**BAB II**



**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kreativitas Anak Usia Dini**
3. Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitassangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntutkemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahanmasalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akanmelahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenalipermasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaanperencanaandalam mencari pemecahan masalah.

Menurut Suratno (2005: 24) “kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original”. Menemukan sesuatu tentulah membutuhkan suatu kreativitas yang menurut ukuran orang-orang di sekitarnya itu berbeda dan bermanfaat, jadi tentulah hal yang dihasilkan oleh anak yang kreatif tidak serta merta terjadi secara instan melainkan melalui proses yang cukup panjang, dimulai dari rasa ingin tahu, dipahami, dicoba berulang-ulang sampai akhirnya dihasilkan produk atau tindakan yang orisinil dari anak itu sendiri. Dengan demikian, individu kraetif adalah individu yang pikirannya berdaya imajinatif ditandai rasa keingintahuan atau koriusitas yang tinggi.

8

 Menurut Papalia, dkk (2008:473) bahwa :

Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang baru atau berbeda, menghasilkan sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya atau melihat masalah yang gagal dideteksi oleh orang lain dan menemukan solusi baru dan tidak biasa.

Dari pemaparan Papalia, dkk menegaskan bahwa anak yang kreatif itu memiliki sudut pandang yang berbeda, namun pada anak yang lain umumnya hanya melihat suatu permasalahan dari satu sudut pandang saja, sehingga tidak menghasilkan aktivitas kreatif atau produk kreatif. Hal ini menegaskan bahwa anak kreatif mempunyai pemikiran yang sangat berbeda dari pada anak lain pada umumnya.

Suatu aktifitas keratif atau produk yang kreatif bermula dari pemikiran yang melihat sesuatu dengan cara yang tak lazim atau berbeda, hal ini memungkinkan seorang anak akan melakukan sesuatu atau menghasilkan sesuatu yang sangat berbeda dibandingkan dengan anak-anak lainnya sehinnga aktifitas atau produk yang dihasilkan merupakan hasil kreativitas anak tersebut.

Menurut pendapat Gordon dan Browne (Warsidi, 2006:36) bahwa :

Kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimilikinya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu karya yang mengomunikasikan sesuatu tentang dirinya kepada orang lain.

Menurut Rowe (2005:23) :

Kreativitas merupakan refleksi dari kecerdasan kreatif kita, kecerdasan kreatif kita menjelaskan bagaimana kita melihat dan memahami dunia, kepercayaan dasar kita, dan kepribadian kita”. Kecerdasan kreatif berbeda dengan apa yang secara normal dianggap sebagai kecerdasan umum. Kreativitas berfokus pada cara berfikir dan hasrat kita untuk mencapai sesuatu yang baru atau berbeda.

Menurut Mar’at (2008:175) :

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan yang baru baik melalui perbuatan atau pun pemikiran baru”. Anak yang kreatif akan selalu melakukan tindakan-tindakan yang kreatif yang sangat berbeda dengan anak seusianya yang lain, dengan demikian seyogyanya anak yang mulai menampakkan kreativitas-kreativitas mereka patut untuk didukung oleh guru atau pun orang tuanya sendiri dan orang-orang di sekitarnya, sebaiknya dalam proses formal guru sangatlah berperan penting untuk perkembangan kreatifitas anak.

Dari beberapa uraian pengertian kreativitas di atas dapat saya simpulkan bahwa kreativitas sangatlah penting dimiliki oleh anak didik sejak dini, guru hendaknya mendukung dan mengarahkan anak didik untuk lebih baik dan menggunakan kreativitas anak dalam menghadapi masalah-masalah anak didik, kreativitas adalah suatu proses cara pandang yang berbeda dalam menghadapi masalah-masalah anak yang ditemukan, baik dalam kelas maupun dalam kehidupannya sehari-harinya, sehingga menghasilkan suatu tindakan atau produk yang berbeda dari pada anak-anak didik pada umumnya.

1. Ciri-ciri Anak Kreatif

Anak kreatif berbeda dengan anak tidak kreatif, anak kreatif memiliki kuriositas atau rasa ingin tahu yang tinggi serta ingin memuaskan keingintahuannya itu sebelum akhirnya mampu menghasilkan produk secara kreatif pula, oleh karena itu seorang anak yang kreatif di antaranya bercirikan fikiran yang berdaya atau fikiran untuk mencipta.

