

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Definisi Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya (Muqodas, 2015). Kreativitas adalah kecenderungan mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan diri (Anggraini, 2022).

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original baik berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah (Juanto&Basrowi, 2023). Kreativitas adalah kemampuan berfikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem (Permatasari, 2014)

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan originalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (A. Kau, 2017). Kreativitas sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses mendirikan suatu gagasan dalam menghadapi persoalan maupun masalah sebagai proses bermain, maka dengan gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran merupakan keaksian yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang aktif (A Hawi, 2015).

Berdasarkan teori-teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan-gagasan atau ide dengan menciptakan atau memadukan hal-hal baru yang lebih unik yang dikombinasikan

dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya yang akhirnya menjadi karya baru.

### 2.1.1. Indikator Kreativitas

Indikator dalam kreativitas anak yaitu diambil dari proses kreatif dan ciri-ciri anak kreatif yang sudah disimpulkan oleh beberapa pendapat ahli. Berikut penjelasan mengenai kemampuan berfikir kreatif Menurut Munandar (2004) :

1. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, jawaban, dan pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
2. *Flexibility* (keluwesan) didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sebuah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
3. *Originality* (keaslian) adalah kemampuan menghasilkan ide atau produk baru yang unik, tidak umum, dan berbeda dari orang lain.
4. *Elaboration* (terperinci) yaitu kemampuan dalam menambahkan atau memperinci detail-detail dan memperindah suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri afektif (sikap kreatif) menurut Munandar (dalam Hawadi, 2001) :

1. Rasa ingin tahu. Selalu terdorong untuk menunjukkan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan obyek, dan situasi peka dalam pengamatan.
2. Bersifat imajinatif. Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan, tetapi dapat membedakan antara khayalan dengan kenyataan.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan. Terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertantang oleh situasi-situasi yang sulit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4. Sifat berani mengambil resiko. Berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik.

5. Sifat menghargai. Dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sendiri berkembang.

Berdasarkan uraian-uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa indikator kreativitas anak diambil dari proses kreatif seseorang yang berfikir kreatif salah satunya yaitu seseorang yang mampu menghasilkan sebuah ide yang bervariasi, unik, tidak umum dan berbeda dari orang lain yang secara terperinci.

## **2.1.2. Bercerita**

### **2.1.2.1. Definisi Bercerita**

Bercerita adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif (Nurgiyantoro, 2016). Bercerita sangat penting bagi perkembangan anak. Bercerita diungkapkan melalui ekspresi yang menarik sehingga dapat menarik perhatian sang pendengar. Dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, dan perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Bercerita adalah salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis (Tabelessy, 2021). Dengan demikian bercerita dalam konteks komunikasi dapat dikatakan sebagai upaya untuk mempengaruhi orang lain melalui ucapan dan penuturan sesuatu ide.

Bercerita adalah kegiatan menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dalam upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa (Novianti, 2017). Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup. Keterlibatan anak terhadap suatu cerita yang diceritakan akan memberikan suasana yang segar, menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa bercerita adalah suatu penyampaian atau menyampaikan informasi suatu kejadian yang

disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengetahuan dan pengalaman yang dialami kepada orang lain.

### **2.1.2.2 Tujuan dan Manfaat Bercerita**

Tujuan bercerita menurut Fadhilah (2014) digunakan seseorang sebagai upaya untuk mendidik anak. Dengan bercerita guru dapat menanamkan nilai-nilai atau pembelajaran yang terkandung dari isi cerita. Berbagai nilai-nilai moral, pengetahuan dan sejarah dapat disampaikan melalui cerita.

Menurut Lizawati (2017) bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak, dan meyakinkan. Lebih lanjut lagi ia mengungkapkan bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, maka dia akan memperoleh keuntungan sosial yang berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu.

Dengan mendengarkan cerita anak akan memperoleh bermacam-macam informasi terkait dengan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita yang telah disampaikan oleh guru (Muhammad, 2019). Melalui metode bercerita juga dapat membantu anak untuk dapat mengasah pendengaran, anak akan terlatih menjadi pendengar yang baik sehingga dapat memacu daya ingat anak terhadap apa yang telah diceritakan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan dan manfaat bercerita pada anak dapat menanamkan nilai-nilai sosial, moral, emosional, dapat bertutur kata dengan baik dan dapat mengembangkan bahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan di lingkungannya.

