

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi didominasi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat. Dalam situasi demikian dibutuhkan individu yang kreatif sehingga pada waktu masuk ke masyarakat, mereka dapat menciptakan hal baru untuk memenangkan persaingan yang semakin ketat. Persaingan ketat dapat dilihat dengan pertumbuhan penduduk yang melaju pesat setiap waktunya yang mengakibatkan setiap individu akan bersaing untuk memperoleh lapangan pekerjaan yang baik bagi dirinya.

Dalam lingkungan pekerjaan, mereka diminta untuk menghasilkan suatu pemikiran yang kreatif sehingga diperlukan cara berpikir yang dapat mencari alternatif baru dalam menjawab suatu persoalan dan yang dapat memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian jawaban. Kreativitas dibutuhkan bukan hanya dalam pekerjaan namun dalam segala bidang dan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari (Supraptiningsih, dalam Hawadi, 2001). Kreativitas disebut juga berpikir divergen yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang ada, dengan penekanan pada keragaman kuantitas dan kesesuaian jawaban (Guilford, 1967 dalam Utami, 1992).

Generasi muda khususnya anak-anak yang kelak akan mengalami tantangan dalam hidupnya perlu disiapkan sejak awal agar mereka mampu menghadapi berbagai tuntutan pekerjaan dan persaingan yang lebih ketat dari sekarang. Masa perkembangan yang baik untuk menstimulasi kreativitas dengan optimal adalah masa anak akhir, yaitu usia 11-12 tahun. Menurut Hurlock, 1988 masa anak akhir ini sering dinamakan dengan usia kreatif. Meskipun perkembangan kreativitas pertama seseorang diletakkan pada awal masa kanak-kanak namun kemampuan untuk menggunakan dasar-dasar ini dalam kegiatan unik yang beda dari yang lain dan kreatif pada umumnya baru berkembang optimal ketika anak-anak mencapai masa anak-anak akhir. Masa anak akhir ini merupakan waktu dalam kehidupan yang akan menentukan apakah anak akan menjadi orang yang lebih senang melakukan hal yang sama dengan orang lain, mengikuti ide orang lain atau mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal.

Salah satu hal yang berkembang sepanjang masa kanak-kanak akhir adalah penambahan kosakata umum. Melalui berbagai pelajaran di sekolah, bacaan, pembicaraan dengan anak lain dan informasi yang didapat lewat radio atau televisi, anak menambah kosakata yang ia pergunakan dalam pembicaraan dan tulisan serta mempelajari arti baru dari kata-kata lama. Pada saat duduk di kelas enam SD, sebagian besar anak mengetahui sekitar 50.000 kata-kata, lebih banyak dari rata-rata anak kelas satu yang hanya mengetahui sekitar 20.000 sampai 24.000 kata-kata, kesalahan dalam pengucapan kata-kata juga lebih sedikit dan pembentukan kalimat menjadi lebih singkat dan lebih padat (Hurlock, 1996). Dengan kemampuan verbal

yang meningkat, seorang anak bertambah kosakata dan pengetahuan umumnya, tapi bukan berarti dengan bertambahnya pemahaman akan suatu hal yang ada di sekelilingnya, seseorang akan semakin kreatif. Penambahan kosakata dan pengetahuan umum hanyalah menambah kemungkinan untuk mencipta, lebih daripada seseorang yang tidak mempunyai banyak pengalaman dan pengetahuan. Salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk membuat perpaduan dari hal-hal yang ada menjadi suatu hal yang baru (Utami Munandar, 1999).

Menurut Seto Mulyadi, 2004 dalam seminarnya mengenai “Memacu Daya Kreatif Anak” (<http://www.creativity.ox.ac.uk/>), tidak setiap anak usia 11-12 tahun mampu menghasilkan pemikiran kreatif. Banyak anak yang lebih suka mengikuti tindakan dan pemikiran teman-temannya karena ada keinginan diterima oleh teman sebaya sebagai anggota kelompok. Misalnya dalam situasi belajar, seorang anak ditanya apa yang menjadi cita-citanya, maka akan muncul jawaban yang sama satu dengan lainnya dengan alasan ingin sama seperti teman-teman. Hal tersebut di atas menurut Seto Mulyadi menyebabkan kreativitas tidak berkembang dengan baik.

