

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **I. Anak Usia Dini**

##### **A. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun (Wiyani & Barnawi, 2014). Anak usia dini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh individu dengan sangat pesat (Mulyasa, 2012). Usia ini merupakan awal terbentuknya karakter anak yang akan berpengaruh pada kehidupan anak sampai anak dewasa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian dari anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam membentuk karakter anak.

##### **B. Karakteristik Anak Usia Dini**

Pada tahap usia 0-1 tahun perkembangan fisik pada bayi mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Pada usia ini berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari oleh anak. Mempelajari kemampuan motorik mulai tahapan berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan. Mempelajari keterampilan menggunakan pancaindra, seperti melihat, meraba, mendengar, mencium dan mengecap. Mempelajari komunikasi sosial, semenjak dilahirkan di dunia bayi telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Respon verbal dan non verbal pada bayi dapat didorong dan diperluas dari kontak reponsif orang dewasa.

Memasuki tahap usia 2-3 tahun, anak sangat aktif mengamati dan mencari tahu tentang benda-benda di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda apa saja yang mereka temui wujudan dari

proses belajar yang sangat efektif. Dorongan belajar pada tahap usia ini menempati grafik proses belajar yang sangat tinggi sepanjang usianya, apabila tidak terdapat hambatan dari lingkungan.

Anak ketika memasuki tahap usia 3 tahun, biasanya anak mulai menyadari apa yang sedang dia rasakan, apa yang sudah mampu dia lakukan dan apa yang belum mampu dia lakukan. Pada usia ini kemandirian anak akan semakin tampak dan mulai mendekatkan diri pada teman-teman seusianya, hal ini didukung dengan pesatnya kemampuan dalam perkembangan berbahasa anak. Anak mulai mampu menyampaikan keinginannya dengan pembendaharaan kata yang cukup banyak untuk mengkomunikasikannya dengan orang dewasa. Perilaku anak usia 3 tahun masih bersifat egosentris, anak merasa semua yang ada di dunia tersedia untuk memenuhi keinginannya. Tahapan bermain pada anak usia 3 tahun kerap diwarnai konflik dan pertikaian yang bersifat sementara, karena pada usia ini anak memasuki fase bermain paralel dimana seorang anak bermain dengan teman sebayanya tanpa mau berinteraksi dan tidak mau meminjamkan mainannya maupun mengembalikan mainan yang telah dia pinjam.

Umumnya anak usia 3 tahun masih sulit untuk membedakan antara realitas dengan imajinasi, dikarenakan perilaku anak usia ini diwarnai dengan daya imajinasi. Kegiatan berfantasi pada usia merupakan refleksi dari perkembangan tubuhnya yang sehat, sehingga tidak perlu dikhawatirkan. Seiring dengan bertambahnya usia, imajinasi anak akan berkurang disebabkan meningkatnya pemahaman anak akan realitas yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Pada tahap anak usia 4 tahun, anak akan semakin menyukai dan bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru sebagai wujud dari rasa keingintahuan anak yang dituangkan dengan semakin seringnya anak mengajukan pertanyaan akan berbagai banyak hal. Variasi pertanyaan dari anak akan semakin kompleks, termasuk juga masalah seksual. Kebanyakan orang dewasa, khususnya bagi orang tua akan merasa bingung bahkan kesal dengan pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh

anak. Menyikapi hal tersebut, hendaknya orang tua tidak terlalu khawatir. Berikan bantuan kepada anak dengan bersikap bijaksana untuk memberikan jawaban yang bersifat wajar dan sesuai dengan pemahaman kemampuan berfikir anak.