Pendidikan formal saat ini hanya mengajarkan materi pelajaran secara akademik, sehinnga mendidik anak hanya pintar secara akademik, pendidikan sepatutnya memberikan kesempatan pada anak didik sejak usia dini agar kelak setelah menjadi manusia dewasa tidak hanya pandai dalam ilmu pengetahuan akademik tetapi juga menjadi manusia yang kreatif dan berguna. Mackinnon (Suratno,2005:8) menyebutkan karakteristik atau ciri-ciri anak dewasa kreatif sebagai berikut :

1. Berfikir untuk diri mereka sendiri.
2. Menghabiskan banyak waktu untuk mengintegrasikan fikiran mereka dengan apa yang ada di luar fikiran mereka.
3. Berupaya membuka fikirannya untuk menciptakan suatu hal yang baru.
4. Senantiasa mengupayakan untuk menuju dan mengarahkan dalam dirinya dengan dunia luar.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, dengan jelas melihat bahwa pribadi yang kreatif itu dengan sendirinya akan ditandai oleh rasa keingintahuan atau kuriositas anak yang tinggi, fikirannya terbuka untuk berfikir integratif berdasarkan sesuatu yang telah ia ketahui atau yang ia dapatkan dari pengalamannya langsung. Dengan demikian hal-hal tersebut menjadi kunci dari fikiran yang berdaya atau fikiran yang mencipta.

Menurut Aisyah (2008:4) ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni: “a) Keterampilan berfikir lancar; b) Keterampilan berfikir luwes; c) Keterampilan berfikir orisinal; d) Keterampilan memperinci; dan e) Keterampilan menilai (*evaluation*).”

Lebih lanjut diuraikan sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir lancar yaitu: dapat menyelesaikan kegiatannya dengan tepat waktu
2. Keterampilan berpikir luwes yaitu: menghasikan karya unik dan menarik
3. Keterampilan berpikir rasional yakni: dapat memberikan respon
4. Keterampilan memperinci atau mengelaborasikan yakni: mengemukakan ide secara terperinci
5. Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu: Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang buruk.

Shallcross (Suratno,2005:9) telah mengumpulkan dan menyusun sifat-sifat umum karakteristik individu kreatif sebagai berikut :

1) Terbuka untuk pengalaman, 2) Mandiri, 3) Percaya diri, 4) Berani menghadapi resiko, 5) Humoris dan selalu gembira , 6) Menikmati eksperimen, 7) Memiliki sensitivitas, 8) Kurang memiliki rasa tertantang, 9) Memiliki pribadi yang berani, 10) Memiliki sikap yang luar biasa, 11) Memiliki fleksibilitas, 12) Lebih menyukai kompleksitas, 13) Berorientasi hasil, 14) Memiliki kontrol internal, 15) Jujur (originalitas), 16) Yakin terhadap kemampuan diri sendiri, 17) Tekun, 18) Koriusitas yang tinggi, 19) Memiliki visi, 20) Ketegasan diri, 21) Menerima keadaan sulit, 22) Bermotivasi, 23) Memiliki kecenderungan menyelesaikan kekacauan.

Dengan ciri-ciri yang telah dipaparkan di atas terlihat bahwa individu yang kreatif dengan sendirinya akan memiliki motivasi dari dalam dirinya sendiri yang kuat sehinnga menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Dengan adanya motivasi dari dalam diri untuk mencipta ini, dengan sendirinya akan mendorong kreativitasnya.

Pertanyaan berikutya yang mungkin muncul dalam benak fikiran kita, bagaimana bisa mengetahui bahwa seorang anak dapat dikatakan kreatif atau pun tidak kreatif ?

Dalam kehidupan sehari-hari bersama anak kita, dapat dilihat anak yang diam saja, selalu minta dibantu oleh orang lain, tetapi ada juga yang banyak akalnya, banyak idenya sehingga tidak terlalu bergantung pada orang lain, dilihat secara sepintas anak yang disebutkan terakhir tergolong sebagai anak yang kreatif.

Menurut Munandar (2009:35) “ biasanya anak kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya.

Treffinger (Munandar, 2009:35) mengatakan bahwa :

Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah difikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mugkin timbul dan implikasinya.

