

II . KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas telah ada sejak manusia itu sendiri diketahui keberadaannya dalam sejarah. Potensi kreativitas terdapat pada diri manusia sejak dilahirkan. Hal ini dapat kita lihat melalui perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memerhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi.

Moustakis (Munandar, 2012 : 18) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Semiawan (Rachmawati dan Kurniati, 2010 : 14) bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian tentang kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru

sebagai penerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Rachmawati dan Kurniati, 2010 : 14)). 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 lahirnya sebuah karya kreatif.

Munandar, melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian kreatif yang di harapkan dari seseorang (Susanto, 2011 : 117), yaitu:

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
2. Mempunyai inisiatif.
3. Mempunyai minat yang luas.
4. Mempunyai kebebasan dalam berpikir.
5. Bersifat ingin tahu.
6. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
8. Penuh semangat.
9. Berani mengambil resiko.
10. Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.

Hal senada dikemukakan Munandar (2012 : 36), bahwa ciri-ciri pribadi yang kreatif, yaitu :

1. Imajinatif
2. Mempunyai prakarsa
3. Mempunyai minat luas

4. Mandiri dalam berpikir
5. Melit
6. Senang berpetualang
7. Penuh energi
8. Percaya diri
9. Bersedia mengambil resiko
10. Berani dalam pendirian dan keyakinan

Berdasarkan daftar ciri-ciri ini tampak banyak kesamaan antar ciri-ciri pribadi yang kreatif menurut Munandar dengan pakar psikologi.

3. Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas.

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas (Susanto, 2011 : 124), yaitu :

- a. waktu, untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal
- b. kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif
- c. dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif
- d. sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas
- e. lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial
- f. hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri

- g. cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya
- h. kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Rachmawati dan Kurniati (2010) ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu :

- a. memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (psychological atmosphere).
- b. 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.
- c. 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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor pendukung kreativitas dan faktor pendukung tersebut hendaknya menjadi referensi untuk penekanan-penekanan terhadap hal-hal yang positif dalam mengembangkan kreativitas.

4. Faktor Penghambat Kreativitas

Selain faktor pendukung kreativitas tersebut, terdapat beberapa hal yang bisa menjadi penghambat dalam pengembangan kreativitas seseorang, adapun faktor penghambat tersebut meliputi hal-hal berikut :

Cropley (Susanto, 2011 : 125) karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif anak :

- a. penekanan bahwa guru selalu benar,

- b. penekanan berlebihan pada hafalan,
- c. penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah,
- d. penekanan pada evaluasi eksternal,
- e. penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan,
- f. perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi

hal yang berbeda dikemukakan oleh Torrance (Susanto, 2011 : 126) bahwa

hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah :

- a. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi,
- b. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak,
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual,
- d. Terlalu banyak melarang,
- e. Takut dan malu,
- f. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu, dan memberikan kritik yang bersifat destruktif

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor penghambat kreativitas namun faktor penghambat tersebut dapat di minimalisir agar dalam mengembangkan kreativitas.tidak terdapat lagi faktor penghambat.

5. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitas memungkinkan manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan hasil riset Galton (dalam Latif dkk, 2011) bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Stimulasi yang seharusnya diberikan untuk anak dalam melatih kemampuan kreativitas anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan agar lebih menarik. Pemberian stimulasi yang baik akan merangsang otak anak sehingga perkembangan kemampuan kreativitas pada anak akan berlangsung secara optimal sesuai tahapan usia anak.

Kreativitas akan semakin berkembang jika adanya stimulasi yang baik dari lingkungan, orang tua, maupun guru. Kreativitas anak usia dini dapat berkembang dengan bermain, salah satunya dengan bermain pembangunan.

Piaget juga menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya (Jamaris, 2006 : 19). Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif atau schemata (dalam bentuk tunggal adalah skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi (kesimpulan umum).

Menurut Piaget (Morisson, 2012 : 69) proses konstruktivis didefinisikan sebagai pengalaman individu dalam mengorganisir, menyusun, dan menyusun ulang – proses seumur hidup dan berkelanjutan yang sesuai

dengan skema yang ada dalam pikiran. Selanjutnya, skema tersebut dimodifikasi dan diperkaya seiring dengan dunia dan keadaan sosial.