### **2.1.2.3. Teknik-Teknik Bercerita**

Menurut Primawidia (2017) membahas teknik-teknik bercerita yang dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

1. Teknik membaca langsung dari buku cerita

Teknik membaca langsung dari buku cerita yang disajikan guru kepada anak biasanya menekankan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada anak melalui pemahamannya dari mendengarkan cerita yang dibaca guru.

2. Teknik bercerita dengan menggunakan ilustrasi dari buku

Teknik ini dimaksudkan untuk membantu anak dalam memahami cerita yang disampaikan dengan menggunakan bantuan gambar sebagai pendukung dari ilustrasi cerita.

3. Teknik menceritakan dongeng

Dongeng adalah cerita masa lampau yang digunakan sebagai penyampaian pesan-pesan kebijakan kepada anak sebagai warisan budaya dari nenek moyang.

4. Teknik bercerita dengan menggunakan papan flanel

Teknik ini digunakan untuk mempermudah siswa mengenali tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita, dengan cara menempelkan foto atau gambar-gambar tokoh yang ada pada cerita tersebut.

5. Teknik bercerita dengan menggunakan media boneka

Dalam pemilihan bercerita dengan menggunakan media boneka, guru hendaknya menerapkan cerita sesuai dengan usia dan pengalaman anak. Sehingga anak dengan mudah memahami isi cerita yang terkandung didalamnya. Biasanya boneka dalam cerita anak berisi anggota keluarga yaitu ayah, ibu, adik, nenek dan kakek..

### **2.1.3. Model Pembelajaran *Paired Story Telling***

#### **2.1.3.1. Definisi *Paired Story Telling***

Model pembelajaran *Paired Story Telling* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa bercerita secara berpasangan supaya siswa lebih berani untuk bercerita dan aktif dalam pembelajaran (Firdausia, 2021). Model pembelajaran *Paired Story Telling* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan cara memasangkan siswa. Siswa akan bekerja secara berpasangan dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan berkomunikasi sehingga terencana dan teratur.

*Paired Story Telling* adalah model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara (Retnangrum&Sunarti, 2020). Model pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, penghayatan, dan berimajinasi dengan tampil secara berpasangan dalam pembelajaran.

Teknik bercerita berpasangan sangat cocok untuk melatih siswa, sebab dalam pelaksanaan teknik bercerita berpasangan siswa dapat banyak kesempatan untuk saling membagikan ide-ide dalam bercerita juga dapat mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya, dan saling keterkaitan dengan pasangannya, menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam bercerita (Lizawati, 2017).

Dalam uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Paired Story Telling* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalam kegiatannya siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan berimajinasinya. Selain itu, siswa dapat bekerjasama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

#### **2.1.3.2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Paired Story Telling***

Pemilihan model pembelajaran *Paired Story Telling* dalam pembelajaran tidak lepas dari kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Kelebihan-kelebihan model *Paired Story Telling* antara lain: (a). Siswa akan termotivasi dan bekerjasama untuk bercerita dalam kelompok tersebut. (b) Siswa yang memiliki kemampuan lebih dalam bercerita akan memotivasi siswa lain yang kurang terampil berbicara didepan kelas. (c) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. (d) Setiap siswa memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berkontribusi dalam kelompoknya. (e) Interkasi dalam Kelompok mudah dilakukan. (f) Pembentukan kelompok menjadi lebih cepat dan mudah.

Kekurangan model pembelajaran *Paired Story Telling* antara lain: (a) Banyak kelompok yang melapor dan harus dimonitor sehingga guru dapat lebih

membagi kesempatan pada kelompok-kelompok tersebut. (b) Lebih sedikit ide yang muncul karena satu kelompok hanya terdiri dari dua orang jadi tiap kelompok hanya dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan satu anggota kelompok yang lain sebelum akhirnya diadakan diskusi atau kelompok. (c) Jika ada perselisihan antara anggota kelompok, maka tidak akan ada penengah.

### **2.1.3.3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Paired Story Telling**

Teknik mengajar model pembelajaran *Paired Story Telling* dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar dan bahan ajar. Dalam kegiatannya siswa dirangsang langsung untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berfikir dan berimajinasi dalam mengolah sebuah informasi menjadi sebuah cerita.

Menurut Lie (2014) langkah-langkah model pembelajaran Paired Story Telling sebagai berikut: (1) Guru membagi topik pelajaran menjadi dua bagian. (2) Guru memberikan brainstorming mengenai topik yang akan dibahas. (3) Siswa berkelompok secara berpasangan. (4) Subtopik 1 diberikan kepada siswa 2. (5) Siswa diminta untuk membaca bagiannya masing-masing dan mencatat beberapa informasi kemudian siswa saling bertukar informasi. (6) Masing-masing siswa berusaha untuk mengarang bagian lain berdasarkan informasi yang didapatkan. (7) Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam pembelajaran pada hari itu.