Tingkat energi, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada anak kreatif, demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasyikkan.

Anak yang berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkannya.

Ciri anak kreatif lainnya ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal yang rumit dan misterius, idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, menunggu peran dan tujuan hidup, serta arti atau makna dari keberadaan mereka.

 Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri umum anak kreatif sudah cukup menonjol dibandingkan dengan anak-anak lainnya, jadi sepatutnya guru dan orang tua bisa membantu dan menfasilitasi anak-anak yang sudah menunjukkan kretivitas mereka sehingga anak bisa berkembang dengan kreativitas yang menakjubkan.

Untuk lebih jelasnya Rowe (2005:23) mengklasifikasikan instrumen tes profil potensi kreatif dasar dalam 4 kategori, yakni :

1. Intuitif

Intutif adalah anak berfokus pada hasil dan mengandalkan pengalaman pada masa lampau sebagai penuntun dalam melakukan berbagai tindakan.

1. Inovatif

Inovatif adalah anak berkonsentrasi pada penyelesaian masalah, sistematis dan mengandalkan data.

1. Imajinatif

Imajinatif adalah anak mampu memvisualisasikan peluan, artistic, senang menulis, dan berfikir dengan cara berbeda.

1. Inspirasional

Inspirasional adalah anak berfokus pada perubahan sosial dan rela berkorban demi mencapai tujuannya tersebut.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa instrument tes profil potensi kreatif dasar dalam 4 kategori yaitu Intutif, Inovatif, Imajinatif, dan Inspirasional di mana anak berfokus pada hasil dan mengandalkan pengalaman pada masa lampau serta anak berkonsentrasi pada penyelesaian masalah, senang menulis, berfikir dengan cara berbeda dan anak berfokus pada perubahan sosial dan rela berkorban demi mencapai tujuannya

1. **Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini**
2. Melalui Lingkungan Keluarga

Setiap anak mempunyai bakat dan keistimewaan yang berbeda dengan anak lainnya. Orang tua atau guru harus jeli dalam mengidentifikasi bakat tersebut, sehingga bakat anak dapat dimaksimalkan dan menjadi yang kreatif dan istimewa. Orang tua dan guru sangatlah berperan penting dalam menciptakan lingkungan kondusif bagi tumbuh dan kembangnya bakat serta kemampuan dan kreatifitas anak.

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Dengan adanya keragaman bakat dan kreativitas anak, orang tua dan guru harus menyadari akan hal itu. Dengan demikian cara mendidik dan mengasuh anakpun harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Berikut diuraikan metode pengembangan bakat dang kreativitas anak dengan pendekatan 4P (Pribadi, Press, Proses, dan Produk ) menurut Suratno (2005:39) :

1. Pribadi

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa kreativitas sesungguhnya merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh karena itu orang tua dan guru dapat menghargai keunikan masing-masing anak. Hendaknya orang tua dan guru jangan pernah memaksakan kehendak terhadap anak, memaksakan anak untuk menekuni bakat yang sama dengan orang tua. Hendaknya orang tua, guru dan lingkungannya membantu anak mencari bakat dan kreativitasnya sendiri. Hal itu dilakukan dengan cara memberikan kebebasan dan menfasilitasi anak.

1. *Press* atau pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, yaitu kemauan dari dalam (motivasi intrinsik) dan kemauan atau dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik).

Kemauan dari dalam (motivasi intrinsik) menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak. Hal ini disebabkan atas kesadaran anak sendiri tanpa paksaan dari orang tua ataupun guru, dengan pemberian pengertian, pemahaman, dan pengalaman tanpa paksaan apa lagi kekerasan.

1. Proses

Pemunculan kreativitas anak tidak dapat diwujudkan sekoyong-koyongnya atau dengan cara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Anak kreatif sebaiknya jangan dipaksakan untuk melakukan sesuatu jika anak memang tidak berminat ataupun belum sanggup atau belum mampu melakukannya.

1. Produk

Jika kondusi pribadi dan kondisi lingkungan cukup mendukung atau kondusif, maka hal ini memungkinkan seoran anak akan menghasilkan produk kreatif. Mengingat bahwa kondisi pribadi dan lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, orang tua dan guru hendaknya mampu menemukan dan mengenali bakat dan ciri-ciri pribadi anak.

