Genius is 1% inspiration and 99% perspiration*”.

Treffinger 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.

#### **B. Membangkitkan Kreativitas di Sekolah**

Guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Namun, guru juga dapat melumpuhkan rasa ingin tahu (kemelitan) alamiah anak, merusak motivasi, harga diri, dan kreativitas anak. Bahkan guru-guru yang sangat baik (atau yang sangat buruk) dapat mempengaruhi anak lebih kuat dari pada orang tua. Mengapa? Karena guru lebih banyak kesempatan merangsang atau menghambat kreativitas anak dari pada orang tua. Guru mempunyai tugas mengevaluasi pekerjaan, sikap, dan perilaku anak.

Harus kita akui, bahwa dalam kenyataannya guru tidak dapat mengajarkan kreativitas, tetapi ia dapat memungkinkan kreativitas muncul, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

### 1. Sikap Guru

Cara yang paling baik bagi guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Semua anak harus belajar semua bidang ketrampilan di sekolah, dan banyak anak memperoleh ketrampilan kreatif melalui model-model berpikir dan bekerja kreatif, tetapi sedikit sekali anak yang dapat mempertahankan motivasi intrinsik di sekolah dengan sistem yang diterapkan. Seorang guru yang menggunakan otonomi anak menggunakan pendekatan memberikan gagasan, saran, dan bimbingan, tetapi tidak memberi jawaban dan petunjuk eksplisit dan hasilnya anak-anak sangat kreatif. Guru memberikan banyak materi dan dorongan kepada anak untuk mencetuskan gagasan sendiri. Ia mengatakan kepada anak untuk bekerja bersama bila mungkin dan perlu, tetapi ia memungkinkan bahwa setiap anak mempunyai bakat dan kekuatannya sendiri-sendiri (setiap anak adalah unik).

### 2. Falsafah mengajar

Falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, adalah sebagai berikut:

- a. Belajar adalah sangat penting dan menyenangkan.
- b. Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.

- c. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif dimulai dari usia dini. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari, dan perlu diberi otonomi dalam menemukan bagaimana mencapainya.
- d. Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada tekanan atau tagangan.
- e. Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.
- f. Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Anak menghormati guru, tetapi merasa aman dan nyaman dengan guru.
- g. Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.
- h. Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya. kerjasama lebih dari kompetensi.
- i. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.

### C. *Education Games*

*Education games* : adalah permainan edukatif, sesuatu yang menyenangkan atau menghibur dan mengandung pendidikan/memiliki unsur mendidik. Brooks and Elliot (1971:109) mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri. Ada dua macam kegiatan bermain yaitu permainan aktif dan pasif. Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak, misalnya kesenangan yang timbul karena berlari, berhasil menyelesaikan puzzle, merancang sesuatu dan sebagainya. Bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan, misalnya membaca buku, melihat teman bersama, dan sebagainya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak.

Bermain aktif maupun pasif dapat membantu perkembangan imajinasi dan imajinasi dan kreativitas sejauh kegiatan yang dilakukan memungkinkan

seorang anak mereproduksi (meniru), memproduksi (menciptakan), menguji, mengeksplorasi, dan mengkonstruksi (membangun) sesuatu. Jenis permainan dan mainan yang memenuhi kriteria tersebut dapat disajikan kepada anak.

Misalnya permainan drama (*role playing*) merupakan yang mengembangkan kemampuan memproduksi, berimajinasi, sekaligus berlatih peran, identifikasi diri, dan wawasan sosial. Menyusun balok, puzzle game, lego, tanah liat, dapat mengembangkan daya eksplorasi, kreativitas dan imajinasi anak.

Permainan yang sifatnya mendidik antara lain : Plastisin, Menggambar, Meronce, Balok-balok, Puzzle, Bentukangka dan huruf. Kreativitas: kemampuan pikir siswa bisa berbentuk berfikir konvergen dan divergen. Kemampuan berfikir konvergen adalah kemampuan berfikir analitis, logis, dan sistematis. Kemampuan berfikir divergen adalah kemampuan untuk mencetuskan ide-ide baru. Jadi kreativitas merupakan suatu proses yang mengungkapkan sifat dan sarana melalui produknya yang imajinatif.

Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi. Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya.

*Education Games* adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multi guna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat permainan manipulatif. Manipulatif berarti menggunakan secara terampil, dapat diperlakukan menurut kehendak dan pemikiran secara imajinasi anak. Belajar mengelola dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak, ia juga merasa dapat menguasai permainannya dan itu berarti anak benar-benar memahami konsep-konsep yang terkandung di dalam.

Beberapa contoh *Education Games* yang biasanya diberikan pada anak-anak pra sekolah adalah sebagai berikut:

## 1. Alat Edukatif untuk membangun

Terdiri dari semua alat permainan yang dibuat dengan berbagai macam bahan seperti plastik, kayu, gabungan bermacam-macam bahan yang digunakan untuk mencipta bangunan. Terdapat juga dari bahan alam yang dapat digunakan untuk alat permainan. Alat ini dapat berbentuk balok-balok dan berbagai macam ukuran, misalnya ukuran kelipatan dua, empat, enam, dan delapan. Dapat pula berupa balok dalam ukuran kecil, sedang, maupun besar.