Pada akhir usia 4 tahun, daya imajinasi anak mulai menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan pemahaman anak akan realitas. Selain itu, kemampuan anak dalam mengatasi masalah juga meningkat, anak mulai mampu mengungkapkan apa yang anak rasakan dengan cara yang tepat. Anak lebih mudah bergaul dengan teman seusianya disebabkan kontrol internal dari diri anak untuk membedakan salah dan benar, sehingga anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dampak dari perubahan kemampuan ini merubah tahapan bermain anak, dari tahap asosiatif (terjadi interaksi dalam kelompok bermain, namun masih terjadi konflik) ke tahap bermain kooperatif (mampu bekerja sama, mendengar dan merespons dengan tepat) ketika anak sedang bermain.

Rentang usia 3-5 tahun dapat dikatakan masa yang menonjol, pada masa ini muncul bermacam bentuk daya cipta dalam bermain. Para ahli menyebut periode ini sebagai masa kreatif, dimana kreativitas yang ditunjukkan anak pada rentang usia 3-5 tahun masih orisinal dengan frekuensi kemunculannya yang seolah tanpa terkendali dibandingkan dengan periode masa lain dalam kehidupan anak setelah melampaui masa usia ini. Periode ini dapat dikatakan periode yang penting bagi keberlangsungan perkembangan anak di masa mendatang, berhasil atau gagalnya anak dalam menjalani periode tersebut akan menentukan proses kehidupan anak selanjutnya. Stimulasi secara tepat dan terus menerus dari orang tua maupun guru diperlukan guna mengembangkan potensi terhadap anak usia 3-5 tahun, dimana periode ini dinamakan periode keemasan bagi anak usia dini.

## C. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

### 1. Perkembangan Motorik

Menurut Vasta Ross et al anak usia dini memiliki energi dalam jumlah besar, sehingga memerlukan penyaluran energi melalui berbagai aktivitas fisik yang berhubungan dengan gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus (Suryana, 2016).

#### a) Perkembangan Motorik Kasar

Laura E. Berk (Mulyani, 2018) menjelaskan bahwa gaya gerak anak ketika tumbuh menjadi dewasa akan berubah dan bertambah kuat yang menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan kuat. Keterampilan-keterampilan baru dan semakin kompleks akan selalu bermunculan seiring bertambah besar dan kuanya otot-otot badan pada anak. Beberapa kegiatan motorik kasar yang penting untuk dikuasai anak usia 5 tahun menurut Beaty (Mulyani, 2018: 25) yaitu: (1) Berjalan, (2) Berlari, (3) Melompat, (4) Meloncat, (5) Mendaki atau memanjat, (6) Melempar, menangkap dan menendang bola.

#### b) Perkembangan Gerakan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus anak melibatkan pengendalian otot-otot halus tangan dan kaki. Fokus dari perkembangan motorik halus anak ada pada kemampuan anak mengontrol, mengkoordinasikan dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jari. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam perkembangan motorik halus anak menurut Beaty (Mulyani, 2018), yaitu: (1) Gerakan refleks, (2) waktu, dan (3) ketangkasan dan dominasi penggunaan tangan. Beberapa kegiatan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus seperti menyusun puzzle, menggunting, menjumpit, dan lain sebagainya.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek fisik motorik meliputi:

1. Dapat melakukan gerakan di tempat, seperti menirukan gerakan binatang atau tanaman.
  2. Dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana, seperti merayap, merangkak, berdiri dengan satu kaki, dan lain sebagainya.
  3. Dapat melakukan koordinasi mata dan tangan, seperti mencocok, meronce, menjahit, dan lain sebagainya.
  4. Dapat melakukan gerakan tangan untuk kelenturan otot, seperti melempar dan menangkap bola.
  5. Dapat melakukan kegiatan untuk kesehatan fisik dan kebersihan diri, seperti makan bekalnya sendiri,
2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak tidak selalu mengacu pada berhitung dan pengetahuan dasar sains. Menurut Mansur (Mulyani, 2018) perkembangan kognitif adalah proses meningkatkan kemampuan pada individu dan menggunakannya. Berkembangnya kemampuan kognitif pada anak, dapat memberikan kemudahan dalam menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu beradaptasi dengan masyarakat dan lingkungan sosialnya.

Tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget (Mulyani, 2018) yaitu:

1. Tahap sensorik motorik (0-2 tahun)  
Bayi menggunakan alat indera dan kemampuan motoriknya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Perkembangan yang dialami bayi dari gerak refleks sederhana menuju langkah skematik secara terorganisasi, seperti mulai menyadari sebuah objek masih ada bahkan sampai menghilang lagi.
2. Tahap pra operasional (usia 2-7 tahun)  
Anak dapat meningkatkan bentuk organisasi dan logika melalui penyesuaian perseptual dan motorik terhadap objek dan kejadian yang dipresentasikan dalam bentuk simbol (bayangan, kata-kata, isyarat), seperti bermain pura-pura dengan membayangkan sebuah

balok adalah sebuah mobil, membayangkan sebuah pensil menjadi pesawat, dan lain sebagainya.

3. Tahap konkret operasional (usia 7-11 tahun)

Anak dapat melaksanakan berbagai macam tindakan terinternalisasi yang dapat dikeluarkan bila diperlukan karena mendapatkan struktur logika tertentu dalam situasi yang konkret, seperti mampu memahami bagaimana bentuk es sebelum mencair hingga menjadi air.

4. Tahap operasional (usia 11-15 tahun)

Anak dapat mengaplikasikan operasi mental pada kalimat verbal atau logika yang tidak hanya menjangkau kenyataan tetapi juga berbagai kemungkinan baik masa kini maupun masa depan.

Implikasi pembelajaran yang efektif di Taman Kanak-Kanak dalam perkembangan kognitif menurut Slavin adalah penekanan pada struktur kognitif dengan memberikan kesempatan pada anak dalam mendapatkan pengalaman langsung di dalam proses kegiatan belajar mengajar (Suryana, 2016). Pembelajaran hendaknya sesuai dengan perkembangan anak dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek kognitif meliputi:

- a. Dapat mengenal klasifikasi sederhana, seperti mengelompokkan benda berdasarkan warna.
- b. Dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana, seperti membedakan macam-macam rasa.
- c. Dapat mengenal bentuk geometri, seperti menyebutkan benda-benda bentuk geometri (bola berbentuk lingkaran).
- d. Dapat memecahkan masalah sederhana, seperti membedakan tekstur kasar dan halus.
- e. Dapat mengenal konsep ruang dan posisi, seperti maju-mundur, atas-bawah, dan lain sebagainya.

- f. Dapat mengenal ukuran, seperti menimbang menggunakan timbangan untuk mengenal konsep berat-ringan.
- g. Dapat mengenal konsep waktu, seperti membedakan waktu siang dan malam.
- h. Dapat mengenal berbagai pola, seperti menyebutkan hari ini, besok, lusa secara acak.
- i. Dapat mengenal konsep pengetahuan sosial sederhana, seperti mengenal berbagai macam alat transportasi.
- j. Dapat mengenal bilangan dan memahami konsep-konsep matematika sederhana, seperti membilang angka 1-20.

### 3. Perkembangan Sosial Emosional

#### a. Perkembangan sosial

Perkembangan sosial menurut Hurlock (1978) adalah kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Kemampuan seseorang dalam bersosialisasi dengan masyarakat membutuhkan tiga proses, meliputi: belajar dalam berperilaku sehingga dapat diterima secara sosial, memerankan karakter sosial yang dapat diterima, meningkatkan kematangan sikap sosial.

#### b. Perkembangan emosional

Lawrence E. Shapiro mengatakan emosi adalah kondisi kejiwaan manusia yang hanya dapat dikaji melalui letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena (Mulyani, 2018). Kondisi kejiwaan dapat berupa kesedihan, kemarahan, gembira, sedih, dan lain sebagainya.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan sosial dan emosional, meliputi:

- a. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, seperti mengajak teman untuk bermain.
- b. Dapat menunjukkan rasa percaya diri, seperti berani bertanya dan menjawab pertanyaan.
- c. Dapat menunjukkan sikap kemandirian, seperti memakai baju sendiri.