Bakat dan ciri kreatif yang dimiliki anak tersebut hendaknya dikembangkan dengan cara memberikan dorongan kepada anak. Hal ini dapat diwujudkan dengan melibatkan anak secara aktif dalam berbagai kegiatan serta menyediakan waktu dan sarana dan prasarana yang cukup dan mampu menggugah minat anak.

 Mengembangkan kreativitas anak perlu dengan kesabaran dan proses yang baik agar kelak anak didik memiliki kreativitas yang maksimal, selain proses yang cukup lama ada beberapa faktor pendukung pendukung dalam mengembangkan kreativitas pada masa kanak-kanak menurut Abdussalam (2009:50) yakni :

1. Faktor lingkungan keluarga.

Keluarga harus memberikan pendampingan terus-menerus terhadap anak, baik ketika berada di rumah ataupun di sekolah.

1. Faktor pendampingan belajar anak di sekolah.

Pendampingan anak di sekolah harus menggunakan metode pendampingan anak yang mendorong anak menjadi kreatif, berfikiran bebas, dan mandiri, walaupun anak tidak keluar dari pola-pola lama.

1. Faktor kurikulum pendidikan anak.

Kurikulum harus dipastikan dapat mendorong anak berfikiran mandiri, aktif, dan kreatif. Jika jenis bakat adalah majemuk, maka kemajemukan tersebut harus dapat diakomodir oleh kurikulum.

1. Faktor lingkungan belajar atau manajemen pembelajaran di sekolah.

Sistem manajemen sekolah dalam proses pembelajaran anak adalah sistem yang memerhatikan kemajemukan kemempuan dan bakat anak. Sekolah harus memberikan fasilitas yang mendorong anak untuk mandiri dan bertanggung jawab.

1. Faktor lingkungan fisik sekolah

Ruang kelas harus mencukupi dan mendukung untuk belajar anak, di mana meja dan kursi dapat digeser ke sana ke mari untuk membuat variasi tempat duduk ketika anak belajar. Lingkungan belajar di luar lingkungan kelas juga harus kondusif. Harus ada lingkungan yang nyaman dan tempat-tempat khusus yang disiapkan untuk kegiatan-kegiatan anak.

Kecerdasan anak dapat diperoleh karena faktor genetik. Faktor inilah yang dinamakan kecerdasan pemberian (*Gained Intelligence*). Namun, kecerdasan yang menjadi perhatian sekarang adalah kecerdasan dari berbagai pengalaman ilmiah yang diperoleh anak dari kehidupan sehari-hari. Dan inilah yang dinamakan kecerdasan yang diusahakan (*Achieved Intelligence*) dan dapat dikembangkan melalui berbagai hal.

Beberapa poin penting yang harus diketahui oleh anggota keluarga, terutama orang tua yang harus mendampingi anak dalam mengembangkan kecerdasan. Menurut Abdussalam (2009:82) poin-poin penting tersebut ialah :

1. Rasa ingin tahu

Anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan harus mendapat perhatian dari orang tua. Untuk menumbuh kembangkan sifat tersebut, maka anak harus berinteraksi dengan berbagai hal dengan aman, termasuk hal-hal yang ada di sekitarnya. Orang tua dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat umum yang ada di sekitanya dan memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan jawabannya sendiri.

1. Penyelesaian masalah (*Problem Solving*)

Anak harus didampingi untuk belajar memahami bahwa setiap masalah pasti ada solusinya. Berikan kesempatan bagi anak untuk mencari jawaban sendiri atas persoalan yang dihadapinya. Orang tua dapat melatih anak dengan permainan yang dapat melatih anak menguji fikirannya.

Berikan semangat kepada anak untuk bekerja sama dan berempati kepada orang lain. Jangan sampai anak bersifat *individualistis* dan egois.

1. Mengembangkan daya ingat anak

Cara seperti ini dapat dilakukan dengan permainan yang melatih imajinasi terhadap kejadian tertentu. Latihlah anak setahap demi setahap menghafal, seperti menghafal surah-surah pendek dalam Al-qur’an.

1. Konsentrasi

Untuk mendorong daya konsentrasi anak, maka kita dapat memanfaatkan panca inderanya untuk memahami alam yang ada di sekitarnya dan memberikan kesempatan anak untuk mengomentarinya.