Sebagai contoh lainnya, ketika ditanya guru mengenai kegunaan suatu benda maka anak-anak akan menjawab sesuai dengan kegunaan yang mereka ketahui dari buku pelajaran saja, misalnya ketika ditanya “Apa saja kegunaan batu bata?”, ada yang menjawab “Untuk membuat tembok, membuat kolam, membuat tempat duduk”, dan lainnya. Jawaban seperti ini walaupun jumlahnya banyak, namun tidak menunjukkan variasi karena semuanya menyangkut batu bata sebagai bahan

bangunan, ia tidak melihat batu bata dari sudut pandang yang lain. Ada sekitar 20% anak dalam satu kelas, mungkin kurang, yang memberikan jawaban seperti “Batu bata untuk menindih kertas agar tidak diterbangkan angin, untuk karate, untuk makanan burung jika ditumbuk atau untuk gosok gigi”. Jawaban ini lebih bervariasi dan menunjukkan kelancaran serta keluwesan dalam berpikir.

Jawaban yang bervariasi ini menurut Munandar, 1999 merupakan keterampilan dalam kreativitas verbal, yaitu kemampuan dari setiap individu untuk mampu mengungkapkan ide-ide mereka secara lancar, fleksibel dalam berpikir, mampu menghasilkan pemikiran yang orisinal serta mampu memberi gagasan secara detail dan memperkaya idenya baik secara lisan ataupun tulisan. Pada kenyataannya jawaban bervariasi jarang dijumpai, padahal kreativitas verbal perlu dikembangkan agar orang dapat mengaktualisasikan dirinya.

Menyadari bahwa kreativitas perlu distimulasi agar dapat berkembang maka di Indonesia didirikan lembaga-lembaga yang bertujuan mengembangkan kreativitas, salah satunya adalah Sanggar Muda Kreatif - SAMUKA (*Young Creative Solving Centre*). Sanggar ini berdiri tanggal 1 Oktober 2006 setelah sekian lama berproses (2000-2004) menjadi *peer educators volunteer* yang didampingi oleh para pendamping dari yayasan SIDIKARA Bandung dan PKBI (Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia)- Jawa Barat serta ILO-IPEC (*International Program of Elimination Child Labor*). SAMUKA membangun medium belajar dan bermain yang diselenggarakan untuk pekerja anak dan kerabat pekerja anak (*sibling*) di sektor informal alas kaki Cibaduyut Bandung, Jawa Barat (Profile SAMUKA, 2006).

SAMUKA berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas sekaligus sebagai media penguatan dukungan sebaya dan juga bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak bangsa melalui kegiatannya. Sanggar ini adalah wadah bagi penyaluran kreativitas pekerja anak dan mengisi waktu mereka sebanyak-banyaknya dengan berbagai macam kegiatan yang bersifat akademik dan non akademik sehingga pekerja anak memiliki sarana serta tempat untuk belajar, bermain, menyalurkan hobi, dan berkreasi seperti yang dilakukan oleh anak lain seusia mereka tanpa dipusingkan masalah pembayaran. Menurut Konvensi ILO (<http://www.ILO.ox.ac.uk/>), pekerja anak ialah pekerja yang berusia di bawah 18 tahun, dengan jam kerja lebih dari 4 jam sehari, bekerja di sektor pekerjaan yang berbahaya secara fisik, serta memperoleh upah dari hasil kerjanya.

Kegiatan yang diadakan oleh Sanggar Muda Kreatif ini dibantu oleh beberapa tenaga sukarelawan, konselor, pembimbing dan lainnya. Kegiatannya bersifat informal dan tidak ada aturan yang mengikat pekerja anak, seperti anak harus berprestasi atau mengikuti semacam ujian tertentu. Pekerja anak lebih difokuskan untuk mempelajari secara mendalam satu kegiatan yang dipilih saat pertama kali masuk sanggar. Selain itu pembimbing akan memberi penilaian terhadap hasil kreasi pekerja anak sesuai dengan standar nilai yang sudah ditentukan. Kegiatan yang dijalankan SAMUKA dan berfokus pada perkembangan kreativitas verbal anak usia 11-12 tahun di antaranya adalah unit pendidikan masyarakat, kegiatan teater, diskusi, membuat karangan, puisi, *games* olah kata, mengelola “sms dinding”, koran dinding dan pertunjukan drama (Proposal Program SAMUKA, 2006).

Pada unit pendidikan masyarakat, Sanggar Muda Kreatif berusaha untuk memberikan informasi dan pendidikan dasar kepada pekerja anak. Hal ini dilatarbelakangi oleh kondisi pekerja anak yang sebagian besar tidak mengenyam bangku pendidikan atau putus sekolah, sehingga pengetahuan dan kemampuan mereka mengenai hal-hal yang bersifat umum dan mendasar seperti membaca, menulis dan berhitung masih sangat minim, selain itu juga diadakan penyuluhan tentang cara hidup sehat. Metode yang diterapkan dalam unit pendidikan masyarakat ini di antaranya adalah metode permainan, diskusi serta pengajian.

