

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian tentang dongeng

a. Pengertian Dongeng

Danandjaja (1985) dalam tadkiroaton musfiroh (2005 : 89) menyatakan dongeng adalah cerita khayali yang dianggap tidak benar-benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun oleh pendengarnya. Dongeng tidak terikat oleh ketentuan normative dan factual tentang pelaku, waktu, dan tempat (Danandjaja, 1989: 472). Pelakunya adalah mahluk-makhluk khayali yang memiliki kebijaksanaan atau kekurangan untuk mengatur masalah manusia dengan segala macam cara. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, atau bahkan moral.

Dongeng diklasifikasikan menjadi sub bentuk yang lebih terperinci meliputi dongeng binatang, dongeng biasa, anekdot, dan dongeng berumus, serta dongeng-dongeng yang belum dklasifikasikan. Dongeng merupakan cerita rakyat yang dijadikan sumber cerita untuk anak usia dini, terutama dongeng-dongeng tentang binatang atau fable.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk menyampaikan pesan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pesan disampaikan secara langsung melalui percakapan antara penyampai pesan dengan pihak yang menjadi sasaran pesan

tersebut. Pesan dapat juga disampaikan secara tidak langsung melalui metode khusus, seperti lagu, komik maupun dongeng.

Menurut Poerwadarminto (1985: 357) mendefinisikan dongeng adalah: “Cerita terutama tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh atau cerita yang tak terjadi”, sedangkan menurut sarikata Bahasa Indonesia (1998: 155) dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh). Jadi dongeng merupakan cerita yang dibuat tentang hal-hal aneh yang merupakan kejadian yang tidak sesungguhnya terjadi. Dongeng termasuk bentuk prosa lama.

Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi yang sampai sekarang masih banyak dijumpai dalam masyarakat. Cerita prosa rakyat penyebaran dan pewarisnya biasanya dilakukan secara lisan. Menurut Wiliam R. Bascom dalam Danandjaja (1986: 85) bahwa cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*Folktale*). Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. James Danandjaja (1986: 86) berpendapat bahwa kata dongeng menurut pengertian yang sempit adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, sedangkan pengertian dongeng. dalam arti luas adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi.

Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral) bahkan sindiran. Jadi, dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh

waktu maupun tempat, yang mempunyai kegunaan sebagai alat hiburan atau pelipur lara dan sebagai alat pendidik (pelajaran moral).

Pengisahan dongeng mengandung suatu harapan-harapan, keinginan dan nasihat yang tersirat maupun yang tersurat. Ketika seorang ibu bercerita kepada anak-anaknya kadang-kadang ajarannya diungkapkan secara nyata dalam akhir cerita tetapi tidak jarang diungkapkan secara tersirat. Dalam hal ini sang anak diharapkan mampu merenungkan, mencerna dan menterjemahkan sendiri amanat yang tersirat didalam cerita tadi.

Indonesia adalah negara yang kaya akan dongeng, khususnya dongeng untuk anak-anak. Masing-masing wilayah di Indonesia memiliki koleksi dongeng yang memanfaatkan potensi alam sekitar, supaya emosi audiensi dapat lebih terbangun. Tengok saja dongeng timun mas dari Jawa Tengah, Si Kabayan dari Jawa Barat atau juga Pengeran Si Katak-katak dari Sumatra Utara. Sampai saat ini, dongeng masih memiliki tempat di hati anak-anak Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kemasan dongeng yang merupakan perpaduan antara unsur hiburan dengan pendidikan.

Unsur pendidikan ditujukan melalui pesan yang dimuat, baik melalui cerita yang terakhir dengan kebahagiaan maupun kesedihan. Inti dari sebuah dongeng dapat dijadikan bahan perenungan bagi audiensinya. Unsur hiburan merupakan “bumbu penyedap” supaya penyampaian dongeng tidak menimbulkan kebosanan, bisaanya dengan dialog interaktif antara pendongeng dengan *audience* atau dengan humor.

b. Unsur-unsur dalam Dongeng

Dalam sebuah dongeng terdapat unsur-unsur penting yang meliputi alur, tokoh, latar, dan tema. Dongeng yang bermutu memiliki perkembangan yang memadai pada keempat unsur tersebut. Mungkin unsur yang satu lebih ditekankan daripada unsur yang lain, tetapi semua dikembangkan dengan baik.

