**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Pengertian Kreativitas**

Dalam KBBI, kreatif didefenisikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru. Pada intinya pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

Kreatvfitas adalah proses mental yang pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada (wikipedia Indonesia, 2009). Kreativitas adalah proses munculnya ide baru, sedangkan inovasi adalah pengimplementasian ide itu sehingga dapat merubah dunia (Tanadi Santoso).[[1]](#footnote-2) Dalam melakukan sesuatu seperti menggambar dibutuhkan kreativitas karena kreativitas mampu membela batasan dan asumsi dan membuat koneksi pada hal lama yang tidak berhubungan menjadi sesuatu yang baru.

1. **Pengertian Kreativitas menurut para ahli**

Pengertian kreativitas menurut Widayatun, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang.

8

Pengertian kreativitas menurut James R. Evans, kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian bau, melihat subjek perspektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran.

Pengertian kreativitas menurut Santrock, kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dalam cara baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik.

Kreativitas menurut Semiawan, kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), dan keaslian (originality) dalam pemikiran, maupun ciri—ciri non aptitude, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan ingin selalu mencari pengalaman-pengalaman baru.

Pengertian kreativitas menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

1. **Pengertian Menggambar**

Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S).[[2]](#footnote-3)

Menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak tehnik dan alat. Bisa pula menggambar berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar (Wikipedia Indonesia, 2009). Kegiatan menggambar dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat gambar tanpa arti. Kegiatan ini dimulai dari mengerakkan tangan untuk mewujudkan suatu bentuk gambar secara tidak sengaja, sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah menggambar karena hal itu menjadi suatu cara berkomunikasi denga orang lain. Apalagi, ketika gambar anak tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti gambar yang dihasilkan.

1. **Media Menggambar**

Media gambaradalahsalasatu media pembelajaran yang berbasis visual. Adapun definisi media gambar dapat diuraikan persepsi dari berbagain pakar pendidikan.

Adapun definisi media gambar, secara implisit ditemukan oleh Cece Wijaya dan A. Tamrani Rusyan bahwa gambar atau lukisan adalah bentuk visual yang dapat dinikmati oleh setiap orang yang memandang sebagai wujud pindahan atau dari keadaan yang sebenarnyabaikmengenaiperbandingan, bendaataubarangapapunsuasanakehidupan.[[3]](#footnote-4)

Media gambartermasukkedalam media visual.Samadengan media lain, yang berfungsiuntukmenyalurkanpesandanpenerimaansumberkepenerimaanpesan. Media gambarmenurutRianto, merupakansalahsatujenisbahan yang memungkinkankomunikasi yang diekspresikanlewattandadan symbol.[[4]](#footnote-5)Sepertipensil grafik, pena, krayon, pensil warna, kuas tinta, pensil konte, cat air, cat minyak, pastel, dan spidol. Bisa pula dengan peralatan digital seperti stylus, mouse, atau alat lain yang menghasilkan efek sama seperti alat manual.

Media permukaan yang sering digunakan adalah kertas meskipun tidak menutup kemungkinan pula digunakan media lain seperti kain, permukaan kayu, dinding dan lain-lain. Sebagai peralatan pendukung digunakan pula penyerut pensil, larutan fixatif, dan selotip khusus menggambar untuk membuat efek-efek tertentu. Meja gambar digunakan untuk mengurangi distorsi dan kesalahan perspektif akibat ketidak normalan posisi mata saat menggambar.

1. Pensil

Pensil adalah alat tulis dan lukis yang awalnya terbuat dari grafit murni. Penulisan dilakukan dengan melakukan grafit tersebut keatas media. Namun grafit murni cenderung mudah patah, terlalu lembut, memberikan efek kotor saat media bergesakan dengan tangan, dan mengotori tangan saat dipegang. Karna itu diciptakan campuran grafit dengan tanah liat agar komposisinya lebih keras, selanjutnya komposisi campuran ini dibalut dengan kertas atau kayu.

Selain mudah didapat dan harganya murah pensil juga mudah digunakan. Kita bisa membuat bentuk-bentukm pada kertas gambar dengan beberapa goresan saja. Hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan alat gambar pensil adalah hasil goresan. Baik dan tidaknya goresan pensil ditentukan oleh:

1. Keras lunaknya pensil
2. Cara memegang pensil
3. Kuat lemahnya tekanan pensil
4. Arah goresan
5. Rautan pensil (runcing, tumpul, pipih).[[5]](#footnote-6)
6. Pena

Pena adalah alat tulis yang menggunakan tinta. Ada berbagai macam warna tinta pena, yang paling umum adalah biru, hitam, dan merah. Pena berbeda dari pensil karena tintanya tidak dapat dihapus, meski dapat ditutupi menggunakan tip-ex.