Pada latihan teater dan drama setiap anak dimintai ide mengenai tema yang akan dipakai dan diharapkan ide yang dikeluarkan adalah ide yang menarik atau setidaknya berbeda dari tema lain yang pernah dimainkan sebelumnya yang bertujuan untuk menstimulasi keorisinalan berpikir. Mereka diberi kesempatan menyampaikan jalan cerita yang ada di pikirannya untuk menstimulasi kelancaran kata, lalu memberi usul mengenai peran yang cocok mereka mainkan atau memberi ide peran yang lebih cocok untuk diperankan orang lain. Hal ini dapat menstimulasi kefleksibelan berpikir. Mereka bersama-sama mengembangkan ide cerita dan berusaha menghasilkan cerita yang menarik ditonton, sehingga dapat menstimulasi kemampuan memperkaya ide. Pada kenyataannya, dalam latihan teater yang dihadiri oleh 13 anak, 4 di antaranya kurang lancar dalam memberikan ide ketika diminta untuk menyumbangkan ide cerita. Menurut pembimbing mereka, ide yang disampaikan adalah ide yang kurang menarik karena sudah banyak diungkapkan oleh temannya dan mereka tidak mampu menjelaskan lebih lanjut ide yang mereka sampaikan sendiri.

Dalam kegiatan diskusi yang mereka lakukan, peneliti mengamati para pekerja anak saling bertukar cerita mengenai hak mereka sebagai anak, perasaan, masalah dan kehidupan yang mereka jalani sebagai pekerja anak. Dalam diskusi tersebut setiap anak memperoleh kesempatan mengutarakan pikirannya dan memahaminya bersama dalam kelompok kecil ataupun besar. Kegiatan ini membutuhkan kreativitas untuk menjawab dan membahas suatu masalah dengan lancar, melihat dari sudut pandang yang bervariasi, menghasilkan ide atau pemecahan masalah yang baru, dan memperkaya gagasan. Diharapkan dari diskusi dapat menghasilkan suatu pemecahan masalah yang mereka hadapi.

Dalam kegiatan membuat puisi, karangan, “sms dinding” dan koran dinding, keterampilan verbal anak diasah secara tulisan. Mereka dilatih mengutarakan ide dan perasaannya lewat tulisan dan bahasa yang menarik baik dalam isi maupun gayanya dan mengembangkannya. Dari 9 peserta yang dipilih pembimbing mereka untuk membuat koran dinding, 5 di antaranya mengundurkan diri. Mereka tidak mau membuat koran dinding dengan alasan tidak bisa menghasilkan sesuatu yang menarik untuk dibaca orang lain dan juga karena tidak mendapat pendidikan yang cukup sehingga mereka kurang lancar membaca dan menulis.

Melalui permainan olah kata, setiap anak ditingkatkan “penulisan kreatifnya”. Permainan olah kata ini berbeda dari kegiatan menulis atau mengarang yang biasanya karena lebih bervariasi dan menuntut kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir. Sebagai contoh, anak membuat sajak yang hanya terdiri dari tiga kalimat. Kalimat pertama dan kalimat ketiga merupakan kalimat pendek (biasanya hanya

terdiri dari tiga atau empat kata) dan kalimat yang kedua lebih panjang (biasanya tujuh kata). Contoh lainnya ialah anak diminta memikirkan apa yang akan dilakukan andaikata ia menjadi seorang... (misalnya astronot, presiden). Ada anak yang mampu menceritakan imajinasinya dengan detil dan menarik, contohnya ketika ditanya “Apa yang akan kamu lakukan seandainya kamu terpilih menjadi seorang presiden?”, jawaban yang diberikan ialah “Saya akan menciptakan mobil yang bisa terbang, mungkin lebih baik tidak pakai bensin sehingga jalanan tidak lagi macet, jalanan tidak lagi dipenuhi polusi dan saya serta teman-teman punya tempat main yang lebih luas”, tapi ada juga yang tidak menjawab pertanyaan dengan alasan bahwa ia tidak dapat membayangkan hal tersebut.

Sanggar Muda Kreatif ini belum lama berdiri, namun pengurus dan anggota serta anak-anak yang ada di SAMUKA telah bergabung semenjak akhir tahun 2000 sampai Juli 2004 yaitu dalam Sanggar Kreativitas Anak Sidikara (SKAS). SKAS ini mempunyai fungsi, tujuan dan program kegiatan yang sama dengan SAMUKA. Seiring berakhirnya kontrak kerja SKAS, berakhir pula kegiatan yang ada di dalamnya, namun para anggotanya mulai mendirikan sanggar baru, yaitu SAMUKA. Dengan begitu, pekerja anak SAMUKA telah mengikuti berbagai kegiatan yang dapat menstimulasi kreativitas sebelum SAMUKA terbentuk.