1. Pemikiran yang jelas

Untuk membantu anak menggunakan pengalamannya dalam menentukan pemikirannya dengan jelas, dapat dilatih dengan cara membuat klasifikasi. Klasifikasi dapat dilakukan terhadap informasi-informasi yang beragam, sehingga pengalaman tersebut tidak disamakan dan dianggap mirip tanpa diperiksa terlebih dahulu.

1. Kreatif

Anak yang selalu haus akan aktivitas memiliki keingintahuan yang cukup besar dan selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan yang ada di depannya. Saat kreativitas anak mulai tumbuh maka orang tua harus mendampingi anak dan menfasilitasi anak agar mereka terarah.

1. Melalui Lingkungan Sekolah.

Selain pengembangan kreativitas di rumah, pengembangan kreativitas di sekolah juga sangat penting dan mempunyai peran yang sangat besar. Pengembangan kreativitas di sekolah sangatlah penting karena kebanyakan orang tua tak paham dan tak mengerti apa yang harus dilakukan dalam mengembangkaan kreativitas anak.

Sekolah melalui tenaga pendidik atau 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 untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak dari pada orang tua. Guru mempunyai tugas mengevaluasi pekerjaan, sikap, dan prilaku anak.

Harus kita akui, bahwa dalam kenyataan 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, adalalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Semua anak harus belajar semua bidang keterampilan di sekolah, dan banyak anak memperoleh keterampilan kreatif melalui model-model berfikir dan bekerja kreatif, tetapi sedikit sekali anak yang dapat mempertahankan motivasi intrinsik di sekolah dengan sistem yang diterapkan.

Anak didik yang melihat ruang kelasnya menunjang lebih membuat anak termotivasi, dan motivasi intrinsiknya meningkat saat belajar di kelas.

Munandar (2009:110) mengatakan bahwa :

Pendekatan yang terbaik tampaknya adalah di mana anak diarahkan ke tujuan keseluruhan, tetapi didorong untuk belajar dengan cara yang menurut mereka terbaik bagi mereka. Penekanannya selalu adalah pada belajar, dan tidak pada penilaian.

 Seorang pendidik sebaiknya menempatkan diri sesuai dengan kebutuhan anak, ini dikarenakan tingkat kecerdasan anak, daya tangkap anak, dan pemahaman anak berbeda-beda jadi seorang guru memberikan pendidikan yang terbaik sesuai dengan karakteristik anak didik itu sendiri.

Pada lingkup taman kanak-kanak (TK) sebaiknya guru dalam proses belajar tidak menitik beratkan pada penilaian, karena dengan penilaian anak didik akan mengalami masalah dan tidak mengembangkan kreativitasnya, guru sebaiknya menekankan pada proses pembelajaran sehingga anak didik dapat belajar dengan nyaman dan aman

1. Falsafah mengajar

Falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan dan perlu dikembangkan oleh guru dalam mendorong kreativitas anak didiknya (Munandar, 2009:111), yaitu :

1. Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan.
2. Anak didik patut untuk dihargai dan disayangisebagai pribadi yang unik.
3. Anak didik hendaknya jadi pelajar yang aktif.
4. Anak didik perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas, tanpa adanya tekanan dan ketegangan.
5. Anak didik harus mempunyai rasa memiliki dan kebangsaan di dalam kelas.
6. Guru hendaknya berperan sebagai narasumber.
7. Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.
8. Anak didik perlu merasa bebas untuk berkreativitas dalam melakukan sesuatu.
9. Kerja sama selalu lebih dari pada kompetisi.
10. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.

Dengan kesepuluh falsafah mengajar di atas di harapkan guru atau pendidik dapat memaksimalkan perannya dalam meningkatkan kreativitas anak didiknya

1. **Indikator kreativitas**

 Menurut Aisyah (2008:4) ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni: “a) Keterampilan berfikir lancar; b) Keterampilan berfikir luwes; c) Keterampilan berfikir orisinal; d) Keterampilan memperinci; dan e) Keterampilan menilai.