1. Krayon

Krayon adalah peralatan gambar yang dibuat dari lilin berwarna, air, dan talk atau kapur. Krayon banyak digunakan oleh anak-anak untuk menggambar, dan seniman juga menggunakannya.

1. Cat Air

Cat air atau populer juga dengan sebutan aquarel adalah medium lukisan yang menggunakan pigmen dengan alat pelarut air dengan sifat transparan.Hasil karya lukisan cat air biasanya bersifat sangat ekspretif, atau sebaliknya sangat impresif, tergantung teknik yang digunakan.

1. Cat Minyak

Cat minyak adalah cat terdiri atas partikel-partikel pigmen yang disuspensi dengan media minyak.

1. Pastel

Pastel atau yang dikenal dengan oil pastel adalah, serbuk yang direkatkan dengan arabic gum dan dibentuk menjadi batangan-batangan yang rapuh. Jika digosokan ke kertas yang cukup kasar, ikatan tersebut akan lepas dan serbuk warna akan menempel ke kertas.

1. **Macam-Macam Menggambar**
2. Menggambar Ekspresi

Manggambar ekspresi adalah usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide/gagasan, gejolak perasaan/emosi serta imajinasi dalam wujud dwimatra yang bernilai artistic dengan menggunakan garis dan warna. Ungkapann tersebut sangat pribadi, sehingga gambar yang dihasilkan menunjukan kreativitas maupun keterampilan sesuai dengan diri penggambar.

1. Menggambar Bentuk

Menggambar bentuk merupakan usaha mengungkapkan dan mengkomuikasikan pikiran, ide/gagasan, gejolak perasaan/emosi serta imajinasi dalam wujud dwimatra yang bernilai artistic dengan menggunakan garis dan warna. Hasil gambarnya menunjukan kreativitas maupun keterampilan penggambar dalam menampilkan ketepatan bentuk maupun jenis benda yang digambar.

1. Menggambar Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata bahasa Belanda yaitu ilustratie, yang artinya hiasan dengan gambar/pembuatan sesuatu yang jelas. Ilustrasi dapat dilihat pada karya cetak maupun dalam buku-buku, yang fungsinya menambah kejelasan pada buku bacaan atau menghiasi buku. Bermacam-macam gambar seperti karikatur, gambar manusia, binatang, diagram, foto dan bagan yangb terdapat terdapat dalam buku pelajaran biologi, sejarah, bahasa maupun dalam majalah atau buku cerita termasuk ilustrasi. Gambar ilustrasi dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk memberikan kejelasan suatu isi naskah.

1. **Contextual Learning**

Bagi anak normal ketika melihat suatu gambar maka terjadi proses berpikir, dimana cita-cita dan angan-angannya akan tumbuh terus. Pada saat ini gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa. Proses ini kadangkala tidak disadari oleh orang tua, sehingga ketika kritikan dan evaluasi diberikan kepada anak seolah-olah diberikan kepada anak dewasa.

Sampai saat ini, pendidikan di Indonesia masi didominasi oleh kelas yang berfokus kepada guru sebagai sumber utama pengetahuan, sehingga ceramah akan menjadi pilihan utama dalam menentukan strategi mengajar. Sehingga sering mengabaikan pengetahuan awal anak. Untuk itu diperlukan suatu metode yang memberdayakan anak didik. Salah satu metode yang memberdayakan anak didik adalah metode kontekstual learning.

1. **Pengertian Kontekstual Learning**

Contekstual learning dikembangkan oleh The Washington State Concortium For Contextual Teaching And Learning yang melibatkan 11 perguruan tinggi, 20 sekolah, dan lembaga-lembaga yang bergerak dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Salah satu kegiatan adalah melatih dan memberi kesempatan kepada guru-guru dari enam provinsi di Indonesia untuk belajar metode kontekstual di Amerika Serikat melalui Direktorat SLTP Depdiknas.

metode contextual leraning merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata murid dan mendorong murid membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (US Departement Of Education).[[6]](#footnote-7)

Dalam konteks ini anak perlu mengerti apa makna belajar, manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Dengan ini anak akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Sehingga akan membuat mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bakal yang bermanfaat untuk hidupnya nanti dan anak akan berusaha untuk menanggapinya.

Tugas guru dalam pembelajaran contextual adalah membantu anak dalam mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih berurusan dengan strategi dari pada memberi informasi. Guru hanya mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menentukan menemukan suatu yang baru bagi anak. Proses belajar mengajar lebih diwarnai student contered dari pada teacher contered.