Pada kenyataannya, program SAMUKA telah mampu menstimulasi kreativitas verbal pekerja anak. Terdapat pekerja anak yang mampu memenangkan lomba membuat puisi antar wilayah, menjuarai perlombaan komputer, melakukan pertunjukan teater dan operet pada acara-acara penting. Dengan memperoleh prestasi



demikian, dapat dikatakan kreativitas verbal mereka terstimulasi dengan optimal, mereka merasa puas dan senang yang selanjutnya berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian dan mereka pun bisa mengaktualisasikan dirinya. Namun terdapat juga anak yang tampaknya sulit untuk mengekspresikan kreativitas verbalnya, pemikiran mereka terbatas pada hal yang ada di lingkungannya. Hal ini dapat dilihat dari anak yang sulit mengungkapkan idenya dalam suatu diskusi, akibatnya ia akan sulit untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan juga sulit mengaktualisasikan dirinya.

Kurangnya kreativitas verbal pada pekerja anak menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam kesehariannya. Berdasarkan beberapa kali percakapan peneliti dengan beberapa pekerja anak, dapat dilihat bahwa mereka sering menjawab dengan singkat dan tidak jelas, selain itu ketika diminta menceritakan beberapa hal mereka sering terdiam lama dan mengatakan tidak punya cerita apa pun. Akibatnya komunikasi mereka dengan orang lain menjadi tidak lancar. Sebelum mengikuti program SAMUKA mereka tidak terpikir untuk mencari mata pencaharian lain yang sekaligus dapat mengembangkan kreativitas serta tetap memiliki waktu bermain, tapi saat ini beberapa dari mereka bisa mengirimkan hasil tulisannya ke internet atau majalah lokal edisi anak dalam bentuk cerpen sehingga memiliki penghasilan lebih.

Para pekerja anak tidak memperoleh kesempatan pendidikan formal di sekolah, tapi melalui kegiatan informal yang ada di SAMUKA setiap anak diberi program untuk menstimulus kreativitas verbalnya sehingga mereka dilatih untuk bebas mengekspresikan perasaannya dan akhirnya diharapkan dapat

mengaktualisasikan dirinya dan meningkatkan kualitas hidupnya di masa depan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat gambaran kreativitas verbal pada pekerja anak usia 11-12 tahun di Sanggar Muda Kreatif Cibaduyut Bandung.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Bagaimana derajat kreativitas verbal pekerja anak usia 11-12 tahun di Sanggar Muda Kreatif (SAMUKA) Cibaduyut, Bandung.

## **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran secara empirik mengenai kreativitas verbal pada pekerja anak usia 11-12 tahun di Sanggar Muda Kreatif (SAMUKA) Cibaduyut, Bandung.

### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran tentang derajat kreativitas verbal beserta faktor-faktor yang berkaitan dengan kreativitas verbal pada pekerja anak usia 11-12 tahun di Sanggar Muda Kreatif (SAMUKA) Cibaduyut, Bandung.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1. Kegunaan Ilmiah**

- a. Memperdalam pemahaman tentang psikologi bidang sosial dan bidang perkembangan mengenai kreativitas verbal pada pekerja anak usia 11-12 tahun.
- b. Memberikan informasi dan membuka wawasan pada para pemerhati bidang Ilmu Psikologi Pendidikan mengenai kreativitas verbal khususnya pada pekerja anak usia 11-12 tahun.
- c. Memberikan informasi kepada peneliti lain mengenai kreativitas verbal pekerja anak usia 11-12 tahun dan mendorong untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai kreativitas.

#### 1.4.2. Kegunaan Praktis

- a. Memberikan informasi dan masukan bagi Sanggar Muda Kreatif mengenai gambaran derajat kreativitas verbal pada pekerja anak usia 11-12 tahun yang selanjutnya dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan program-program yang sudah ada.
- b. Informasi bagi para pembimbing di SAMUKA mengenai gambaran derajat kreativitas verbal pada para pekerja anak usia 11-12 tahun agar lebih memperhatikan metode bimbingan yang dapat meningkatkan atau menstimulasi perkembangan kreativitas khususnya secara verbal.
- c. Informasi bagi para orang tua pekerja anak mengenai gambaran derajat kreativitas verbal pekerja anak usia 11-12 tahun agar dapat memperhatikan mengenai pengembangan kreativitas verbal.