Menurut Munandar (2009: 71) :

indikator untukkreativitas, yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyakgagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakanpendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjoldalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atausudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalamungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Adapun indikator kreativitas yang peneliti ambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterampilan berfikir lancar;
2. Keterampilan berfikir luwes;
3. Keterampilan berfikir orisinal;
4. Keterampilan memperinci
5. **Media Plastisin**

Orang tua, pengasuh anak dan guru menyadari bahwa sebagian besar waktu anak mereka digunakan untuk bermain. Karena itu aktivitas bermain yang begitu dominan pada anak usia dini, banyak yang menganggap bahwa kegiatan bermain tersebut bernilai positif dan perlu dilakukan oleh anak. Sementara ada juga yang menganggap bermain akan membuat anak malas untuk belajar.

1. Pengertian Media

Menurut Azhar (2011:3) “ media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap “. Seperti telah dijelaskan pengembangan kreativitas dapat dikembangkandengan pusat anak (area) salah satu area yang dibutuhkan adalah area seni. Dengan media yang mudah didapat dan area yang dibutuhkan, penulis mengambil plastisin sebagai salah satu media pembelajaran.

Menurut Heinich (Azhar,2011:4), media adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut Gagne (Siti, 2008:14)

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan serta alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar dengan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pengertian media adalah perantara yang membawa pesan atau informasi mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima dalam bentuk cetak maupun audio visual, serta media juga dapat membantu anak untuk dalam kegiatan pembelajaran.

1. Pengertian plastisin

Menurut Anggraini, 12 April 2014, plastisin adalah bahan terbaik yang digunakan untuk belajar dengan anak-anak karena plastisin dapat digunakan untuk mengajak dan terapi. Kebanyakan anak-anak menemukan bahwa tekstur dari plastisin itu sendiri yang menyenangkan untuk di sentuh dan di manipulasi atau dirubah.

Menurut BB Clay Designs, 6 maret 2011, plastisin adalah alat yang digunakan anak untuk bermain yang berbentuk lembek dan lunak, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan.

Menurut Well Mina (23 Juni 2012) plastisin juga termasuk keluarga *clay*, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali.

Menurut Moeslichatoen, (2004;42) Plastisin merupakan bahan yang mengasikkan bagi anak Taman Kanak-kanak dengan mengamati terjadinya perubahan bentuk, bila anak mencoba menekan berbagai sisi dari plastisin yang dipegangnya. Dengan menekankan jari-jari tangannya pada plastisin anak akan mendapatkan gambar jari- jari mereka pada plastisin tersebut. Keterampilan anak taman kanak- kanak dalam membentuk plastisin, sekarang semakin meningkat, anak- anak sudah dapat membuat bentuk ular, telur, keranjang, piring, binatang, orang, dan benda- benda lain.

Plastisin juga termasuk keluarga *clay*, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali. Hampir semua kegiatan di TK bisa memotifasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatif. Salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan bermain plastisin.

Dari beberapa pendapat di atas dapat saya simpulkan bahwa plastisin adalah alat yang dapat digunakan anak untuk berkreasi dan dapat digunakan berulang-ulang karena plastisin tidak untuk dikeraskan dan dapat dimanipulasi atau dirubah. Plastisin dapat juga dibentuk-bentuk sesuai dengan imajinasi dan kreasi anak, serta plastisin mudah juga didapat di toko-toko dan mempunyai berbagai bermacam-macam warna.

1. Pengertian Media Plastisin

Menurut Edi (2005:45) “Media plastisin merupakan satu dari banyaknya media pembelajaran di Taman kanak-kanak yang mudah diperoleh atau bisa dibuat sendiri bahannya oleh guru. Media plastisin alat bermain yang kreatif dan menyenangkan yaitu dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan motorik halus anak. Pada saat anak melewati tahun keempat dalam kehidupannya, ada perkembangan yang signifikan pada Serebelum (otak kecil yang mengontrol keseimbangan), sikap tubuh serta perkembangan motorik halus. Selain itu, pada saat ini semua serabut ototnya tumbuh semakin panjang dan tebal. Terutama otot-otot yang terdapat pada tangan dan kaki berkembangn dengan cepat dibandingkan ditempat-tempat lain di dalam tubuhnya

Adapun aspek edukatif adalah pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat mendidik anak sejalan dengan perkembangannya. Aspek psikologis yang dimaksud adalah perkembangan pikir, rasa dan emosional yang berkaitan dengan karakteristik/sifat dasar anak yang serba ingin tahu. Aspek karakteristik materi disesuaikan dengan kurikulum yang ada, sedangkan aspek ketersediaan sumber belajar adalah sumber/bahan yang digunakan menarik bagi anak, mudah didapat, praktis, dan aman penggunaannya. Dengan media plastisin ini anak dapat bermain sesuka hati sesuai dengan keinginan/imajinasi anak didik.