Bentuk-bentuk yang bila diciptakan akan membentuk mainan atau menjadi bentuk tertentu sangat disukai anak. Anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menentukan sendiri. Hal ini akan menghasilkan kepuasan batin dan berbagai pengertian yang terbentuk melalui pengulangan-pengulangan.

Misalnya:

- a. Berkreasi dengan stempel
- b. Mozaik
- c. Menara /piramid
- d. Gerbang
- e. Gedung yang menjulang tinggi
- f. Pesawat ruang angkasa, dan sebagainya.

2. *Education Games* untuk melatih berbagai macam pengertian warna, bentuk dan ukuran.

Yang termasuk dalam kelompok ini adalah semua peralatan yang dibuat dari segala macam bahan. Misalnya kertas, plastik, kayu, pelepah pisang, batang pepaya dan sebagainya yang dapat mengasah pengertian warna, bentuk dan ukuran yang tidak terkira maupun terduga. Alat ini dapat dimainkan secara individual, berpasangan, dalam kelompok kecil atau besar, tergantung situasi dan kebutuhannya.

Contoh Alat Permainan Edukatif:

- a. Puzzel yang terdiri dari 3-12 keping
- b. Batang pepaya untuk meronce
- c. Pelepah pisang untuk mengecap
- d. Permainan dengan kartu.

3. Beberapa Alat Permainan Edukatif ciptaan Montessori

Montessori menciptakan alat permainan yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing. Beberapa contoh Alat Permainan ciptaan Montessori adalah sebagai berikut:

- a. Alat timbangan
- b. Tongkat-tongkat desimeter, meter
- c. Bentuk-bentuk segi tiga, empat, enam yang dipecah-pecah
- d. Bentuk-bentuk tiga dimensi, kerucut, kubus, prisma, bola.

Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Tokoh pendidikan prasekolah, Frobel menyatakan imajinasi merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi si anak. Misalnya penggaris yang dipegang dapat dianggap sebagai pesawat terbang. Ia juga mencipta kotak kubus yang terdiri dari balok kubus kecil-kecil dan kemudian berkembang menjadi susunan balok yang beraneka bentuk dan ukuran.

Pada tahun 1972 Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan perkembangan dari proyek pembuatan dari buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Alat Permainan Edukatif (APE) berupa :

1. Boneka dari kain
2. Balok bangunan besar polos
3. Menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran, segi enam
4. Tangga kubus dan tangga silinder
5. Balok ukur polos
6. Beberapa puzzel

7. Kotak gambar pola
8. Papan pasak 25
9. Papan pasak 100

Jumlah dan ragam alat permainan ini sudah berkembang sesuai dengan perkembangan sesuai dengan kebutuhan dan waktu/zaman. Dari bentuk alat ini, kita dapat mengetahui bahwa APE berakar pada alat permainan Montessori.

#### **D. Kriteria Kreativitas Anak**

Biasanya anak kreatif ingin selalu tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain, mereka lebih menerima resiko, biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri.

Penentuan kreativitas menyangkut tiga dimensi, yaitu: dimensi proses, person dan produk kreatif. Proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses kreatif dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Menurut Rothernberg (1976) proses kreatif identik dengan berpikir Janusian (Dedi Supriadi, 1994), yaitu suatu tipe berpikir divergen yang berusaha melihat berbagai dimensi yang beragam atau bahkan bertentangan menjadi suatu pemikiran yang baru.

Dimensi person sebagai kriteria kreativitas identik dengan kepribadian kreatif (creative personality). Kepribadian kreatif menurut Guilford dalam Dedi Supriadi (1994: 13) meliputi kognitif, dan non kognitif (minat, sikap, kualitas temperamental). Orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara

signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif. Karakteristik-karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Produk kreatif yaitu menunjuk kepada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini merupakan paling ekplisit untuk menentukan kreativitas seseorang, sehingga disebut sebagai kriteria puncak (*the ultimate criteria*) bagi kreativitas.

Kriteria kreativitas pendapat lainnya dibedakan atas dua jenis, yaitu *concurrent criteria* yang didasarkan kepada produk kreatif yang ditampilkan oleh seseorang selama hidupnya atau ketika ia menyelesaikan suatu karya kreatif; kedua *concurrent criteria* yang didasarkan pada konsep atau definisi kreativitas yang dijabarkan ke dalam indikator indikator perilaku kreatif.

Indikator Anak kreatif dalam *education games* menurut Treffinger (dalam Munandar,2004:35-36) yaitu :

1. anak lebih terorganisir dalam tindakan dan rencana inovatifnya serta produk orisinalnya dipikirkan lebih matang-matang dahulu,
2. tingkat energinya, spontanitas, dan kepetualangannya yang luar biasa, serta selalu berkeinginan mencoba aktivitas yang baru,
3. mempunyai rasa humor yang tinggi dapat melihat masalah dari berbagai perspektif dan mempunyai kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan yang dikhayalkan,
4. memiliki kecenderungan yang lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius, dan
5. minatnya pada seni dan keindahan yang kuat dari pada rata-rata orang.