Menurut Lustantini (1998: 16) penyebab ketertarikan *audience* pada dongeng tidak terlepas dari empat unsur penting dongeng yaitu :

1. Alur

Alur adalah konstruksi mengenai sebuah deretan peristiwa secara logis dan kronologis saling berkaitan yang dialami oleh pelaku. Alur ada dua macam, yaitu alur lurus dan alur sorot balik. Alur lurus adalah peristiwa yang disusun mulai dari awal, tengah, yang diwujudkan dengan pengenalan, mulai bergerak, menuju puncak dan penyelesaian. Alur sorot balik adalah urutan peristiwa yang dimulai dari tengah, awal, akhir atau sebaliknya. Alur dapat melibatkan ketegangan, pembayangan dan peristiwa masa lalu. Hal ini dimaksudkan untuk membangun cerita agar peristiwa ditampilkan tidak membosankan. Alur ditutup dengan ending, yaitu *happy ending* (bahagia) atau *sad ending* (sedih).

2. Tokoh

Setiap cerita memiliki paling sedikit satu tokoh dan biasanya ada lebih dari satu. Tokoh-tokohnya mungkin binatang, orang, obyek, atau makhluk khayal. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa

atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada dalam cerita (Lustantini Septiningsih, 1998: 16). Tokoh dapat memiliki dua sifat, yaitu protagonis (karakter yang melambangkan kebaikan, menunjukkan sikap positif dan merupakan contoh yang layak ditiru) dan antagonis (karakter yang berlawanan dengan tokoh protagonis, merupakan contoh karakter yang harus dihindari sikap dan perbuatannya). Penokohan yang dipilih dipengaruhi oleh sifat, ciri pendidikan, hasrat, pikiran dan perasaan yang akan diangkat oleh pengarang untuk menghidupkan dongeng.

3. Latar / *Setting*

Istilah latar biasanya diartikan tempat dan waktu terjadinya cerita. Hal tersebut sebagian benar, tetapi latar sering berarti lebih dari itu. Di samping tempat dan periode waktu yang sebenarnya dari suatu cerita, latar meliputi juga cara tokoh-tokoh cerita hidup dan aspek kultural lingkungan. Berikut penjelasan tentang latar atau *setting*.

- a. Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacauan yang berkaitan dengan ruang, waktu dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra (Lustantini Septiningsih, 1998: 44).
- b. Latar ada dua macam, yaitu latar sosial (mencakup penggambaran keadaan masyarakat, kelompok sosial dan sikapnya, adat kebiasaan, cara hidup, maupun bahasa yang melatari peristiwa) dan latar fisik atau material (mencakup tempat, seperti bangunan atau daerah).

- c. Latar adalah cerita akan memberi warna cerita yang ditampilkan, disamping juga memberikan informasi situasi dan proyeksi keadaan batin para tokoh.

4. Tema

Tema cerita merupakan konsep abstrak yang dimasukkan pengarang ke dalam cerita yang ditulisnya. Berikut penjelasan tentang tema.

- b. Tema adalah arti pusat yang terdapat dalam suatu cerita.
- c. Pemikiran-pemikiran yang dikemukakan oleh pengarang oleh pengalaman, jiwa, cita-cita dan ide yang diwujudkan lewat tema.
- d. Pengarang menampilkan sesuatu tema karena ada maksud tertentu atau dipengaruhi
- e. pesan yang ingin disampaikan. Maksud atau pesan yang ingin disampaikan itu disebut amanat. Jika tema merupakan persoalan yang diajukan, amanat merupakan pemecahan persoalan yang melahirkan pesan-pesan.

Keempat unsur penting diatas merupakan kunci ketertarikan *audience* pada suatu dongeng. Satu unsur dapat lebih menonjol diantara unsur lainnya, karena bisa jadi sebuah dongeng dikatakan menarik karena alur dan penokohan saja yang menonjol. Tentu lebih baik apabila keempat unsurnya dapat dikerjakan oleh pengarang dongeng dengan maksimal. Contoh dari dongeng yang memiliki kekuatan dari seluruh unsur penting dongeng adalah Timun Mas. Alur cerita yang melibatkan ketegangan dan peristiwa masa lalu telah berhasil memancing imajinasi *audience*

untuk mengikuti cerita. Penokohan dikerjakan dengan mengikutsertakan karakter protagonis dan antagonis yang menghasilkan kekontrasan. Timun Mas dan orangtunya melambangkan karakter protagonis sedangkan raksasa melambangkan karakter yang antagonis dengan kejahatan dan ketamakannya. Latar cerita benar-benar mengajak imajinasi *audience* pada suasana kehidupan pedesaan yang penuh fantasi. Tema dari dongeng ini jelas, yaitu menggambarkan tentang keberanian bertindak diatas kebenaran untuk mengalahkan ketamakan dan kejahatan.keempat unsur ini sangat sesuai dengan target *audiencenya* yaitu anak-anak

c. Macam-macam Dongeng

Cerita dalam sebuah dongeng dapat mempengaruhi minat anak untuk membacanya, karena setiap anak mempunyai selera yang berbeda-beda dalam diri mereka. Dilihat dari isinya, dongeng dibedakan menjadi 5 macam yaitu :

1. Dongeng yang lucu

Lucu menurut Poerwadarminto (1985: 610) yaitu: “menimbulkan tertawa” jadi dongeng yang lucu adalah cerita yang berisikan kejadian lucu yang terjadi pada masa lalu. Cerita dalam dongeng lucu dibuat untuk menyenangkan atau membuat tertawa pendengar atau pembaca.

Contoh : Dongeng Abu Nawas

2. Fabel

Poerwadarminto (1985: 278) mendefinisikan “Fabel adalah cerita pendek berupa dongeng, menggambarkan watak dan budi manusia yang diibaratkan pada binatang”. Fabel digunakan untuk pendidikan moral, dan

kebanyakan fabel menggunakan tokoh-tokoh binatang, namun tidak selalu demikian. Disamping fabel menggunakan tokoh binatang ada yang menggunakan benda mati. Jadi fabel merupakan cerita pendek atau dongeng yang memberikan pendidikan moral yang menggunakan binatang sebagai tokohnya.

Contoh : Dongeng kancil dan harimau

3. Legenda

Poerwadarminto (1985: 578) mendefinisikan legenda adalah : “cerita dari zaman dahulu yang bertalian dengan peristiwa-peristiwa sejarah”. Menurut sari kata Bahasa Indonesia (2007: 21) legenda adalah: “Cerita yang isinya tentang asal-usul suatu daerah”. Legenda baik sekali digunakan untuk pendidikan di kelas-kelas rendah Sekolah Dasar untuk mengajarkan konsep-konsep. Jadi legenda merupakan cerita dari zaman dahulu yang merupakan kejadian-kejadian yang berhubungan dengan suatu tempat atau peristiwa yang baik digunakan dalam pendidikan dasar.

Contoh : Asal mula Danau Toba

4. Sage

Sage menurut Poerwadarminto (1985: 848) adalah “Cerita yang mendasar peristiwa sejarah yang telah bercampur dengan fantasi rakyat”, sedangkan menurut sari kata Bahasa Indonesia (2007: 20) sage yaitu dongeng yang mengandung unsur sejarah. Jadi dapat disimpulkan bahwa sage merupakan cerita dongeng yang berhubungan dengan peristiwa atau sejarah.

5. Mite

Mite menurut Poerwadarminto (1985: 641) adalah “cerita yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya”. Sedangkan menurut Sarikata Bahasa Indonesia (2007: 20) mite didefinisikan sebagai: “dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat”. Jadi mite merupakan cerita tentang kepercayaan suatu masyarakat yang diyakini oleh masyarakat tetapi tidak dapat dibuktikan kebenarannya

Contoh : Nyai Loro Kidul

Dalam penelitian ini yang akan digunakan adalah Fabel (dongeng binatang), beberapa alasan penggunaan fabel adalah.

1. Tokoh-tokoh binatang sangat menarik bagi anak;
2. Lewat tokoh binatang dapat memberikan pendidikan anak.
3. Anak akan memiliki rasa sayang pada binatang.
4. Setelah besar anak akan memiliki kesadaran untuk menjaga dan melestarikan alam lingkungannya, khususnya alam fauna.
5. Anak menyenangi hal-hal yang fantastik seperti halnya binatang yang mirip manusia.

Menurut Knower (1958: 1331) dalam Encyclopedia of Educational Research, disebutkan sebagai berikut *“a speaker is consisted of four matter which is all needed in expressing mind/its opinion to others. First, the speaker is an willingness, an intention, an meaning wanted is owned by other, that is: an mind (a thought). Second, the speaker is user the language, forming mind and feeling become the words. Third, the seaker is something that wish to attend, wish listened, submitting intention and its words to other pass the voice. Last, the speaker is*

something that have to be seen, showing the aspect, something action which must be paid attention and read to pass eye”

Artinya seorang pembicara pada dasarnya terdiri atas empat hal yang kesemuanya diperlukan dalam menyatakan pikiran/pendapatnya kepada orang lain. Pertama, sang pembicara merupakan suatu kemauan, suatu maksud, suatu makna yang diinginkannya dimiliki oleh orang lain, yaitu: suatu pikiran. Kedua, sang pembicara adalah pamakai bahasa, membentuk pikiran dan perasaan menjadi kata-kata. Ketiga, sang pembicara adalah sesuatu yang disimak, ingin didengarkan, menyampaikan maksud dan kata-katanya kepada orang lain melalui suara. Terakhir, sang pembicara adalah sesuatu yang harus dilihat, memperlihatkan rupa, sesuatu tindakan yang harus diperhatikan dan dibaca melalui mata.

2.Kajian Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi didalamnya. Lawrence dalam Suratno (2003: 24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Elliot dalam Suratno (1975: 24) menyatakan kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide. Drevdahl dalam Dian Pramesti (2007: 25) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sementara itu Chaplin (1989) dalam Rahmawati (2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam

seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas.

Kreativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif. Hal ini dikarenakan hanya orang yang kreatiflah yang mempunyai ide gagasan yang kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain.

b. Pengertian Anak Kreatif

Suratno, (2005: 10) menyatakan anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif

Amabile dalam Suratno, (1990: 10) menyatakan individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu

c. Karakteristik Anak kreatif

Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno (2005: 11-13) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut : (1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, (2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, (3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, (4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, (5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, (6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama di ingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam saja.

Dengan metode dongeng boneka kreativitas dapat dikembangkan karena anak akan sering mengajukan pertanyaan, membuat komentar sesuai dengan ciri anak kreatif di atas.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, beres eksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif.

Melalui dongeng boneka dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatiannya dalam mendengarkan dongeng. Kegiatan dongeng boneka dapat meningkatkan rentang perhatian anak karena boneka yang menarik membuat anak lebih fokus perhatiannya.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menabjukan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa.

Melalui dongeng boneka anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka latihlah karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk mengekspresikannya didepan teman-temannya.

4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru.

Melalui dongeng boneka anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai kemampuannya.

5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak.

Dongeng boneka dapat mengasah imajinasi dan fantasi anak, fantasi tersebut dapat diasah melalui alur cerita dan gambar yang ditampilkan. Misalnya apabila seseorang bercerita dengan setting lapangan, rumah sakit, anak-anak akan mempunyai persepsi dalam fantasinya masing-masing. Dengan fantasi tersebut, maka akan lebih meningkatkan kreativitas anak.

6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Pada hal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak.

Melalui dongeng boneka anak akan sering mendapatkan kosakata baru, dengan kosakata yang diperolehnya tersebut akan dapat menjadi bekal anak sebagai pencerita yang alami. Anak kreatif memiliki kuriositas yang tinggi. Untuk memenuhi rasa kوريوسitasnya diperlukan bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak dibandingkan anak yang kurang kreatif. Pengetahuan dan pengalaman itu akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Guru, orang tua dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

d. Pengembangan kreativitas

Suratno, (2005: 39) mengatakan Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak.

Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk).

1) Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

2) Press atau Pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain:

a) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atas keberhasilan anak.

3) Proses

Kreativitas tidak dapat di wujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4) Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

e. Kondisi yang Dapat Menghambat dan Mengembangkan Kreativitas

Imam Musbikin (2007: 7) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:

1. Tidak ada dorongan bereksplorasi

Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak yang dapat menghambat kreativitas anak. Jawaban dari pertanyaan anak dengan jawaban irasional seperti “sudah dari sananya” membuat anak tidak bereksplorasi. Kondisi ini berbeda jika orang tua atau guru memberi alternatif jawaban : “wah, ibu juga belum tahu. Yuk kita cari jawabanya dibuku ”.

2. Jadwal yang terlalu ketat

Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi kemampuannya.

3. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga

Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri. Dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.

4. Tidak boleh berkhayal

Dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.

5. Orang tua konservatif

Orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses

keaktivitas anak yang berada diluar garis kebiasaannya. Sebagai contoh orang tua merasa takut jika anak-anaknya menghancurkan barang-barang yang ada didalam rumahnya karena itu tidak sesuai dengan kebiasaannya. Pada hal dari situ anak mencoba belajar untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan dari situ pulalah kreativitas anak muncul.

6. Over protektif

Perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda. Karena kreativitas anak akan tehalang oleh aturan-aturan dan ketakutan-ketakutan orang tua sebenarnya belum tentu benar dan malah mematikan kreasi anak untuk beresplorasi.

7. Disiplin otoriter

Disiplin otoriter mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari prilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak tidak kreatif dan kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturanaturan yang belum tentu benar.

8. Penyediaan alat permainan yang terstruktur

Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Karena dengan penyediaan permainan yang terstruktur membuat anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya.

Hurlock (1978: 11) menyatakan bahwa selain kondisi yang menghambat kreativitas tersebut di atas, ada kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

1. Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original.

2. Kesempatan Menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

3. Dorongan

Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

4. Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas. Cerita merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan mendengarkan cerita imajinasi dan fantasi anak dapat terasah. Selain itu cerita dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, menambah perbendaharaan kata serta meningkatkan rentang perhatian anak. Apabila imajinasi dan rasa ingin tahu anak berkembang maka secara otomatis kreativitas anak akan meningkat.

Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan

atau motivasi dan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dongeng boneka.

3.Kajian Tentang Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sedangkan definisi yang kedua, menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Sujiono (2009: 6) menyatakan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentan usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Kartini Kartono dalam Saring Marsudi (2006: 6) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1. Anak Itu Bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perlakuannya seperti masih berebut alat-alat mainan, menangis bila menghendaki sesuatu atau memaksa sesuatu terhadap orang lain. Karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif yang menurut Piaget disebut bahwa anak usia dini sedang ada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7 tahun) ke fase operasional kongkrit (7-11 tahun). Pada fase praoperasional pola pikir anak bersifat egosentris dan simbolik sedangkan pada fase operasional kongkrit anak sudah menerapkan logika untuk memahami persepsi-persepsi.

2. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu Yang Besar

Menurut persepsi anak, dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya.

3. Anak Adalah Makhluk Sosial

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi social di sekolah.

4. Anak Bersifat Unik

Anak merupakan individu yang unik di mana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Keunikan tersebut seperti gaya belajar, minat, latar belakang keluarga. Meskipun terdapat pola urutan umum pada perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

5. Anak Umumnya Kaya Dengan Fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman actual atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun.

6. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Yang Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan yang lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

7. Anak Merupakan Masa Belajar Yang Paling Potensial

Masa anak usia dini disebut masa golden age, dimana masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar. Hal ini disebabkan selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesaar pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulus dan rangsangan dari lingkungannya. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.

Karakteristik anak usia taman kanak-kanak akan memberi gambaran tentang cirri-ciri pola kelakuan pada usia taman kanak-kanak. Dalam peraturan pemerintah No. 27 Tahun 1990 tentang pendidikan pra sekolah yaitu pada pasal 4 ayat 4 yang menyebutkan bahwa: “Anak didik Taman Kanak-kanak ditentukan dari mulai umur 4-6 tahun, karena anak pada usia tersebut secara jasmani dan rohani telah siap dan mampu untuk menerima atau menyerap program pendidikan yang telah disediakan di sekolah taman kanak-kanak” (Depdikbud, 1994: 49).

Berkaitan dengan sifat khas karakteristik pada anak usia dini atau taman kanak-kanak yang telah diuraikan seperti di atas, maka guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman pembelajaran secara

berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna dan berarti bagi anak didik.

c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Tadkiroatun Musfiroh, (2008: 5) menyatakan perkembangan anak usia dini dimulai sejak proses pembuahan dan terjadi mitosis. Asupan gizi dan kualitas rangsangan sangat menentukan proses perkembangannya hingga melampaui fase-fase yang ditetapkan yakni fase embrio (8 minggu), janin (10 minggu), bayi, toddler, usia TK hingga SD awal. Aspek perkembangan anak meliputi fisik-motorik, kognitif (intelektual), moral, emosional, social, bahasa, dan kreativitas.

1. Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (gross Muscle) dan otot halus (fine Muscle), yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu: 1) kekuatan, 2) ketahanan, 3) kecekatan, 4) keseimbangan.

Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, dan mendorong.

Sedangkan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti, menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting (Slamet Suyanto, 2003: 54).

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Kognisi merupakan topic sentral dalam perkembangan manusia yang sangat kompleks. Kognisi merupakan konsep luas dan inklusif yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, merorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Proses utama kognisi meliputi mendeteksi, menginterpretasi, mengklasifikasi. Mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip, membayangkan kemungkinan, mengatur strategi, berfantasi, bermimpi dan menarik kesimpulan (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 14).

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 13), secara umum perkembangan mental atau perkembangan kognitif sebagai proses-proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti. Proses mental tersebut tidak lain adalah proses pengolahan informasi yang menjaukau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah, dan pembentukan konsep. Perkembangan kognisi secara lebih luas menjangkau kreativitas, imajinasi, dan ingatan (Tadkiroatun Musfiroh, 2002: 14).

Di dalam ruang lingkup kurikulum TK dan RA asperk perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika

matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan berfikir teliti (Kurikulum, 2004: 4).

3. Perkembangan Moral

Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan norma dan etika yang berlaku. Pendapat piaget yang dikutip (slamet Suyanto, 2003: 73-74) membagi perkembangan moral dalam tiga tahap. Pertama disebut *pre-moral*. Pada tahap ini anak belum memiliki dan belum dapat menggunakan pertimbangan moral perilakunya. Hal ini disebabkan anak tidak berpengalaman bersosialisasi dengan orang lain dan masyarakat dimana aturan, etika, dan norma itu ada. Di samping itu anak juga masih bersifat egosentris, belum dapat memahami perspektif atau cara pandang orang lain. Kedua disebut *Moral Realism*. Pada tahap ini kesadaran anak akan aturan mulai tumbuh. Perilaku anak sangat dipengaruhi oleh aturan yang berlaku dan oleh konsekuensi yang harus ditanggung anak atas perbuatannya. Misalnya, jika kamu mau makan dan minum berdoa terlebih dahulu. Ketiga disebut *Moral Relativism*, pada tahap ini perilaku anak didasakan atas berbagai pertimbangan moral yang kompleks yang ada dalam dirinya. Pada tahap ini perilaku anak tidak lagi terbawa arus atau pengaruh orang lain, tetapi ia sendiri sudah mengembangkan suatu nilai atau moral yang ia gunakan untuk memecahkan berbagai persoalan yang terkait dengan moral dan nilai.

4. Perkembangan Emosional

Perkembangan emosional merupakan pengungkapan suatu perasaan, misal, menunjukkan rasa kasih sayang kepada orang lain, menunjukkan rasa empati, mengetahui symbol-simbol emosi sedih, gembira, marah, dan mampu mengontrol emosiya sesuai dengan kondisinya.

5. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya diantara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi. Perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis (yakni mengenal dan memproduksi suara), perkembangan kosakata, perkembangan sematik atau makna kata, perkembangan sintaksis tau penyusunan kalimat, dan perkembangan pragmatic atau penggunaan bahasa untuk keperluan komunikasi. Pada anak usia TK atau prasekolah, perkembangan fonologi belum sempurna, namun hampir semua yang dikatakan dapat dimengerti. Selain itu, IQ anak sudah relatif stabil (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 48).

6. Perkembangan Kreativitas dan Daya Cipta

Menurut Freeman dan Munandar yang dikutip oleh Slamet Suyanto (2003: 81), kreativitas sama halnya dengan aspek psikologis lainnya hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.

Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak prasekolah dapat diidentifikasi dari ciri-ciri berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya,
- b. Mengamati dan memegang sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan eksesif.
- c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tak henti-hentinya.
- d. Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya.
- e. Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman baru.
- f. Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.

4. Kajian Tentang Wisma Pojok Dongeng

Pojok dongeng adalah gerakan mahasiswa katolik dari berbagai perguruan tinggi di Yogyakarta yang memiliki kepedulian lebih pada anak-anak. Dengan memanfaatkan kisah-kisah rakyat yang mengandung semangat patriotisme bangsa Indonesia. Wisma mahasiswa sebagai basis dan pusat awal beraktivitas, maka pojok dongeng akan membuka diri seluas-luasnya bagi seluruh mahasiswa untuk bersama-sama ikut terlibat aktif dalam serangkaian kegiatan bersama ini.

Di sini mahasiswa-mahasiswa katolik sebagai generasi penerus gereja berkumpul bersama, belajar berorganisasi, terlatih untuk lebih pro-aktif serta kritis melihat situasi bangsa, mengembangkan kreatifitas, dan mengasah kemampuan pedagogi yang akan berguna nantinya, karena sebagai mahasiswa yang pro aktif pada

tindakan nyata bila hal yang lebih penting tak lain hanya menghabiskan waktu di ranah diskusi tanpa aksi.

Kegiatan utama pojok dongeng adalah mendampingi anak-anak usia dini untuk mengenalkan dongeng-dongeng rakyat dengan metode-metode eksperimental dan memberikan kegiatan-kegiatan yang bersifat mengembangkan kreativitas. Dongeng yang bersifat cerita yang diberikan kepada anak akan membuat anak memiliki daya imajinasi yang kuat selain itu ketertarikan anak terhadap sebuah dongeng akan meningkatkan minat baca dan keingin tahuan pada anak. Dongeng yang diberikan pada anak bersifat tentang tema pertemanan, kepemimpinan, dan dongeng-dongeng yang isikan tentang kerjasama. Dongeng-dongeng yang diberikan pada anak akan bermanfaat bagi pembentukan dirinya kelak. Kegiatan lainnya adalah kegiatan yang bersifat motorik anak, seperti kegiatan menggambar, membentuk tanah liat, dll. Kegiatan lainnya adalah bermain kelompok, permainan ini bersifat kerjasama tim. Sebagai contoh, beberapa anak dibuat menjadi beberapa kelompok dan diberi kegiatan yang bersifat kebersamaan.

Start awal adalah membuat acara rutin di wisma mahasiswa untuk latihan dan persiapan sebelum mahasiswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang akan diterjunkan ke PIA di setiap paroki serta komunitas-komunitas lintas iman lainnya. Hal ini akan menjadi sebuah simultan yang baik untuk memberikan kesadaran pada para orang tua akan pentingnya membacakan dongeng dan menanamkan kebiasaan membaca serta meningkatkan kreativitas. Karena Sebenarnya, tanpa disadari mendongeng adalah cara yang sangat efektif untuk membentuk kepribadian anak-

anak sejak dini. Dengan mendengarkan dongeng atau cerita, anak-anak dapat menilai perbuatan mana yang baik dan mana yang tidak baik melalui tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Dongeng juga mengandung nilai-nilai etika, moral, kejujuran, kerjakeras, kesetiaan, pengorbanan, kepemimpinan dan juga budaya bangsa ini.

Selain dengan media dongeng, pojok dongeng juga mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional yang sempat dilupakan oleh masyarakat, karena sesungguhnya permainan tradisional lebih memiliki nilai pendidikan dan mengembangkan kreatifitas anak-anak. Contoh permainan engklek, permainan ini membutuhkan keseimbangan dan kekuatan para pemainnya, ada juga permainan gobag sodor, dimana permainan ini melatih kerjasama tim antar pemainnya, dan masih banyak permainan lainnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Nurul Halimah Tusaidah mengenai *Efektifitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*, 2009. Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif anak kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan permainan konstruktif (2) Mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif anak kelompok control yang tidak diberi perlakuan permainan konstruktif (3) Mengetahui efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian tentang Efektifitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang ini dinilai telah berhasil meningkatkan kreativitas dengan menggunakan permainan konstruktif.

Dalam penelitian ini peneliti memiliki kesamaan dengan penjelasan penelitian-penelitian diatas, yang membedakannya adalah cara atau metode yang digunakan, di dalam penelitian ini juga peneliti lebih mengkaji bagaimana implementasi atau penerapan metode dongeng boneka dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Penelitian Susilowati mengenai *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari Mondokan*, 2010. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kreativitas anak didik melalui cerita bergambar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan program “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari Mondokan” berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan Susilowati mengenai *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari Mondokan*, memiliki kesamaan konsep dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan media boneka sebagai sarana utama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan pada penelitian lain peneliti menggunakan cerita bergambar sebagai sarana utama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Penelitian Syarifatul ulfah mengenai *Pengaruh Penanaman Disiplin Terhadap Kreativitas Anak Usia Prasekolah*, 2006. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan pengaruh penanamn disiplin terhadap kretivitas anak usia prasekolah (2) Untuk mengetahui tanggapan warga belajar terhadap pelaksanaan

penyelenggaraan program yang dilaksanakan (3) Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi.

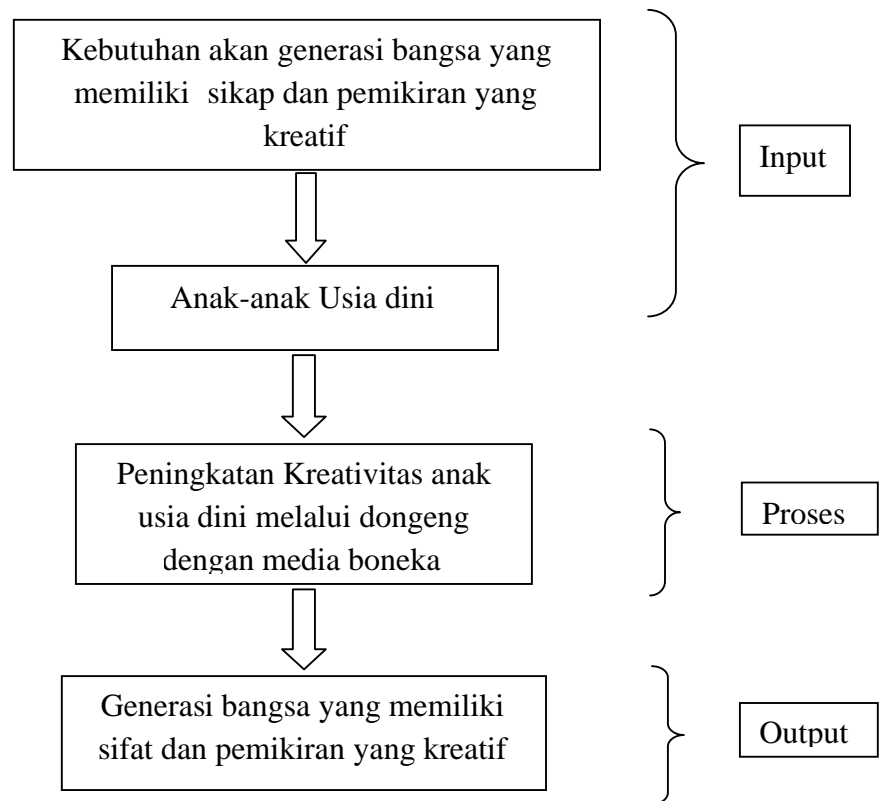
Dalam penelitian Syarifatul ulfah mengenai *Pengaruh Penanaman Disiplin Terhadap Kreativitas Anak Usia Prasekolah* terdapat kesamaan objek penelitian, yaitu kreativitas. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain terdapat pada sarana. Sarana yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan media boneka sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Drevdahl dalam Dian Pramesti (2007: 25) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sedangkan kreatif merupakan sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Anak kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif (Suratno, 2005: 10).

Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Dongeng boneka. Dongeng boneka merupakan salah satu sarana untuk

mengembangkan kreativitas anak, karena dengan mendengarkan dongeng imajinasi dan fantasi anak dapat terasah. Selain itu dongeng juga dapat memberi waktu pada anak untuk bereksplorasi salah satunya adalah anak mencoba mengajukan pertanyaan, membuat tebak-tebakkan dan akhirnya menemukan jawaban. Karena pada saat anak mengajukan pertanyaan, membuat tebak-tebakkan dan akhirnya menemukan jawaban anak mengembangkan imajinasinya, mengeksplor kemampuan diri serta mengaitkan ide dalam setiap alur cerita yang disampaikan. Selain itu melalui dongeng boneka akan meningkatkan rentang perhatian anak karena konsentrasi anak terhadap dongeng menjadi lebih lama. Disamping itu melalui dongeng boneka anak memperoleh kosakata yang lebih banyak. Perolehan kosakata tersebut dapat dimanfaatkan anak untuk mengembangkan imajinasi dari cerita yang mereka buat sehingga dari situlah akan melahirkan suatu karya dongeng yang alami. Dari proses itulah akan muncul kepercayaan diri dalam diri anak karena sebuah karya memerlukan tempat untuk diekspresikan dan hanya anak-anak yang kreatiflah yang mampu dan berani mengespresikannya. Dan dari itu nantinya kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang serta meningkat dengan sendirinya.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui dongeng boneka di Wisma Pojok Dongeng?
2. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat bagi komunitas POJOK DONGENG dalam proses peningkatan kreativitas anak usia dini melalui dongeng boneka di Wisma Pojok Dongen.