- d. Dapat menunjukkan emosi yang wajar, seperti mau memberi dan meminta maaf.
  - e. Terbiasa menunjukkan sikap kedisiplinan dan mentaati peraturan, seperti membuang sampah pada tempatnya.
  - f. Dapat bertanggung jawab, seperti melaksanakan tugas yang diberikan.
  - g. Terbiasa menjaga lingkungan, seperti membersihkan peralatan makan yang sudah digunakan.
4. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain (Mulyani, 2018). Bahasa yang dikuasai oleh anak merupakan bahasa yang berkembang di dalam keluarga dan sering disebut dengan “bahasa ibu”. Perkembangan bahasa ibu diperkaya dengan budaya masyarakat dimana anak tinggal. Ciri khusus dalam perkembangan bahasa anak yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar melalui proses pembentukan kepribadian (Mulyani, 2018).

Rangkaian empat jenis bentuk dalam bahasa meliputi: menulis, berbicara (berkomunikasi menggunakan bahasa), membaca (melihat untuk memahami), dan menyimak (mendengar untuk memahami). Pada dasarnya kemampuan berbahasa tidak sama dengan kemampuan berbicara. Bromley (Suryana, 2016) berpendapat bahwa bahasa merupakan suatu sistem dalam tata bahasa yang menggunakan simbol-simbol baik visual maupun verbal untuk menyampaikan informasi. Bahasa sendiri ada yang bersifat reseptif (dimengerti dan diterima) maupun bersifat ekspresif (dinyatakan). Bahasa reseptif dapat dicontohkan ketika membaca suatu informasi dari media cetak maupun elektronik, sedangkan bahasa ekspresif dapat dicontohkan ketika menyampaikan suatu informasi baik melalui lisan maupun tulisan seperti berbicara dan menulis. Berbicara merupakan suatu ungkapan yang diuraikan dalam bentuk kata-kata Bromley (Suryana,



2016). Pada tahapan perkembangan bahasa usia 5-6 tahun menurut STPPA, meliputi:

- a. Dapat mendengar dan membedakan bunyi suara, kata dan kalimat sederhana, seperti mendengar dan dapat menceritakan kembali cerita dengan berurutan.
- b. Dapat berbicara/berkomunikasi lancar menggunakan lafal yang benar, seperti menjawab pertanyaan sederhana.
- c. Dapat memahami adanya hubungan antara lisan dengan tulisan (pra membaca), seperti membaca cerita bergambar dan menceritakannya kembali.
- d. Dapat memahami adanya keterkaitan antara gambar dengan tulisan (pramenulis), seperti membaca beberapa kata berdasarkan gambar.

#### 5. Perkembangan Moral

Ernawulan Sayodih (Mulyani, 2018) menjelaskan bahwa perkembangan moral adalah perkembangan manusia dalam interaksinya dengan orang lain yang berkaitan dengan aturan dan konvensi. Potensi moral sudah dimiliki anak sejak lahir dan siap untuk dikembangkan, melalui interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungan anak dapat mempunyai pemahaman moral. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan moral, meliputi:

- a. Dapat melaksanakan ibadah, bersyair dan menyanyikan lagulagu keagamaan, seperti mengenal tempat-tempat ibadah.
- b. Dapat menyayangi ciptaan Tuhan, seperti mau berbagi dengan teman yang lain.
- c. Terbiasa berperilaku sopan santun dan saling menghormati sesama, seperti berterima kasih jika menerima sesuatu.
- d. Dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah, seperti mengetahui apabila membuang sampah sembarangan merupakan perbuatan yang salah.

