

Guru hendaknya membebaskan daya kreatif anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan mencapai kemandirian dan sosialisasi.

Usia Taman Kanak-Kanak merupakan masa emas, di mana perkembangan fisik, motorik, emosional, bahasa, dan sosial berlangsung cepat. Dari lahir sampai kurang lebih dua tahun perkembangan anak sangat berkaitan dengan keadaan fisik dan kesehatannya. Diperlukan perlindungan orang dewasa untuk memenuhi kebutuhan fisik dan kesehatannya. Usia 3-5 tahun ditandai dengan usaha untuk sendiri.

Pada dasarnya, semua anak kreatif, orang tua dan guru hanya perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya. Dalam pendidikan anak usia dini, orang tua dan guru bukanlah pengajar. Orang tua dan guru diharapkan memberikan stimulasi pada anak, sehingga terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Stimulasi dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Upayakan anak dengan bebas melakukan, mengeksplorasi, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri dan menguraikan pengalamannya

A. Latar Belakang Penelitian

PENDAHULUAN

BAB I

dalam mengingat sesuatu. Suatu cara yang mampu menyalakan percikan-percikan kreativitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya.

Pengembangan. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukani) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Setiap orang mempunyai hak dan kesempatan yang sama baik dewasa maupun anak-anak untuk mendapat Taman Kanak-kanakan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini tercantum dalam Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1, yaitu "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran". Hal ini sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 yang menyatakan termasuk anak-anak berhak mendapat pendidikan baik yang diselenggarakan di jalur formal, non formal dan informal. Guilford 1959 (dalam Munandar 2009:271) menyatakan bahwa "kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen atau pemikiran menajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya".

Daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengaitkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuannya bertanya. Berk (1991:207) menerangkan bahwa kemampuan kognitif menunjuk

Hal ini ditunjukkan dengan adanya bentuk-bentuk pembatasan dan pengendalian yang dilakukan oleh guru atau orang tua kepada anak dalam berkreativitas. Keadaan seperti ini sangat tidak menguntungkan bagi perkembangan kreativitasnya. Contohnya dalam kegiatan menggambar masih ada guru atau orang tua yang selalu memberikan contoh bentuk gambar atau

pengembangan kreativitas di taman kanak-kanak belum optimal. mengembangkan potensi yang dimilikinya. Namun, pelaksanaannya masa peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna “Masa usia dini merupakan masa keistimewaan (Garha, 2006)”, dalam

kreatif, dimana kadar kreatifitasnya masih sangat tinggi. dikembangkan sejak anak usia dini, yang merupakan masa keemasan berekspresi mengembangkan kreativitas. Pengembangan kreativitas sangat perlu untuk segenap potensi yang dimilikinya. Pengembangan daya cipta identik dengan Daya cipta merupakan kemampuan anak dalam memvisualisasikan

makna psikologis (Hurlock, 1978:145). mengembangkan pengertian kreativitas dalam bentuk pengertian populer dan lain memiliki sudut pandang sendiri-sendiri. Namun para ahli sebenarnya telah tentang daya cipta atau kreativitas yang diajukkan oleh para ahli yang sama mimpi. Sedangkan daya cipta disebut juga sebagai kreativitas. Banyak definisi mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta dan membayangkan kejadian dan meliputi: mengingat, menghubungkan, mengkolongkan, memberikan symbol, untuk tahu. Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang kepada proses dan produk dari dalam akal; pikiran manusia yang membawanya

melakukan kegiatan mewarnai pada gambar yang sudah jadi dalam memberikan pewarnaan pun orang tua atau guru selalu menekankan kepada anak dengan mengharuskan sesuai dengan warna yang aslinya seperti daun harus berwarna hijau atau matahari berwarna kuning. Sementara untuk mengembangkan kreativitas pada anak guru atau orang tua harus memberikan ruang kepada anak untuk berekspresi dan berimajinasi, dan jangan membiarkan anak terbiasa mewarnai gambar yang sudah jadi, tetapi berikan mereka kesempatan untuk mewarnai gambarnya sendiri.

Kreatifitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya. Kreativitas mulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Biasanya seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Ia tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Ia memiliki system nilai dan system apresiasi hidup sendiri yang mungkin tidak sama yang dianut oleh masyarakat ramai. Dengan perkataan lain: "Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu (dan bukan merupakan sifat social yang dihayati oleh masyarakat) yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru" (Selo Soemardjan 1983)

Pengembangan kreativitas merupakan potensi daya cipta yang bisa dikembangkan melalui berbagai kegiatan sehari-hari. "Aktivitas yang paling banyak memberikan kesempatan bagi pengembangan kreativitas anak adalah melalui aktivitas seni dan musik (Maxin, 1985)". Contohnya kegiatan menggambar yang merupakan bagian dari kegiatan seni. Jadi kegiatan

menggambar dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Menggambar merupakan kegiatan yang sering dilakukan di Taman Kanak-kanak. Kegiatan menggambar banyak sekali manfaatnya sebagai bahan evaluasi perkembangan anak, terutama bagi perkembangan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat membantu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak – anak memiliki ciri - ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal - hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut.