Menurut Depdiknas guru hanya melaksanakan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengkaji konsep atau teori yang akan dipelajari oleh anak.
2. Memahami latar belakang dan pengalaman hidup anak melalui proses pengkajian secara seksama.
3. Mempelajari lingkungan sekolah dan tempat tinggal anak yang selanjutnya memilih dan mengiyakan dengan konsep atau teori yang akan dibahas dalam pembelajaran kontekstual.
4. Merancang pengajaran dan mengaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan mempertimbangkan pengalaman yang dimiliki anak dan lingkungan hidup mereka.
5. Melaksanakan penilaian terhadap pemahaman anak, dimana hasilnya nanti dijadikan bahan refleksi terhadap rencana pembelajaran dan pelaksanaannya nanti.

Depdiknas, (2006), dalam pengajaran contextual memungkinkan terjadinya lima bentuk belajar yang penting, yaitu mengaitkan (relating), mengalami (experiencing), menerapkan (applying), kerjasama (coorperating), dan mentransfer (transfering).

1. Mengaitkan (relating) adalah strategi yang paling hebat dan merupakan inti konstruktivisme. Guru menggunakan strategi ini ketika ia mengaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenal anak. Jadi dengan demikian mengaitkan apa yang sudah diketahui anak dengan informasi baru.
2. Mengalami (experiencing) merupakan inti belajar kontekstual dimana mengaitkan berarti menghubungkan informasi baru dengan pengalaman maupun pengetahuan sebelumnya. Belajar dapat terjadi lebih cepat ketika anak dapat memanipulasi peralatan dan bahan serta melakukan bentuk-bentuk penelitian yang aktif.
3. Menerapkan (applying), anak menerapkan suatu konsep ketika ia melakukan kegiatan pemecahan masalah. Guru dapat memotivasi anak dengan memberi latihan yang realistik dan relevan.
4. Kerjasama (coorperating), anak yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya anak yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang komplek dengan sedikit bantuan. Pengalaman kerja sama tidak hanya membantu anak mempelajari bahan ajar tetapi konsisten dengan dunia nyata.
5. Mentransfer (transfering), peran guru membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hafalan.

Menurut Blanchard[[7]](#footnote-8)ciri-ciri contextual adalah :

1. Menekankan pada pentingnya pemecahan masalah.
2. Kegiatan belajar dilakukan dalam berbagai konteks.
3. Kegiatan belajar dipantau dan diarahkan agar anak dapat belajar mandiri.
4. Mendorong anak untuk belajar dengan temannya dalam kelompok atau secara mandiri.
5. Pelajaran menekankan pada konteks kehidupan anak yang berbeda-beda.
6. Menggunakan penelitian yang otenik.

Menurut Rachmadiarti[[8]](#footnote-9), suatu proses kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berorientasi pada kontekstual learning apabila mempunyai tujuh pilar yaitu :

1. Inkuiri (inquiry)
2. Bertanya (questioning)
3. Kontruktivisme (contruktivism)
4. Masyarakat belajar (learning community)
5. Penilaian autentik (autentic assesment)
6. Refleksi (reflection)
7. Permodelan (modelling)

Menurut Depdiknas untuk penerapannya, pendekatan contextual memiliki tujuh komponen utama yaitu: kontruktivisme (contruktivism), menemukan (inquiry), bertanya (questioning), masyarakat belajar (learning community), permodelan (modeling), refleksi (reflection), dan penilaian yang sebenarnya (authentic assesment). Apabila tujuh komponen tersebut sebagai berikut :

1. Konstruktivisme (construktivism)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir contextual learning and teaching (CTL), yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, mengingat pengetahuan tetapi merupakan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur pengetahuan yang dimiliki.

1. Menemukan (inquiry)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual karena pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak diharapakan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri. Kegiatan menemukan (inquiry) merupakan sebuah sirklus yang terdiri dari observasi (observation), bertanya (questioning), mengajukan dugaan (hiphotesis), pengumpulan data (data gathering), penyimpulan (conclusion).

1. Bertanya (questioning)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu dimulai dari bertanya. Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran contextual. Kegiatan bertanya berguna untuk menggali informasi, menggali pemahaman anak, membangkitkan respon kepada anak, mengetahui sejauh mana keingintahuan anak, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui anak, memfokuskan perhatian pada sesuatu yang dikehendaki guru, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari anak untuk menyegarkan kembali pengetahuan anak.