- d. Informasi bagi pekerja anak usia 11-12 tahun mengenai derajat kreativitas secara verbal dan mendorong mereka untuk lebih meningkatkan aktivitas-aktivitas yang dapat mendukung pengembangan kreativitas.

### **1.5. Kerangka Pemikiran**

Kreativitas yang dipupuk sejak dini akan sangat bermanfaat dalam kehidupan anak kelak, karena itu semua anak, termasuk pekerja anak diharapkan dapat mengoptimalkan kreativitasnya. Terdapat empat alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan dalam diri pekerja anak. Pertama, karena dengan berkreasi pekerja anak dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri ini merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Anak yang sehat mental, bebas dari hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Dalam hal ini berarti ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat serta kemampuannya sehingga akan memperkaya hidupnya. Kedua, pekerja anak diharapkan mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Ketiga, dengan bersibuk diri secara kreatif selain berguna juga memberikan kepuasan kepada pekerja anak. Keempat, kreativitas dapat meningkatkan taraf kualitas hidup pekerja anak di masa depan, karena dengan kreativitas ini pekerja anak terdorong untuk membuat ide-ide baru, penemuan-penemuan baru atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Hurlock (dalam Utami, 1988) memberikan pendapatnya tentang kreativitas, yang sesuai dengan definisi kreativitas dari Guilford, sehingga teorinya dapat

digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi kreativitas verbal, yaitu bahwa kreativitas adalah proses berpikir, bukan hasil berpikir. Proses itu mengarah pada tujuan, untuk kepentingan kelompok maupun pribadi. Kreativitas itu mengarah pada suatu hasil yang baru, berbeda, dan unik bagi seseorang baik verbal maupun non verbal, konkrit maupun abstrak. Kreativitas berasal dari kemampuan berpikir divergen dan merupakan suatu cara berpikir. Kemampuan berkonsentrasi untuk mencipta ini tergantung pada besarnya perbendaharaan pengetahuan yang dimiliki. Kreativitas adalah suatu bentuk menghayal yang terkontrol yang mengarah pada prestasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir untuk mendapatkan ide atau gagasan baru maupun hal baru yang tidak terpikirkan sebelumnya. Proses berpikir ini, menurut Guilford lebih banyak melibatkan kemampuan berpikir divergen daripada konvergen. Hasil dari proses berpikir kreatif adalah hal, ide, atau gagasan baru yang berupa hasil dari modifikasi ataupun benar-benar baru yang mempunyai manfaat, baik bagi diri sendiri maupun orang lain, yang dimanifestasikan di dalam bentuk kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi.

Guilford, 1967 (dalam Utami, 1992) ketika mengemukakan '*structure of intellect*' mendapatkan adanya suatu faktor yang disebutnya *divergent thinking* dan dikatakannya merupakan indikasi dari kreativitas. Teori struktur intelektual dari Guilford ini membedakan dua macam kemampuan berpikir pada manusia yaitu, kemampuan berpikir konvergen dan kemampuan berpikir divergen yang dikenal sebagai kreativitas.

Pada pemikiran konvergen, individu terikat pada informasi yang telah diketahui sebelumnya dan harus mengikuti cara-cara yang telah ditentukan untuk memperoleh satu jawaban yang benar. Sedangkan dalam pemikiran divergen, individu tidak terlalu terikat pada cara-cara yang telah ditentukan maupun pada informasi yang telah diketahui sebelumnya, sehingga memungkinkan individu untuk mencari alternatif-alternatif baru yang lain. Pemikiran divergen inilah yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif, karena mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan. Oleh sebab itu Guilford mengatakan bahwa kreativitas disebut juga berpikir kreatif yaitu, memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman kuantitas dan kesesuaian. Jawaban yang diberikan mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta mencerminkan kemampuan mengembangkan, memperluas dan merinci suatu gagasan.

Utami, 1992 berdasarkan teori struktur intelektual Guilford mengemukakan bahwa kreativitas dapat diukur secara verbal. Kreativitas verbal adalah proses berpikir divergen sebagai operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir lancar, lentur, orisinal dan terinci dengan dimensi konten verbal. Jadi dalam hal ini, kreativitas seseorang diukur dari kemampuan verbalnya.