Seiring dengan aktivitas dan interaksi dengan orang lain, anak-anak terus menerus mengorganisir, menyusun, dan menyusun kembali pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan skema yang telah ada, atau gambaran dalam pikiran dan pemikiran. Akhirnya, anak-anak membangun kecerdasan mereka sendiri (Morisson, 2012 : 72).

Berdasarkan pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain kreativitas anak usia dini dapat berkembang, dan anak membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksinya dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan sebagainya.

Buhler dan Danziger (Nurani, 2007 : 178) mengemukakan bahwa:

Bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Dan kenikmatan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya. Misalnya ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan meluas menjadi kenikmatan berkreasi. Dalam pengembangan selanjutnya Charlotte Buhler menganggap sebagai pemicu kreativitas, ia meyakini bahwa anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya.

Lebih lanjut Piaget (Nurani, 2007 : 178 – 179) menjelaskan bahwa :

Bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru. Selanjutnya dikatakan bahwa ketika anak bermain, anak melakukan sesuatu perbuatan dan dengan melakukan itulah anak mendapatkan suatu pengetahuan yang baru atau sebagai penyempurna dari pengetahuan yang telah dimilikinya terdahulu. Piaget menegaskan bahwa melalui bermain anak belajar sesuatu, mereka akan mendapatkan sebab akibat atau perubahan dari suatu fenomena dan kejadian

Selanjutnya Mutiah (2010, : 91) mengungkapkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tidak hanya itu bermain dapat memicu kreativitas anak serta melalui bermain anak dapat belajar sesuatu, anak juga akan mendapatkan sebab akibat atau perubahan suatu fenomena dan kejadian.

2. Jenis-jenis Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas

keputusan anak sendiri. Kegiatan bermain juga akan menghasilkan proses belajar anak.

Latif dkk mengemukakan ada tiga macam jenis main (2011 : 202 – 224):

- a. main sensorimotor merupakan main anak usia dini, dimana anak belajar melalui pancaindera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
- b. main peran terdapat dua jenis main peran yaitu main peran mikro dan main peran makro. Main peran mikro dimana anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Main peran makro dimana anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.
- c. main pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media, yaitu : media yang bersifat cair dan media yang terstruktur.

Dari ketiga jenis main diatas, peneliti mengambil jenis main pembangunan sebagai bahan penelitiannya, mengingat melalui bermain pembangunan dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Fungsi dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi anak khususnya anak usia dini .

Mutiah (2010 : 113) mengemukakan beberapa fungsi bermain bagi anak antara lain :

- a. sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat
- b. sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya
- c. sebagai alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan

- d. memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya
- e. dalam bermain anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi
- f. fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengemabngkan otot-ototnya dan energy yang ada

Adapun manfaat bermain yang dikemukakan Latif dkk (2011 : 225-228)

antara lain :

- a. aspek fisik
- b. aspek sosial emosional
- c. aspek kognitif (berhubungan dengan berpikir/kecerdasan)
- d. aspek seni
- e. mengasah ketajaman pengindraan
- f. media terapi
- g. media intervensi

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat bermain bagi anak usia dini dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini.

C. Bermain Pembangunan

1. Pengertian bermain pembangunan

Bermain pembangunan merupakan tiga jenis main bagi anak usia dini.

Bermain pembangunan merupakan salah satu jenis bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Latif dkk (2011 : 219 – 223) mengemukakan bahwa main pembangunan merupakan kegiatan main yang digunakan untuk mempresentasikan ide anak melalui media.

Lebih lanjut Piaget (Mutiah, 2010 : 116 – 119) mengemukakan bahwa main pembangunan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolah nya dikemudian hari.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain pembangunan merupakan main untuk mempresentasikan ide anak, mengembangkan keterampilan melalui media yang terdiri dari dua jenis media atau bahan di dalam bermain pembangunan yaitu bahan sifat cair dan bahan yang terstruktur.

2. Media Yang Digunakan Dalam Bermain Pembangunan

Bermain pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media .Terdapat dua jenis bahan di dalam bermain pembangunan .