Dunia anak - anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi - kompetensi dini yang dihasilkan anak - anak akan mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak - anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Mereka bukanlah miniatur orang dewasa. Perlakuan khusus sebagai anak - anak sangat meraka butuhkan. Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu

atau kombinasi baru berdasarkan unsur - unsur yang telah ada sebelumnya

menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat.

“Secara umum dapat dikatakan bahwa karya seni rupa anak bersifat

ekspresif dan dinamis (Caramil, Dkk. 1999)”. Apa yang digambarkan anak

merupakan cermin isi hatinya atau perasaannya, meskipun apa yang digoreskan

tidak mengandung arti bagi orang dewasa karena hanya berupa coretan belaka,

namun bagi anak memiliki arti tersendiri dan ini merupakan kreativitas dari hasil

yang orisinal.

Menggambar merupakan kegiatan bermain yang sangat menyenangkan

baginya dengan menggambar anak dapat meningkatkan ekspresinya tanpa tekanan.

Hampir diseluruh jagat raya ini tidak ada anak yang tidak suka menggambar, jika

ada anak yang tidak suka menggambar patut dipertanyakan ada apa gerangan

dengan anak ini. Jika kita perhatikan dari setiap anak, ketika diberi kertas dan

pensil dia spontan mencoret dan jika tidak diberi kertas, maka ia akan mencoret-

coretnya pada dinding atau lantai, jadi jelas bagi anak menggambar merupakan

sesuatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan mengasikkan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (1976:81-82) bahwa “nilai

gambar dalam pendidikan adalah sebagai berikut, (1) Gambar bersifat kongkrit,

(2) Gambar mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia, (3)

gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah, (4) Gambar mudah

didapat dan dibuat, dan (5) Gambar mudah digunakan baik untuk individu

maupun untuk kelompok”.

Berdasarkan ungkapan tersebut di atas maka dapat dilihat bahwa ada hubungan yang sangat erat antar kegiatan menggambar dengan tingkat kreativitas anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggambar dapat digunakan suatu cara untuk mengembangkan kreativitas pada anak di Taman Kanak-kanak. Kegiatan menggambar dapat dikelompokkan kedalam permainan sesuai dengan karakteristik belajar anak, yaitu belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Dengan menggambar anak tidak merasakan bahwa mereka sedang belajar dan dengan diberi kertas, pensil, krayon atau cat air untuk menggambar menurut pola yang diinginkan, anak dapat berekspresi dan menyalurkan kreativitasnya dengan berbagai pilihan

Permasalahan yang selama ini ada di Taman Kanak-kanak YWKA Kota Serang adalah dalam proses pembelajaran, dimana pola pembelajaran menggambar dilaksanakan dengan menggunakan media gambar yang telah disediakan, anak diarahkan serta dibimbing untuk mewarnai gambar yang telah disediakan oleh guru. Kondisi ini sudah cukup membuat anak gembira, akan tetapi kreativitas anak dalam menungkan ide-ide belum dapat tergali secara optimal. Hal ini dikarenakan bentuk gambar sudah ditentukan dan disiapkan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memfokuskan penelitian pada kajian "Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak melalui Kegiatan Menggambar Bebas", dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas pada Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Kota Serang Tahun Ajaran 2011-2012.



Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

- Untuk mengetahui kondisi objektif tingkat kreativitas anak pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak YWKA Kota Serang Tahun Ajaran 2011-2012, sebelum dilakukan penelitian tindakan.
- Untuk menerapkan pembelajaran kegiatan menggambar bebas untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar bebas pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak YWKA Kota Serang.
- Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak YWKA Kota Serang, tahun Pelajaran 2011-2012, setelah mengikuti pembelajaran menggambar beba

C. Tujuan Penelitian

Agar permasalahan menjadi lebih fokus dan terarah, maka dalam penelitian ini permasalahan dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana kondisi objektif tingkat kreativitas anak pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak YWKA Kota Serang Tahun Ajaran 2011-2012?
- Bagaimana strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar bebas pada Taman Kanak-kanak YWKA Kota Serang?
- Bagaimana tingkat kreativitas anak Taman Kanak-kanak YWKA kota setelah mengikuti pembelajaran menggambar bebas?

B. Perumusan Masalah

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat untuk berbagai pihak-pihak terkait hasil penelitian ini

adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Guru

- a. Guru dapat meningkatkan pemahaman bahwa betapa penting peranan kegiatan menggambar dan memahami bahasa rupa anak dalam rangka mengembangkan kreativitas sejak anak usia Taman Kanak-kanak
- b. Landasan dan atau informasi praktis yang dapat dipergunakan guru dalam mengimplementasikan pada pembelajaran yang bertujuan meningkatkan Taman Kanak-kanak kreativitas.

2. Manfaat bagi anak

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Menumbuhkembangkan tingkat kreativitasnya.

3. Manfaat bagi penulis

- a. Mengaplikasikan berbagai ilmu yang selama ini didapat di bangku kuliah khususnya ilmu pendidikan pada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran yang nyata.
- b. Memberikan pengalaman empiris dalam meningkatkan kreativitas anak

4. Manfaat bagi Peneliti berikutnya

Taman Kanak-kanak melalui kegiatan menggambar bebas.

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik dalam meningkatkan kreativitas

pada anak Taman Kanak-kanak, maka hasil penelitian ini dapat dijadikan data

awal (*entry point*) pada penelitian sejenis yang akan dilakukannya.