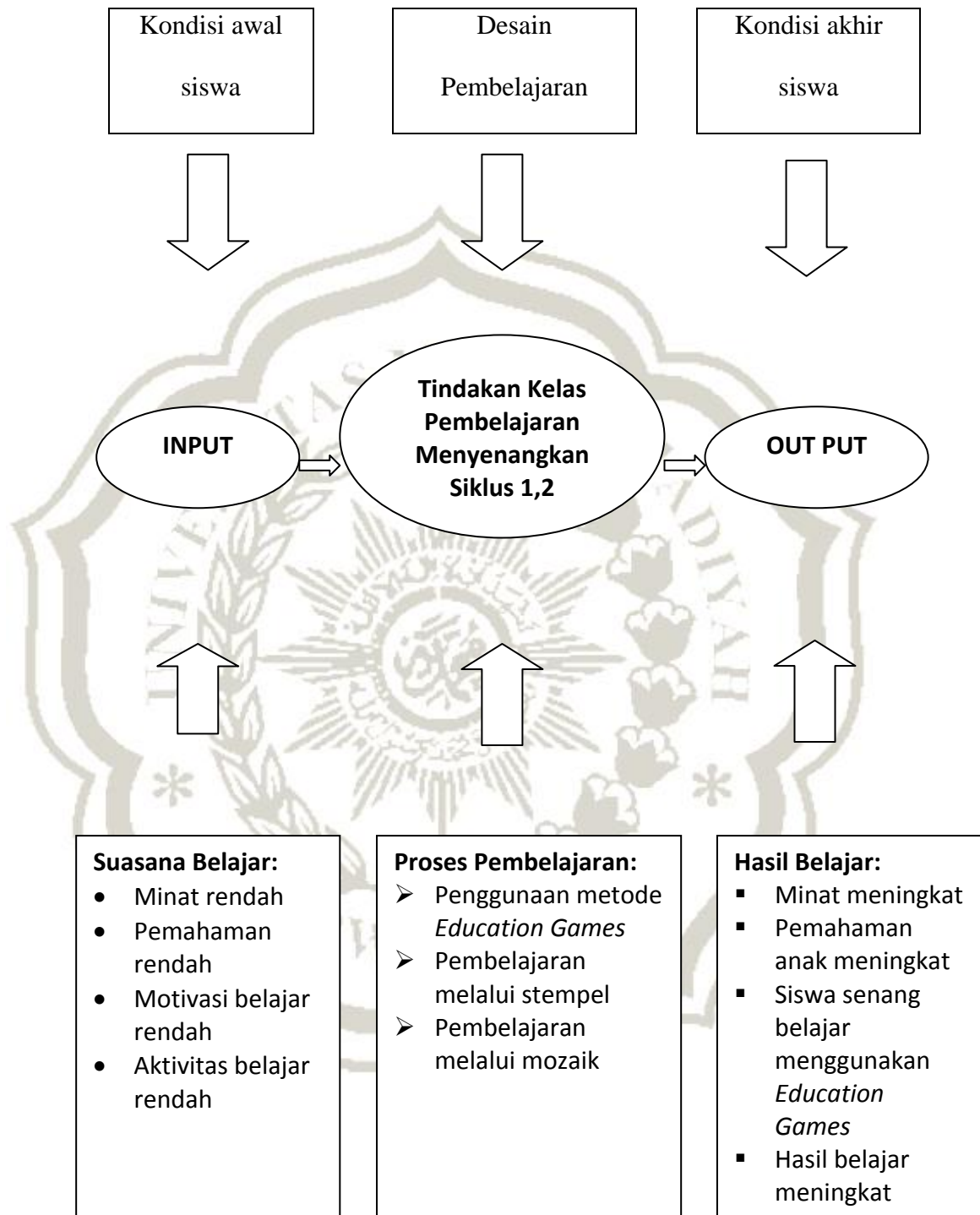
### **E. Hubungan Kreativitas Anak dengan Metode *Education Games***

Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami tahap perkembangan. Metode *education games* sangatlah bagus untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan yang menyenangkan untuk anak. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Hubungan kreativitas anak dengan metode *education games* dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan berkreasi dengan stempel dan membuat bentuk yang disukai anak dari potongan geometri. Dengan adanya kegiatan menggunakan metode *education games* anak lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru memberikan sesuatu yang beda agar anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan hasil penelitian meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan metode *education games* akan lebih cepat berhasil bilamana disesuaikan dengan karakteristik anak, yaitu anak suka mengulang – ulang, dengan permainan yang bervariasi dan dengan peraga sesungguhnya atau konkret serta penampilan yang menarik sehingga suasana hati anak senang untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

### **F. Kerangka Berfikir**

Untuk mempermudah pemahaman kegiatan ini, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:

Bagan IV.1 Alur Penelitian



### G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori diatas maka hipotesis dalam penelitian ini ialah: “ Dengan diterapkan pembelajaran melalui *Education games* dapat meningkatkan kreativitas anak”.