Guilford mendefinisikan lebih lanjut aspek-aspek dari kreativitas yang kemudian oleh Utami Munandar distandarisasi menjadi empat aspek yang diukur

dalam kreativitas verbal. Aspek tersebut ialah *Fluency* (kelancaran) yang merupakan kemampuan untuk memberikan lebih dari satu jawaban, gagasan, terhadap suatu masalah atau pertanyaan, dan kemampuan untuk memberikan berbagai cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dengan cepat. *Word Fluency* yaitu kemampuan untuk menghasilkan kata-kata dengan cepat yang terdiri dari huruf-huruf tertentu. *Associational Fluency*, merupakan kemampuan untuk menghasilkan sejumlah kata-kata yang mengandung beberapa macam hubungan dapat berbentuk sebuah ide, pemberian judul atau memberikan arti sebagai kemampuan berpikir secara analog atau kemampuan berpikir mengenai kebalikan atau mendekati kebalikan makna dari suatu kata. *Expressional Fluency* merupakan kemampuan untuk menyusun kata-kata terorganisasi, seperti dalam bentuk ungkapan atau kalimat dengan kata lain merupakan kelancaran dalam mengekspresikan pikiran, ide atau memecahkan masalah dalam bentuk kata atau kalimat. *Ideational fluency* merupakan kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide dengan cepat yang sesuai dengan kegunaan yang diminta.

*Flexibility* adalah kemampuan untuk dapat menghasilkan gagasan, jawaban, atau pernyataan yang bervariasi, kemampuan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, kemampuan untuk mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran dan biasanya penekanannya pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Jadi tidak semata-mata banyaknya jawaban yang diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tapi juga ditentukan oleh kualitas atau mutu jawaban. *Spontaneous Flexibility* merupakan kemampuan menghasilkan bermacam-

macam variasi ide yang bebas dari aturan kegunaan yang diperuntukkan bagi suatu hal. Hal ini merupakan keluwesan dalam mengadakan pendekatan masalah. Misalnya ketika pekerja anak sedang berdiskusi mengenai tema pertunjukan drama, ia boleh mengungkapkan tema apa pun yang menarik. *Adaptive Flexibility* merupakan penyesuaian yang fleksibel dalam menghadapi masalah atau soal tes, sampai dapat dicapai hasil pemecahannya. Dalam proses ini mungkin perlu dilakukan beberapa perubahan, seperti dalam menginterpretasikan masalah, tahap-tahap dalam pemecahan atau pendekatan masalah. Misalnya ketika pekerja anak diharuskan membuat majalah dinding dengan tema yang sudah ditentukan, mereka boleh menggunakan cara bebas untuk membahas tema dengan menarik.

Perbedaan antara *spontaneous flexibility* dengan *adaptive flexibility* dapat dilihat bahwa pada hal yang pertama pekerja anak masih dapat menyelesaikan masalahnya meskipun ia melakukannya secara spontan dan bebas dari aturan apa pun. Pada hal kedua pekerja anak akan gagal untuk menyelesaikan masalah bila tidak mampu bertindak fleksibel sesuai aturan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dirinya.

*Originality* diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide yang luar biasa, jarang ditemui, unik dan sedikit jumlahnya. Orisinalitas juga mempunyai arti sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Apa yang diciptakan tidak perlu berupa hal yang baru sama sekali tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal yang sudah ada sebelumnya atau gabungan dari pengalaman yang ada pada diri pekerja anak selama hidupnya.



*Elaboration* berarti sebagai kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk serta kemampuan untuk menambah atau memperinci detail-detail suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Dapat pula diartikan sebagai kemampuan untuk menambah atau melengkapi unsur-unsur penting pada jawaban yang diberikan, agar dapat menghasilkan jawaban yang lebih lengkap dan jelas. Dalam hal ini dapat juga merupakan aktivitas untuk merangkai sebuah ide atau jawaban simpel agar menjadi detil atau menjadi suatu bagan atau kerangka, yang merupakan tahapan penting untuk sampai pada pelaksanaan ide tersebut.

Kemampuan berpikir kreatif harus dipupuk sejak dini, yaitu pada masa anak-anak. Menurut Hurlock (1988) anak usia 11-12 tahun berada pada masa *late childhood*. Masa anak akhir ini disebut juga dengan usia kreatif, sebab terjadi perkembangan minat yang luas terhadap berbagai objek. Pada usia ini, pekerja anak memiliki perasaan ingin tahu yang kuat, mereka berusaha mengeksplorasi lingkungannya. Meskipun dasar-dasar ungkapan kreatif diletakkan pada awal masa kanak-kanak, namun kemampuan untuk menggunakan dasar-dasar ini dalam kegiatan-kegiatan orisinal pada umumnya baru berkembang sempurna ketika anak-anak mencapai masa anak-anak akhir. Selain itu pada masa ini kemampuan membaca dan menulis sudah berkembang optimal sehingga pekerja anak mengalami peningkatan dalam pemahaman kosakata dan pengetahuan yang lebih memungkinkan mereka untuk menciptakan sesuatu dan menunjang kreativitas verbalnya. Jika pada

masa ini pekerja anak tidak dihalangi oleh lingkungan, mereka dapat mengarahkan energinya untuk kegiatan-kegiatan kreatif.