## 6. Perkembangan Seni

Morisson (Mulyani, 2018) menyatakan bahwa pada dasarnya berpartisipasi pada aktivitas terkait seni sangat disukai oleh anak-anak. Bahan-bahan seni dapat merangsang kreativitas anak secara berbeda-beda, Dewey (Wasik & Seefedt, 2008) berpendapat bahwa bahan-bahan seni membuat anak-anak berfikir. Bahan-bahan tersebut dapat berupa cat warna, kertas, crayon, kayu, kain, spidol, dan lain sebagainya. Tidak hanya harus dibuat apa tetapi juga bagaimana cara membuatnya.

Semua anak mempunyai jiwa seni, melalui kegiatan seni kreativitas pada anak dapat dikembangkan. Coretan-coretan anak di kertas, di dinding atau di lemari bukan merupakan aktivitas yang asal-asalan. Namun didahului oleh penelitian mental anak untuk mencari lambang yang bisa digunakan untuk mengekspresikan apa yang anak rasakan dan inginkan. Dalam hal ini piaget menghubungkan proses membuat karya seni dengan pengembangan pikiran.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, meliputi:

- a. Dapat menggambar sederhana, seperti mencap dengan berbagai media (pelepah pisang, jari atau *finger painting*, kuas, dan lain sebagainya).
- b. Dapat mewarnai sederhana, seperti mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.
- c. Dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media, seperti *finger painting*.
- d. Dapat mengekspresikan diri dalam bentuk sederhana, seperti menari menurut musik yang didengar.
- e. Dapat menyanyi dan memainkan alat musik sederhana, seperti menyanyi lebih dari 20 lagu dan bermain drum band.
- f. Dapat melakukan sajak sederhana dengan gaya, seperti bernyanyi kupu-kupu dengan menirukan gerakannya.
- g. Melakukan gerakan pantomim.

## **II. Kreativitas**

### **A. Pengertian Kreativitas**

Santrock berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan melahirkan suatu solusi yang unik dengan memikirkan sesuatu menggunakan cara-cara yang baru dan tidak biasa terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Masganti, 2016). Mayesty (Masganti, 2016) menyatakan kreativitas adalah menciptakan sesuatu atau cara berpikir dan bertindak yang original sehingga mempunyai nilai guna bagi orang tersebut dan orang lain. Menurut Gallagher (Munandar, 1999) kreativitas berhubungan dengan kemampuan individu dalam menciptakan dan menemukan suatu bentuk baru untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Artinya kreativitas berkaitan dengan pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas pribadi dalam bentuk terpadu, sehingga berhubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.

Pendapat senada diungkapkan oleh Freeman dan Munandar (Suyanto, 2005) bahwa kreativitas ialah ekspresi dari seluruh kemampuan anak, sehingga kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sejak anak dilahirkan. Semiawan dan Munandar (Masganti, 2016) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Drevdahl (Masganti, 2016) secara terperinci mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan komposisi, produk atau ide gagasan apa saja yang pada dasarnya baru atau membuat inovasi baru dengan sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas boleh jadi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang didapat dari pengalaman sebelumnya dan proses hubungan lama ke situasi baru. Kreativitas mungkin meliputi pembentukan korelasi baru dan harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan hanya khayalan, walaupun merupakan hasil yang lengkap dan sempurna. Kreativitas sendiri

dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah kemampuan individu untuk berpikir secara orisinal sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan belum pernah ada serta mempunyai nilai guna bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa sejak lahir, dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespons dan mengembangkan pikiran dan kreativitas (Mulyani 2017).

Pengembangan kreativitas anak usia dini di lingkup Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan melalui indikator kreativitas anak usia dini yang mencakup ciri-ciri memiliki rasa keingintahuan yang besar, memiliki minat yang luas, dan menyukai aktivitas yang kreatif. Mereka cenderung cukup mandiri, memiliki rasa percaya diri dan lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak pada umumnya.

Adapun indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan menurut Kemendiknas.

