

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kreativitas**

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

Kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan original yang berujung ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.<sup>1</sup> Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Anak yang kreatif biasanya ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktifitas yang kreatif.

##### **2. Ciri-ciri Anak Kreatif**

Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Triffinger yang dikutip Munandar menyatakan bahwa:

“Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan, rencana inovatif serta produk original mereka telah diperkirakan dengan matang,

---

<sup>1</sup> Wahyudin., *Atoz Anak Kreatif*, (Jakarta: Gema Insani, 2007), 3.

dan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul. Ada beberapa ciri kemampuan berpikir kreatif “, diantaranya:

1. Kelancaran (*fluency*)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan

2. Keluwesan (*flexibility*)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah

3. Keaslian (*originalitas*)

Adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli

4. Penguraian (*elaborasi*)

Adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci.<sup>2</sup>

Berdasarkan ciri-ciri yang diungkapkan tersebut memberikan gambaran bahwa kemampuan pada aspek pengembangan seni dan kreatifitas adalah keanekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif. Sedangkan proses belajar kreatif menurut Torrance dan Myres berpendapat bahwa proses belajar kreatif sebagai :

“Keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya. Kesederhanaan dari struktur atau mendiagnosis suatu kesulitan dengan mensintesis informasi yang telah diketahui, membentuk kombinasi dan mendivergensi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sebagainya. Mempertimbangkan, menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyisihkan, memecahkan

---

<sup>2</sup> Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1999), 47.

yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan secara estesis, mengkonunikasi hasil-hasilnya kepada orang lain”.<sup>3</sup>

Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita.

Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Refinger menyatakan dalam Conny Semawan memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting.

- a. Belajar kreatif membantu anak menjadi berhasil guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita membantu siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri.
- b. Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan.

---

<sup>3</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), 60-61.

- c. Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi kita. Kita makin menyadari bahwa belajar kreatif dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi kita.
- d. Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Sebagaimana halnya dengan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pada belajar kreatif kita lihat secara aktif serta ingin mendalami bahan yang dipelajari. Dalam proses belajar secara kreatif digunakan proses berfikir divergen (proses berfikir ke macam-macam arah dan menghasilkan banyak alternatif penyelesaian) dengan proses berfikir konvergen (proses berfikir yang mencari jawaban tunggal yang paling tepat) berfikir kritis.

Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya yang kreatif tidak muncul begitu saja, untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan. Masa seorang anak duduk di bangku sekolah termasuk masa persiapan ini karena mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah-masalah. Demikianlah semua data (pengalaman) memungkinkan seorang mencipta, yaitu dengan mengabung-gabungkan (mengkombinasikan) menjadi sesuatu yang baru.

## **B. Kolase**

### **1. Pengertian Kolase**

Kolase adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras

berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat.<sup>4</sup> Dari definisi kolase tersebut dapat diuraikan pengertiannya, yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara merekatkan.

## 2. Fungsi Kolase

Sehubungan dengan kegiatan pembelajaran kolase pada tingkat Taman Kanak-Kanak terdapat beberapa fungsi dalam kegiatan pembelajaran antara lain :

### a. Fungsi Praktis

Bersifat individual sebagai bahan ekspresi, pada keindahan disalurkan pada pembuatan sebagai komunikasi dan hiburan

### b. Fungsi Edukatif

Berkarya seni dalam pendidikan melalui penerapan metode pembelajaran melalui pendidikan seni dalam upaya untuk membangun pengembangan berbagai fungsi perkembangan dalam diri seseorang anak, yang meliputi kemampuan : fisik, daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa keindahan, kreatifitas.

### c. Fungsi Ekspresi

Fungsi ekspresi merupakan penuangan ekspresi yang murni yang hanya sebagai media ekspresi diri, bukan dilakukan untuk fungsi seni

---

<sup>4</sup> Depdikbud , *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 1994),

praktis. Kolase pada saat mencipta karya seni tersebut ia bebas mengekspresikan gagasannya dan tidak terikat pada aturan atau kepentingan lainnya. Pada kegiatan seni rupa anak, pada umumnya memiliki sifat seni murni, karena anak belum menginginkan apa-apa selain, berseni sebagai perwujudan gagasan estetisnya.

d. Fungsi Psikologi

Seni rupa disamping sebagai media ekspresi dapat pula dimanfaatkan sebagai fungsi terapi untuk sebagai sarana sublimasi, relaksasi, yaitu sebagai penyaluran berbagai permasalahan psikologi yang dialami seseorang.

e. Fungsi Sosial

Kehadiran seni rupa terutama seni pakai pada umumnya banyak membantu memecahkan berbagai persoalan social. Kehadirannya dapat menyediakan lapangan pekerjaan dan peningkatan taraf hidup melalui pengembangan industri kriya (banyak kita jumpai di art shop dengan karya kolase, kolase).