Keadaan ekonomi mengharuskan para pekerja anak untuk membantu orang tuanya mencari nafkah dengan bekerja sebagai buruh di pabrik sepatu. Keadaan di pabrik bersifat monoton, setiap harinya para pekerja anak ini hanya bekerja memotong kain, menempel, menjahit dan begitu seterusnya. Situasi seperti ini dapat mengakibatkan keinginan mereka untuk mengeksplorasi lingkungan, untuk mengembangkan minat dan bakatnya serta memuaskan rasa ingin tahunya tidak terekspresikan. Selain itu, mereka tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bermain bersama teman-temannya.

Sanggar Muda Kreatif merupakan wadah yang mampu menampung mereka dan memberikan tempat untuk bermain sambil belajar serta melaksanakan program-program informal yang dapat menstimulasi kreativitas mereka. Beberapa program diantaranya menstimulasi kreativitas verbal para pekerja anak dan diharapkan dapat menjadi bekal untuk masa depan.

Pekerja anak yang kreativitasnya tinggi ialah mereka yang berani mengemukakan ide atau imajinasinya ke dalam kreasinya, misalnya berani membuat pertunjukan drama dengan tema yang mengusung kehidupan pekerja anak. Ia tidak mepedulikan tema apa yang biasanya dimainkan (*Originality* tinggi). Menurut pembimbingnya, pertunjukan sebelumnya sering menggunakan judul buku sebagai tema (Bawang Merah Bawang Putih, Cinderella, dan lainnya). Pekerja anak ini akan mampu memberikan penjelasan mengenai ide yang ia coba untuk sampaikan kepada

orang lain (*fluency* tinggi), ia dapat menjelaskan kepada pembimbingnya, tema kehidupan pekerja anak dan memberi gambaran kepada orang lain tentang kehidupan pekerja anak, suka dukanya dan dapat mengajak dirinya serta teman-temannya untuk melihat berbagai masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda (*flexibility* serta *elaboration* tinggi). Sedangkan pekerja anak dengan kreativitas rendah, akan terhambat dalam mencetuskan gagasan baru.

Faktor-faktor yang berperan dalam perkembangan kreativitas menurut Hurlock (dalam Utami, 1988) adalah status sosial ekonomi, inteligensi yang dalam hal ini dilihat dari daya tangkapnya, sikap lingkungan sosial dan iklim rumah. Anak dari kelompok sosial ekonomi menengah ke atas cenderung lebih kreatif dari anak kelompok sosial ekonomi menengah ke bawah. Anak dari kelompok sosial ekonomi menengah ke atas kebanyakan dibesarkan secara demokratis, sedangkan yang dari kelompok sosial ekonomi menengah ke bawah mungkin lebih mengalami tuntutan hidup dan pendidikan otoriter.

Kontrol demokratis mempertinggi kreativitas karena memberi kesempatan yang lebih banyak bagi anak untuk menyatakan individualitas, mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya sendiri. Lebih penting lagi, lingkungan anak kelompok sosial ekonomi menengah ke atas memberi banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas. Mereka lebih mendapatkan fasilitas yang menunjang kreativitas, misalnya mampu membeli buku bacaan untuk menambah pengetahuan dan kosakata, sehingga mempunyai

banyak ide ketika diminta mengungkapkan gagasan, atau dapat menonton film, bermain komputer dan berekreasi yang dapat menambah pengalamannya.

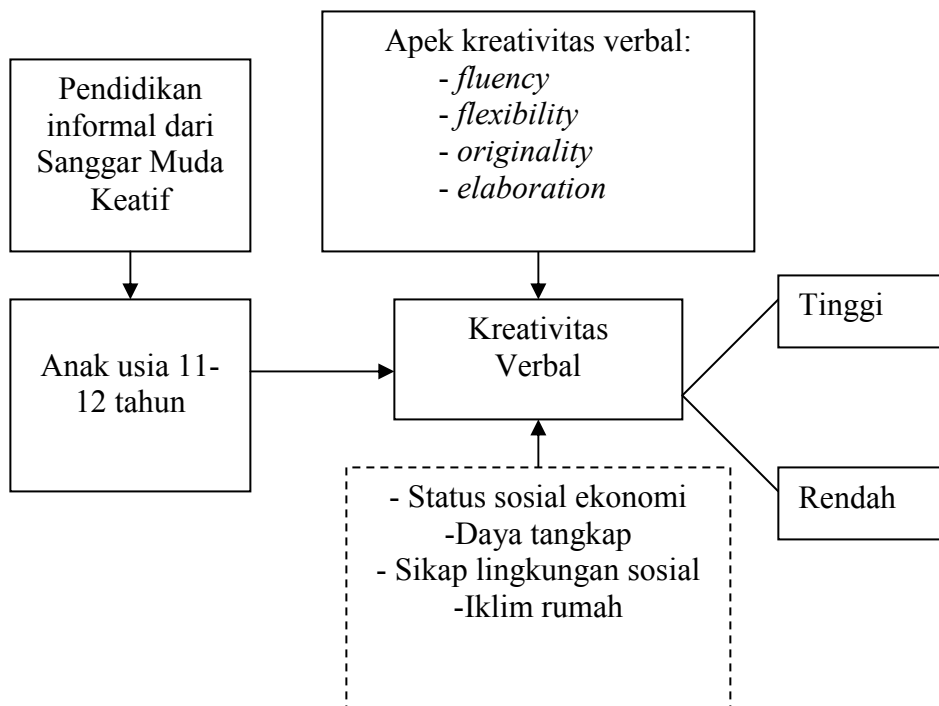
Daya tangkap juga mempengaruhi kreativitas. Pekerja anak yang daya tangkapnya memadai, menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang daya tangkapnya kurang memadai. Anak yang daya tangkapnya memadai lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menangani masalah sehari-hari yang terjadi di sekitar mereka dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

Sikap lingkungan sosial kadang tidak menguntungkan bagi kreativitas. Terkadang terdapat sikap yang tidak positif terhadap anak yang kreatif. Seperti yang dikatakan Torrance (dalam Hurlock, 1988), walaupun humor dan kelincahan mereka mungkin menarik orang lain untuk menjadi teman, sifat ini tidak selalu membuat mereka mudah dalam bergaul, terkadang kehadiran mereka dalam kelompok merepotkan, sehingga pemikiran kreatif mereka cenderung ditolak. Selain itu penghargaan sosial bagi kreativitas juga masih kurang. Kadang ketika seorang pekerja anak mengungkapkan idenya tentang tema drama yang beda dari biasanya, teman-temannya banyak yang tidak setuju dan mengacuhkannya. Sikap lingkungan sosial yang menghambat dan kurangnya penghargaan tidak saja mengurangi kreativitas, tapi bahkan lebih buruk lagi, seringkali mengembangkan konsep diri yang negatif pada pekerja anak dan menunjang perilaku menyimpang (mencoret-coret dinding, berbohong, dan lainnya).

Iklim rumah yang tidak mendukung dapat mempengaruhi kreativitas. Orang tua yang membatasi eksplorasi anak, waktu anak yang terlalu diatur sehingga sedikit

waktu bebas yang tersisa untuk berbuat sesuatu sesuai minat anak, orang tua yang selalu ingin anaknya melakukan kegiatan bersama dengan orang tua, akibatnya minat dan pilihan masing-masing pribadi kurang diperhatikan. Pembatasan imajinasi dimana orang tua yakin bahwa imajinasi hanya memboroskan waktu, peralatan permainan yang sangat terstruktur seperti boneka dengan pakaian lengkap atau buku warna dengan gambar yang harus diwarnai juga akan menghilangkan kesempatan berpikir kreatif. Orang tua konservatif yang takut melanggar tatanan pola sosial sering bersikeras agar anaknya mengikuti langkah mereka, disiplin yang otoriter membuat sulit atau tidak mungkin ada penyimpangan dari perilaku yang disetujui orang tua, dan pada akhirnya kreativitas anak tidak berkembang.

Secara skematis, kerangka pikir ini dapat dilihat melalui bagan berikut :



Bagan 1.5. Skema Kerangka Pikir

## 1.6. Asumsi

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berasumsi bahwa :

1. Kreativitas verbal merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap anak.
2. Kreativitas verbal yang dimiliki pekerja anak terdiri dari empat aspek, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), *originality* (originalitas) dan *elaboratiton* (elaborasi)
3. Program-program yang dilaksanakan di Sanggar Muda Kreatif dapat menstimulasi aspek-aspek kreativitas verbal pekerja anak usia 11-12 tahun .
4. Pekerja anak di SAMUKA ada yang memiliki derajat kreativitas verbal tinggi ataupun rendah.