**Tabel 1**  
**Pedoman Indikator Kreativitas di TK Islam Terpadu Mutiara Kenjeran Surabaya**

Kompetensi Inti	Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun
Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
	2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.
	3. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus.
	4. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
	5. Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
	6. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

Sumber: Dokumen I TK Islam Terpadu Mutiara Tahun pelajaran 2018/2019

## **B. Hubungan Kreativitas dengan Perkembangan Kognitif**

Bruner merupakan salah satu dari tokoh utama teori kognitif, selain Piaget dan Vigotsky yang menekankan fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak (Masganti, 2016). Menurut Bruner makna bermain lebih penting bagi anak daripada hasil akhirnya, karena melalui bermain anak akan mampu bereksperimen dan menemukan hal-hal baru yang tidak biasa. Bermain bagi anak akan mengembangkan semua aspek yang ada dalam diri anak, terutama kognisi dan sosial emosional anak yang sangat diperlukan untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak.

Pendapat Roger (Suyanto, 2005) mengenai *experiential learning*, dua tahap dalam belajar yaitu tahap kognitif dan tahap pengalaman. Tahap kognitif bersifat pengetahuan akademik akan suatu hal, sedangkan tahap pengalaman ialah tahap bagaimana mengaplikasikan pengetahuan tersebut untuk kepentingannya. Anak dapat belajar tahap kognitif melalui kegiatan *finger painting*, anak akan memiliki pengetahuan dalam melakukan pembelajaran kegiatan *finger painting* yang dilakukan di sekolah seperti belajar menggerakkan jari jemari dengan menggunakan adonan warna untuk menghasilkan lukisan yang diinginkan, melatih jari jemari tangan untuk lebih lentur serta belajar mengenal warna-warna yang digunakan dalam kegiatan *finger painting*. Selain itu anak juga diharapkan dapat belajar mengenai fungsi serta manfaat kegiatan yang telah dilakukan saat *finger painting* seperti menggoreskan adonan warna ke atas bidang gambar menggunakan jari jemari dapat membentuk suatu lukisan atau gambar sesuai imajinasi anak. Pada tahap pengalaman diharapkan anak dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat melalui kegiatan *finger painting* dengan menggunakan jari-jarinya untuk kegiatan lain misalnya memakai sepatu, mengancingkan baju, menulis, serta aktivitas lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif merupakan anak yang mempunyai intelegensi tinggi, tetapi anak yang mempunyai intelegensi tinggi belum tentu anak yang kreatif. Melalui pengalaman yang telah dialami, anak akan mendapat pengetahuan

kemudian anak akan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapat ke dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan masalah yang mereka alami secara kreatif.

### C. Ciri-Ciri Kreativitas

Anak yang kreatif biasanya identik dengan rasa ingin tahu yang besar, memiliki ketertarikan terhadap banyak hal, serta menyukai aktivitas yang kreatif. Mereka memiliki rasa percaya diri yang tinggi, lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dan cukup mandiri dibandingkan dengan anak-anak kebanyakan. Artinya dalam melakukan sesuatu yang mereka sukai, kritikan dari orang lain bukan menjadi suatu masalah sehingga tidak terlalu mereka perdulikan. Anak yang kreatif tidak takut gagal dan mengungkapkan pendapat atau ide-ide mereka walaupun tidak disepakati oleh orang lain. Orang inovatif cenderung mempunyai pemikiran berbeda dari yang lain, menonjol atau menyimpang dari kebiasaan (*out of the box*) dan tidak mudah putus asa ketika mengalami kegagalan dalam menciptakan produk. Mereka memiliki kepercayaan diri, keuletan dan ketekunan dalam menghasilkan produk yang bermakna bagi diri mereka sendiri dan orang lain.