Dari beberapa pendapat diatas, maka saya dapat simpulkan bahwa media plastisin adalah alat bermain yang kreatif dan menyenangkan yaitu dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan motorik halus anak, terutama otot-otot yang terdapat pada tangan dan kaki berkembangn dengan cepat.

1. Manfaat Media Plastisin.

Plastisin juga mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan/transformasi.

Menurut Sari (2013: 3) manfaat dan aspek pengembangan media plastisin adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan seni dan kreativitas anak, dimana anak mengeluarkan kemampuan seni dan kreasinya dalam membuat dan membentuk bahan sesuai dengan objek yang diinginkannya serta warna yang bagus.
2. Mengembangkan kemampuan motrik halus anak, karena dengan adanya kegiatan mengepal, meremas dengan memijit, memipih, menekan dan lain-lain dapat menggerakkan, melatih dan memperkuat otot halus anak.
3. Mengenalkan konsep warna, ketika anak menginginkan membentuk suatu warna yang baru maka anak dapat menncapurkan macam-macam warna platisin sesuai dengan keinginannya
4. Memperluas wawasan dan pengetahuan anak, karena anak hanya tidak menerima saja apa yang sudah ada, namunia kan mengetahui bagaimana adanya benda tersebut terbentuk.
5. Mengembangkan imajinasi dan fantasi anak, anak akan berimajinasi dan berfantasi sesuai dengan apa yang ia pikirkan, dan ditungkan dalam bentuk kegiatan yang ingin ia lakukan.
6. Langkah**-**langkahPembelajaran

Menurut Rochayah (2012:114) langkah-langkah pembelajaran media plastisin yakni sebagai berikut :

a) Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin, (b) Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan di bahas, (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (d) Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan yang berkaitan dengan materi, (e) Guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin yang paling mudah ke tingkat yang sulit, (f) Anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk dengan plastisin sesuai keinginannya sendiri, (g) Guru mengamati sambil memberikan penilaian, (h) Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil membentuk dengan plastisin tersebut.

Dari langkah-langkah pembelajaran di atas telah di kemukakan prosedur dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media plastisin. Mulai dari mempersiapkan ruangan dan perlengkapan-perlengkapan plastisin hingga melakukan evaluasi tentang hasil membentuk dengan plastisin tersebut. Dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran tersebut di lakukan secara berurut dan bertahap.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan teori-teori dan didukung oleh hasil penelitian yang relevan, maka berikut ini dikemukakan kerangka pikir yang mendasari penelitian ini. Proses dalam mengembangkan kreativitas anak didik selalu mendapat perhatian khusus dari berbagai kalangan dan metode telah dirancang guna meningkatkan kreativitas anak didik di TK (Taman Kanak-kanak). Keberhasilan peningkatan kreativitas anak didik tidak hanya ditentukan oleh hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Namun juga hasil dari kreativitas itu dan penerapan kreativitas diluar lingkungan Taman Kanak-kanak.

Dalam proses pengembangan kreativitas peran guru sangatlah penting dan di dukung oleh orang tua dan pengasuhnya. Penggunaan metode bermain bebas dengan menggunakan media plastisin sangatlah efektif dalam mengembangkan kreativitas anak karena anak didik diberi kebebasan dalam mengekplorasi bakat kreativitasnya.

Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan metode bermain plastisin diharapkan hasil dari kreativitas dapat meningkatkan aspek kognitif dan motorik halus anak didik.

Adapun kerangka pikir yang diuraikan dapat digambarkan sebagai berikut :

Kreativitas

 (*pretest)*

Kreativitas

( *posttest)*

Media plastisin (pemberian perlakuan)

Indikator:

1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan rasional
4. Keterampilan memperinci.

Indikator:

1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan rasional
4. Keterampilan memperinci.

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan apa yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho diterima apabila Z ≤ Zα/2 artinya tidak ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap tingkat kreativitas anak.

Ho ditolak apabila Z > Zα/2 artinya ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap tingkat kreativitas anak.