Sepanjang sejarah perkembangan peradapan manusia, kontribusi dan peran seni rupa dalam kehidupan social sangatlah nyata. Bahkan menurut Agus Sachri, bahwa seni rupa dapat berfungsi sebagai indikator tanda-tanda zaman yang berlangsung pada satu kurun waktu tertentu. Baik sebagai monument budaya, gaya hidup masyarakat, maupun ciri khas peradapan yang sedang berlangsung.

Karya tidaklah serta merta dapat diwujudkan tanpa melalui proses atau tahapan yang harus dilalui. Apalagi karya seni membutuhkan tahapan yang bersifat personal. Proses kreasi atau proses kreatif merupakan tahapan yang harus dilalui oleh seseorang dalam mencipta suatu karya seni yang dalam hal ini adalah kolase.

### **3. Manfaat Kolase**

Adapun manfaat membuat kolase bagi perkembangan anak dalam meningkatkan motorik halus adalah sebagai kegiatan bermain sekaligus berseni bagi anak, pengenalan bentuk dan warna, meningkatkan pengembangan seni. Teknik pembuatan kolase adalah potongan-potongan yang telah disiapkan ditempelkan dengan menggunakan lem pada pola / bidang datar yang telah ditentukan. Salah satu contoh penerapan membuat kolase :

- a. Siapkan kertas yang telah diberi pola gambar
- b. Siapkan bahan (koran bekas), lem
- c. Menyobek koran bekas dan diberi lem untuk ditempelkan pada pola yang diinginkan.

## **C. Media**

### **1. Pengetian Media**

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada

diri anak/peserta didik. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi. Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif harus berdasarkan asumsi bahwa kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda. Asumsi ini banyak diabaikan oleh guru yang berakibat pada rendahnya kualitas pemahaman yang diterima anak/peserta didik.

## **2. Tujuan dan Fungsi Media**

Beberapa fungsi dan tujuan penerapan media adalah sebagai berikut:

- a. Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.
- b. Bereksperimen
- c. Menyelidiki atau meneliti
- d. Alat bantu
- e. Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal
- f. Alat peraga untuk memperjelas sesuatu (menghilangkan variabelisme)
- g. Mengembangkan imajinasi (kreativitas)
- h. Melaksanakan tugas yang diberikan
- i. Melatih kepekaan berfikir
- j. Digunakan sebagai alat permainan
- k. Keperluan anak dalam melakukan tugas yang diberikan guru

seperti kertas lipat atau menggunting, kertas HVS atau buku gambar untuk menggambar.<sup>5</sup>

### **3. Manfaat Media**

Menurut Sudjana dan Rivai media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dan hasil belajar yang dicapainya. Sedangkan manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan seperti mengamati, melakukan ,mendemonstrasikan dan lain – lain.

### **4. Karakteristik Media**

Media digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan, dan bisa membantu guru menghubungkan suatu hal dengan hal lainnya. Perangkaian kemampuan kognitif yang telah diberikan bisa dijadikan tolak ukur keberhasilan media tersebut.

### **5. Syarat-syarat Media dalam Pembelajaran**

Adapun syarat yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

---

<sup>5</sup> Cucu Eliya Wati, *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 19.

- a. Menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk
- b. Tumpul (tidak tajam) bentuknya.
- c. Ukuran disesuaikan anak usia TK
- d. Tidak membahayakan anak
- e. Dapat dimanipulasi.

Dengan demikian kita bisa memahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang mengajarkan belajar baca, tulis dan hitung bagi anak/peserta didik anda, maka anda tentu harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain. Janganlah hal itu seperti dipaksakan sebab hal itu terjadi maka akan membuat psikis anak menjadi sakit. Anak-anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal konkret yang dapat dijangkau panca indera anak secara dekat.

Keterlibatan yang dilakukan oleh anak didik/peserta didik haruslah berorientasi kepada kegiatan pemecahan masalah sederhana, pengembangan keterampilan kognitif seperti bercerita, pengembangan kemampuan mengurus diri sendiri, menggambar bebas, mengasosiasikan tulisan dengan bunyinya mendengarkan, dan bergerak bebas. Misalnya saja, Budi yang menggambar tanpa kita tahu artinya, kita beri kebebasan dia mengekspresikan hasil gambarnya dengan cerita verbalnya.

#### **D. Pengertian Koran**

Koran berasal dari bahasa Belanda '*Krant*' dan dari bahasa Perancis '*Courant*' yang diterjemahkan menjadi surat kabar. Didefinisikan sebagai suatu penerbitan yang ringan dan mudah dibuang, biasanya dicetak pada kertas berbiaya rendah yang disebut dengan kertas koran.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>[Id.m.wikipedia.org/wiki/Koran](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Koran) dengan judul *Koran*. Diakses pada tanggal 13 Agustus 2014.