Treffinger (Munandar, 1999) berpendapat bahwa pribadi yang kreatif biasanya dalam bertindak cenderung lebih terorganisasi. Rancangan inovatif serta produk orisinal mereka telah dipertimbangkan dengan saksama beserta masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Minat pada seni dan keindahan lebih kuat dari rata-rata orang pada umumnya, meskipun tidak semua orang berbakat kreatif akan menjadi seniman tetapi mereka memiliki minat yang cukup besar terhadap sastra, seni, musik dan teater.

Utami Munandar (1999: 88) membagi ciri-ciri kreativitas ke dalam dua kelompok yaitu ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir dan non-aptitude (afektif) berkaitan dengan sikap atau perasaan.

Nurlaily (2006: 65) menyajikan ciri-ciri aptitude dan non-aptitude sebagai berikut:

1. Ciri-ciri kemampuan aptitude (berpikir kreatif)

a. Kemampuan untuk berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memunculkan berbagai ide, penyelesaian atas masalah atau pertanyaan serta berbagai jawaban. Kemampuan ini dapat ditandai hal-hal berikut:

- 1) Mengemukakan berbagai pertanyaan.
- 2) Memberikan jawaban melalui beberapa alternatif jawaban apabila terdapat suatu pertanyaan.
- 3) Mempunyai banyak ide terkait suatu masalah.
- 4) Mengemukakan ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya.
- 5) Melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan banyak dibandingkan anak-anak yang lain.
- 6) Menyadari dengan cepat kesalahan atau kekurangan atas suatu situasi atau objek.

b. Kemampuan berpikir secara fleksibel (luwes) yaitu melihat suatu pandangan dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif dan mengubah cara pendekatan atau pemikiran. Kemampuan ini ditandai dengan:

- 1) Memberikan berbagai macam penggunaan yang unik pada suatu objek.
- 2) Memberikan berbagai interpretasi pada suatu masalah, gambar atau cerita.
- 3) Mengaplikasikan suatu ide atau gagasan dengan cara yang berbeda.
- 4) Memberikan penilaian terhadap situasi dengan cara yang berbeda.
- 5) Mempunyai pemikiran yang berbeda atau bertentangan dengan mayoritas kelompok ketika mendiskusikan suatu situasi.
- 6) Memberikan bermacam solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

- 7) Mengklasifikasi hal-hal berdasarkan kategori yang berbeda-beda.
  - 8) Mengganti arah berpikir dengan spontan.
- c. Kemampuan untuk berpikir orisinal, yaitu mampu menciptakan sesuatu yang belum pernah ada dan unik, memikirkan upaya yang berbeda guna mengekspresikan diri dan mampu menciptakan kombinasi yang tidak biasa.

Kemampuan berpikir orisinal ditandai dengan:

- 1) Memikirkan masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
  - 2) Mencari pendekatan yang baru dari stereotip.
  - 3) Memilih asimetri ketika membuat gambar atau desain.
  - 4) Memiliki cara berpikir yang berbeda dari orang lain pada umumnya.
  - 5) Mengkaji cara-cara lama dan memikirkan cara-cara baru
  - 6) Sesudah mendengar atau membaca gagasan kemudian berupaya menemukan penyelesaian yang baru.
  - 7) Lebih tertarik menyintesis daripada menganalisis situasi.
- d. Kemampuan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mengembangkan suatu ide dan memerinci detail dari suatu objek, situasi dan gagasan menjadi lebih menarik. Kemampuan mengelaborasi ditandai dengan:
- 1) Melakukan langkah-langkah yang terperinci terhadap pemecahan masalah.
  - 2) Mengembangkan hasil pemikiran orang lain.
  - 3) Meneliti detail-detail guna menentukan langkah yang akan dilakukan selanjutnya.
  - 4) Memiliki nilai estetika yang tinggi sehingga tidak mudah berpuas diri pada penampilan yang sederhana.
  - 5) Menambahkan detail-detail berupa garis, warna dan lain sebagainya terhadap gambarnya sendiri atau orang lain.