### **2.1.4. Bahasa Indonesia**

#### **2.1.4.1. Definisi Bahasa Indonesia**

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317), secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan,

ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.

#### **2.1.4.2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Menurut Ahmad Susanto (2013) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menjadikan siswa memiliki keempat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam menyampaikan materi yang sesuai. Proses penyampaiannya dilakukan melalui proses komunikasi yang melibatkan aktivitas menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Kurniawan, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa mencakup empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut harus mendapatkan porsi yang seimbang dan menyajikannya dengan suasana kelas yang menyenangkan agar siswa dapat tertarik dengan pelajaran yang guru berikan di kelas.

#### **2.1.4.3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Menurut Farhromhan (2017) ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki ruang lingkup yang memiliki empat aspek keterampilan berbahasa sebagai berikut:

- a. Keterampilan Menyimak, keterampilan menyimak yaitu proses menerima atau menangkap pesan yang disampaikan seseorang. Seperti mendengarkan berita, lagu, perintah, pengumuman dan lain sebagainya.

b. Keterampilan berbicara, keterampilan berbicara yaitu proses menyampaikan pesan kepada orang lain yang dilakukan secara lisan. Seperti mengungkapkan ide atau gagasan, menyampaikan pesan, menceritakan pengalaman dan lain sebagainya.

c. Keterampilan membaca, keterampilan membaca yaitu suatu proses memaknai pesan yang terdapat dalam teks. Seperti membaca petunjuk, teks bacaan, tata tertib dan lain sebagainya.

d. Keterampilan menulis, keterampilan menulis yaitu proses menyampaikan pesan kepada orang lain yang disampaikan secara tertulis. Seperti menulis kalimat, paragraf, deskripsi, karangan naratif dan lain sebagainya.

Keempat komponen tersebut harus dikuasai oleh setiap siswa sehingga tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia dapat terwujud dengan maksimal. Agar keempat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh siswa, maka diperlukannya bimbingan dan arahan oleh pendidik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan tepat.

#### 2.1.5. Desain Model Pembelajaran Paired Story Telling

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar.</li> <li>• Siswa membaca do'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Guru melakukan ice breaking dengan tepuk semangat.</li> <li>• Guru melakukan apresepsi dengan melakukan Tanya jawab tentang pengertian dongeng dan jenis-jenis dongeng.</li> </ul>	10 Menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi bahan pembelajaran.</li> <li>• Guru menjelaskan topik pembelajaran yang akan dibahas.</li> <li>• Siswa dibuat berkelompok secara berpasangan</li> <li>• Guru membagikan bahan cerita menjadi dua bagian.</li> <li>• Guru membagikan cerita 1 kepada siswa pertama dan cerita 2 kepada siswa yang kedua.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membaca bagiannya masing-masing dan mencatat beberapa informasi, kemudian siswa saling bertukar informasi.</li> <li>• Masing-masing siswa berusaha untuk mengarang bagian lain berdasarkan informasi yang telah didapatkan.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai komponen-komponen dalam bercerita yang difokuskan pada karakter tokoh pada cerita.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk bercerita di depan kelas secara berpasangan dengan temannya.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk merefleksikan penampilan saat bercerita seperti volume suara, gerak-gerik, dan mimik.</li> <li>• Guru memberikan pujian secara lisan kepada siswa yang berani tampil di depan kelas.</li> <li>• Siswa lain diberi kesempatan untuk menanggapi penampilan (isi cerita, pilihan kata, ekspresi dan tingkah laku, volume suara, kelancaran) temannya tersebut.</li> <li>• Guru mengamati penampilan siswa dan memberikan penilaian secara individu.</li> <li>• Kegiatan diakhiri dengan diskusi topik bahan pembelajaran.</li> </ul>	50 Menit
------	--	----------

Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini:<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li><li>2. Bagaimana perasaanmu kamu saat bercerita di depan kelas?</li><li>3. Apa kegiatan yang paling kamu sukai?</li></ol></li><li>• Siswa diberikan tindak lanjut untuk dikerjakan dirumah.</li><li>• Guru mengakhiri pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdo'a.</li></ul>	10 Menit
---------	--	----------