1. Masyarakat belajar (learning community)

Konsep masyarakat belajar menyarankan hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari “sharing” antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu ke yang blum tahu. Masyarakat belajar terjadi apabila ada komunikasi dua arah, dua kelompok, atau lebih yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran saling belajar.

1. Permodelan (modelling)

Permodelan pada dasarnya membahasakan yang dipikirkan, mendemonstrasi bagaimana guru menginginkan anak didiknya untuk belajar dan melakukan apa yang guru inginkan agar anak didiknya melakukan. Dalam pembelajaran kontekstual guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan anak dan juga mendatangkan dari luar.

1. Refleksi (reflection)

Refleksi merupakan cara berpikir atau respon tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa yang sudah dilakukan dimasa lalu. Realisasinya dalam pembelajaran, guru menyisakan waktu sejenak agar anak didik melakukan refleksi yang berupa pernyataan langsung tentang apa yang diperoleh hari itu.

1. Penilaian yang sebenarnya (autentic assesment)

Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberi gambaran mengenai perkembangan belajar anak. Dalam pembelajaran berbasis kontekstual, gambaran perkembangan belajar anak didik perlu diketahui guru agar bisa memastikan bahwa anak mengalami pembelajaran yang benar. Fokus penilaian adalah pada penyelesaian tugas yang relavan dan kontekstual serta penilaian dilakukan terhadap proses maupun hasil.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Metode Kontekstual Learning**
	1. Kelebihan
2. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya murid dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi murid materi itu akan berfungsi secara fungsional, tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori murid, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
3. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada murid karena metode pembelajaran CTL, menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang murid dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme murid diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”.
4. Kontekstualadalahpembelajaran yang menekankanpadaaktivitasmuridsecarapenuhfisikmaupun mental
5. Kelasdalampembelajarankontekstualbukansebagaitempatuntukmemperolehinformasiakantetapisebagaitempatuntukmenguji data hasiltemuanmurid di lapangan
6. Materipelajarandapatditemukansendiribukanhasilpemberian guru.
	1. Kelemahan
7. Guru lebih intensif dalam membimbing. Karna dalam metode CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan baru bagi murid. Murid dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau “penguasa” yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing murid agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
8. Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak murid agar dapat menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.
9. Memerlukanwaktu yang cukup lama saat proses pembelajaran
10. jika guru tidak dapat mengendalikan kelas maka dapat menciptakan situasi kelas yang kurang kondusip
11. Penegtahuan yang didapat oleh murid akan berbeda-beda dan tidak merata.
12. **KerangkaPikir**

Proses pembelajaran menggambar di TK Kuncup Melati Kelompok B. 1 Baubau semata-mata menerapkan metode klasikal sehingga siswa kurang bergairah untuk mengikuti proses pembelajaran. Metode pendekatan kontekstual learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang meransang kreatifitas anak dan merupakan konsep belajar yang membantu guru yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Dengan cara tersebut akan meningkatkan gairah dan semangat belajaranak yang berimplikasi dalam meningkatkan hasil belajar menggambar anak kelompok B. 1 TK Kuncup Melati Baubau.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka alur pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

PembelajaranMenggambar Di Taman Kanak-Kanak

Model PembelajaranKonvensional

SiswaPasifDalam Proses Pembelajaran

MetodePendekatanKontekstual Learning

SiswaAktifDalamPembelajaran

HasilMenggambarRendah

HasilMenggambarDapatMeningkat

**Bagan kerangka pikir**

1. Santoso, Tanadi. (2009). *Seni dan Kreativitas Manusia Tiada Batas*: Jakarta: Duta Press. [↑](#footnote-ref-2)
2. Pemadhi Hajar. Evan Sukardi S. 2008. *Seni Keterampilan Anak jakarta*: Universitas Terbuka. [↑](#footnote-ref-3)
3. Cece Wijaya dan A. Tabrani Rusyan, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar, (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992, h. 140 [↑](#footnote-ref-4)
4. Riyanto, *Media Pengajaran,* (Jakarta: Depdikbud, 1982) h. 24 [↑](#footnote-ref-5)
5. Isnu Murdewa dan Sigit Giri Purwana, *Melukis Itu Muda,* (Klater: PT. Intan Pariwara, 2006) h.15 [↑](#footnote-ref-6)
6. Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kooperatif Learning dan Contextual Learning dalam Perkembangan di Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta. [↑](#footnote-ref-7)
7. Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kooperatif Learning dan Contextual Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: pengarang. [↑](#footnote-ref-8)
8. Rachmadiarti. (2002). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran di Kelas*. Jakarta: departemen Pendidikan Nasional. [↑](#footnote-ref-9)