Mutiah (2010 : 116) mengemukakan bahwa terdapat dua jenis bahan di dalam bermain pembangunan yaitu :

- a. bahan atau media yang bersifat cair
penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak, seperti : air, pasir, lumpur, tepung, tanah liat, play dough, plastisin, krayon, pensil warna, spidol, pensil, pulpen, arang, kapur, cat air dengan kuas, dan cat minyak
- b. bahan atau media yang bersifat terstruktur
penggunaanya dikontrol oleh bentuk dari bahan, seperti : balok unit,hollow balok, balok berongga, puzzle dua dimensi, puzzle tiga dimensi, lego TM, lincoin logs TM, bristle blocks TM, tinker toys, balok berwarna, barang-barang bekas seperti : kardus, botol plastik, stik es,dan lain-lain

Selanjutnya Latif dkk (2011 : 219).mengemukakan bahwa terdapat dua jenis media di dalam bermain pembangunan, yaitu :

- a. media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak, seperti : cat, krayon, spidol, playdough, pasir, dan air

b. media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya : balok unit, lego, balok berongga, bristle block

Berdasarkan kedua media bermain pembangunan di atas, peneliti mengambil media bermain pembangunan yang bersifat cair, mengingat media yang bersifat cair dapat mengembangkan aspek kreativitas anak usia dini.

3. Langkah-langkah Bermain Pembangunan

Bermain pembangunan dapat dilakukan dengan langkah-langkah bermain pembangunan Latif dkk (2011 : 219), adapun langkah-langkah dalam bermain pembangunan, seperti :

- a. Pijakan lingkungan main pembangunan
 - 1) Pengelolaan awal lingkungan pembangunan dengan tempat bangunan yang dipilih
 - 2) Menata lingkungan pembangunan untuk mendukung hubungan sosial yang positif
 - 3) Memiliki perlengkapan main pembangunan terstruktur maupun cair
- b. Pijakan pengalaman sebelum main pembangunan
 - 1) Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan
 - 2) Menggabungkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada bermain pembangunan
 - 3) Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan

- 4) Menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup
 - 5) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan
 - 6) Merancang dan menerapkan urutan transisi untuk main
- c. Pijakan pengalaman main pembangunan setiap anak
- 1) Memberikan setiap anak waktu yang cukup(paling sedikit 60 menit untuk membangun hasil karyanya), tempat main yang cukup, dan bahan-bahan main yang cukup untuk melengkapi main pembangunan
 - 2) Memperkuat dan memperluas bahasa anak melalui pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka
 - 3) Memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun
 - 4) Mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan pembangunan anak-anak

D. Kerangka Berpikir

Kreativitas merupakan suatu pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan sejak anak dilahirkan. Kreativitas berkembang dengan baik melalui pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orang tua, lingkungan dan guru. Berdasarkan hasil riset Galton

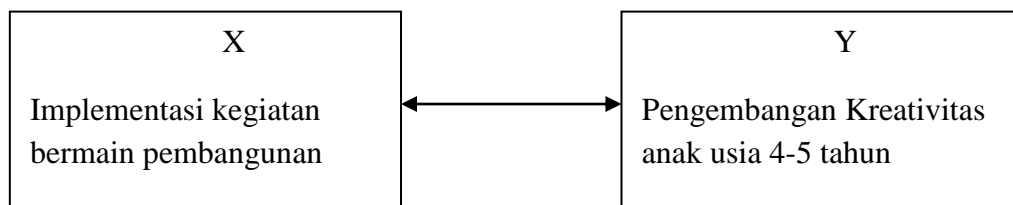
(dalam Latif dkk, 2011) bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Stimulasi yang seharusnya diberikan untuk anak dalam melatih kemampuan kreativitas anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan agar lebih menarik. Pemberian stimulasi yang baik akan merangsang otak anak sehingga perkembangan kemampuan kreativitas pada anak akan berlangsung secara optimal sesuai tahapan usia anak.

Kreativitas akan berkembang dengan optimal, bila distimulasi dengan bermain. Bermain pembangunan merupakan salah satu cara untuk dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Melalui bermain pembangunan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak karena dengan bermain pembangunan anak akan mempunyai inisiatif, mempunyai kebebasan dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan. Dengan demikian diharapkan dengan melakukan kegiatan bermain pembangunan akan meningkatkan kreativitas anak, mengingat kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru sebagai penerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Selain itu di dalam bermain pembangunan proses pembelajaran akan

lebih menyenangkan karena anak akan bermain secara individu maupun secara bekerjasama.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan dalam bagan berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ha : ada hubungan yang erat antara implementasi kegiatan bermain

pembangunan dalam pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun

Ho : tidak ada hubungan yang erat antara implementasi kegiatan bermain

pembangunan dalam pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun