

BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. Kreativitas

Kreativitas adalah terjemahan dari kata bahasa Inggris “*creativity*” yang mempunyai kata dasar “*to create*” yang artinya mencipta. Kreativitas dibentuk dari kata kreatif sebagai kata sifat yang berarti sifat seseorang yang memiliki daya cipta menjadi kata benda yang berarti daya cipta yang ada pada diri seseorang.¹

Menurut Utami Munandar dalam buku *Kreativitas & Keberbakatan*, kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsikan dunia. Hidup yang kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan.²

Sebagai negara berkembang, Indonesia tentu membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan yang bermakna dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan. Untuk itu diharapkan pendidikan ditujukan pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi maupun bangsa dan negara.

¹ Conny R. Semiawan, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 1987), h. 1.

² Utami Munandar. *Kreativitas & Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), h. 24-25.

Dunia pendidikan di Indonesia lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan daripada pengembangan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa pendidikan lebih ditekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan, dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif jarang diterapkan. Setiap siswa memiliki bakat kreativitas yang berbeda. Karena itu dibutuhkan pendidikan yang tepat agar kreativitas yang dimiliki seorang siswa dapat ditemukan dan dikenali untuk kemudian dikembangkan.³

Masalah pengembangan kreativitas siswa sering kali tidak mendapat perhatian dari guru atau pendidik. Banyak tenaga pendidik yang memaksa siswanya berfikir sendiri dengan memberikan tugas-tugas yang mengharuskan siswa mencari satu jawaban yang benar. Padahal seharusnya siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan Kemampuan berfikir kreatif, yaitu menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah.

Dari uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. sehingga tidak lagi menggunakan cara lama dalam kegiatan pembelajaran. Jika selama ini siswa hanya mendengarkan ceramah dan mencatat penjelasan dari guru, maka diharapkan siswa mampu lebih aktif dan kreatif dalam belajar, contohnya dengan mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, memberikan saran, serta mampu bekerja dalam kelompok.

³ Utami Munandar. *Kreativitas & Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), h. 6-7.

B. Belajar

Belajar menurut Oemar Hamalik adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”.⁴ Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Selanjutnya dalam *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Sardiman A.M. menyatakan: “Belajar sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.⁵ Dalam proses interaksi ini terkandung dua maksud yaitu:

- Proses Internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar.
- Proses ini dilakukan secara aktif dengan segenap panca indera ikut berperan.

Sedang pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Jika dikaitkan dengan pengertian belajar maka pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta menentukan sikap dan kepercayaan diri para peserta didik. pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses untuk membantu peserta

⁴ Oemar Hamalik, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, P.T., Bumi Aksara, 28.

⁵ A.M. Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 22.

didik agar dapat belajar dengan baik, karena proses belajar dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar terjadi dua proses yaitu:

- Perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang sedang belajar,
- Interaksi dengan lingkungannya, baik berupa pribadi dan fakta.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disintesisikan bahwa pembelajaran adalah proses dimana siswa mampu menerima materi yang diberikan oleh guru. Kemampuan menciptakan suasana baru yang dimiliki seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

C. *Edu-games*

Permainan, bermain atau dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ini berarti melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan atau tanpa alat bermain). Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai suatu kegiatan (luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan dan dilakukan secara bebas, tanpa ada paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁶

Konsep bermain bukan diartikan lagi sebagai “kata benda” melainkan “kata kerja”. Karena permainan lahir sebagai perwujudan jati diri setiap manusia

⁶ Dani Wardani. *Bermain Sambil Belajar: Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, (Bandung: Educasia, 2009), 17-18.

ataupun bangsa berupa harta, warisan, dan cita-cita yang dimiliki oleh seluruh masyarakatnya. Dunia bermain atau permainan sepertinya mirip dengan sumber daya alam yang seakan melimpah ruah dapat kita manfaatkan. Namun, sebagaimana suatu sumber yang sifatnya terbatas, kekayaan tersebut dapat juga terkikis habis apabila kita mengeksploitasi secara berlebihan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa bermain bukanlah suatu perbuatan atau aktivitas yang selalu merugikan bagi yang melakukannya, tetapi dapat dipandang juga sebagai suatu media atau alat dari dunia improvisasi yang kaya akan imajinasi dan kreativitas.⁷

Edu-games merupakan media permainan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Edu berasal dari kata *education* yang berarti pendidikan sedangkan *games* telah dijelaskan di awal yaitu permainan. Dapat disimpulkan *edu-games* adalah permainan yang bersifat edukatif. Maksudnya, permainan yang memuat unsur-unsur yang mendidik.

Pentingnya bermain bagi pengembangan kepribadian anak telah diakui kebenarannya secara universal. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dewasa maupun anak-anak. Kesempatan bermain dan rekreasi akan memberikan kegembiraan serta kepuasan emosional tersendiri, karena bermain merupakan kegiatan spontan dan kreatif.⁸

Teknik ini tergolong baru, namun secara tidak sadar kita telah menerapkannya dalam proses mengajar dan belajar. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara efektif bagi anak-anak untuk menghadapi masa depan. Anak umumnya lebih dapat menerima pelajaran ketika disajikan sambil bermain. Sebab dengan bermain, anak-anak dapat terasah dalam

⁷ *Ibid. hal. 19.*

⁸ Andang ismail. *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-u media,2009), 20.

segi pengetahuan, motorik, emosi, sosial, intelektual, juga kreativitas. Diharapkan seluruh indra anak dapat berfungsi secara optimal dengan kegiatan bermain.

Unsur-unsur afeksi, kognisi, maupun psikomotor yang terdapat dalam diri anak sudah selayaknya sejak dini diaktifkan guna mendapatkan kecerdasan yang berkualitas. Melalui permainanlah ketiga unsure pendukung intelektualitas anak dapat lebih mudah ditangkap, karena permainan merupakan sarana belajar yang paling efektif dan menyenangkan.⁹

Menurut Maria Montessori dalam buku *Education Games* karangan Andang Ismail menggambarkan anak yang sedang bermain berada dalam keserasian sepenuhnya dengan hokum dasar dari aktivitas alamiah. Rogers juga menekankan bahwa salah satu kondisi internal untuk kreativitas konstruktif adalah kemampuan untuk bermain dengan unsure-unsure dan konsep.¹⁰

Menurut Zakiyah Darajat dalam buku *Education Games* karangan Andang Ismail menyatakan permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak. Hal sederhana juga diperkuat Joan Freeman dan Utami Munandar yang menyebutkan bahwa pada umumnya para pakar sepakat bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral, dan emosional.¹¹

Sesungguhnya setiap anak memiliki potensi kreatif. Beberapa diantaranya memilikinya lebih daripada yang lain. Tetapi, tidak ada anak yang tidak kreatif sama sekali. Pada anak umur 3-4 tahun mereka bahkan memiliki kretivitas yang alamiah. sayangnya orang tua atau pendidik masih banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas anak.¹²

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam buku *Education Games* karangan Andang Ismail menyatakan aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar

⁹ *Ibid. hal. 21.*

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid. hal. 23.*

¹² *Ibid. hal. 23.*

terhadap hal-hal berikut, yaitu, perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan konsep diri, belajar bersosialisasi, dan perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.¹³

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang member peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak tergantung untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan social dan perkembangan fisik.¹⁴

Dari uraian di atas, dapat disintesisikan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik *edu-games* dalam kegiatan belajar dapat merangsang anak untuk lebih kreatif dalam berfikir. Serta dapat merangsang daya pikir, daya cipta, dan jiwa sosial anak.

D. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Depdiknas bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.¹⁵

¹³ *Ibid. hal. 40-41.*

¹⁴ *Ibid. hal. 138.*

¹⁵ Depdiknas. *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan Silabus Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 34.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa PKn bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru PKn haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan PKn itu sendiri tidak tercapai.

Secara garis besar mata pelajaran Kewarganegaraan memiliki 3 dimensi yaitu:

1. Dimensi Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civics Knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral.
2. Dimensi Keterampilan Kewarganegaraan (*Civics Skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Dimensi Nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civics Values*) mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disintesis bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa dalam mempelajari tentang moral, kesopanan dan lain-lain. Dalam mata pelajaran kewarganegaraan seorang siswa bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri siswa juga harus berkembang sikap, keterampilan dan nilai-nilai.

¹⁶ *ibid*, hal. 4.