- e. Kemampuan menilai atau mengevaluasi, yaitu kemampuan menganalisa terhadap situasi sebelum mengambil keputusan sehingga tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya. Kemampuan ini ditandai dengan:
  - 1) Memberi pendapat berdasarkan perspektif sendiri.
  - 2) Menentukan opini sendiri mengenai suatu hal.
  - 3) Menganalisis permasalahan secara kritis.
  - 4) Memiliki alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan.
  - 5) Menyusun program kerja dari ide atau gagasan yang muncul.
  - 6) Pada situasi tertentu menjadi peneliti atau penilai yang kritis.
  - 7) Bertahan pada pendapat yang telah ditentukan.
- 2. Ciri-ciri kemampuan non-aptitude (afektif)
  - a. Perilaku ingin tahu, yaitu dorongan keinginan untuk mendapatkan lebih banyak informasi mengenai sesuatu dengan cara mengemukakan pertanyaan, mengamati orang, objek dan keadaan serta responsif (tanggap) ketika melakukan observasi (pengamatan). Perilaku anak yang muncul pada kreativitas ini sebagai berikut:
    - 1) Menanyakan segala sesuatu
    - 2) Senang mengeksplorasi segala sesuatu untuk menemukan inspirasi (ilham) atau ide-ide baru.
    - 3) Keinginan untuk mengkaji (mempelajari) dan mencoba sesuatu yang baru timbul dari diri sendiri tanpa dorongan dari pihak manapun.
    - 4) Memakai semua pancaindranya untuk mengenali situasi.
    - 5) Tidak takut menjajaki pengalaman baru.
    - 6) Mengamati perubahan dari berbagai kejadian atau keadaan.
    - 7) Melakukan percobaan dengan benda-benda mekanik.
  - b. Karakter imajinatif, yaitu mampu menggunakan khayalan untuk membayangkan sesuatu yang belum pernah terjadi tetapi

mengetahui perbedaan antara kenyataan dan khayalan. Perilaku anak yang muncul pada kreativitas ini sebagai berikut:

- 1) Memikirkan sesuatu yang belum pernah terjadi.
  - 2) Memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain.
  - 3) Meramalkan respon dari orang lain, seperti apa yang akan dikatakan atau dilakukan oleh orang lain.
  - 4) Memiliki firasat akan sesuatu yang belum terjadi.
  - 5) Melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak terlihat oleh orang lain.
  - 6) Membuat cerita tentang tempat yang belum pernah dikunjungi atau kejadian yang belum pernah dialami oleh orang lain.
- c. Merasa tertantang oleh keanekaragaman, yaitu merasa tertantang pada tugas-tugas yang sulit atau situasi rumit sehingga terdorong untuk mengatasi masalah-masalah rumit tersebut. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas ini sebagai berikut:
- 1) Menggunakan gagasan untuk memecahkan persoalan yang rumit.
  - 2) Melibatkan diri dalam tugas majemuk.
  - 3) Merasa tertantang dengan situasi yang belum dapat diperkirakan keadaannya.
  - 4) Menemukan pemecahan masalah tanpa bantuan orang lain.
  - 5) Cenderung mencari dan menjajaki jalan yang rumit dalam memecahkan masalah.
  - 6) Pantang menyerah.
  - 7) Mencari jawaban yang lebih rumit.
- d. Karakter berani mengambil resiko, yaitu berani menentukan sikap meski belum tentu benar sehingga tidak takut gagal dan tidak takut mendapat kritik. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas ini sebagai berikut:
- 1) Berani mempertahankan idenya walaupun mendapatkan kritik.
  - 2) Bersedia mengakui kesalahannya.

- 3) Berani menerima tugas yang sulit meskipun belum tentu berhasil.
  - 4) Berani mengajukan pertanyaan yang tidak diajukan oleh orang lain.
  - 5) Tetap pada pendiriannya sehingga tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.
  - 6) Melakukan hal yang diyakini meskipun tidak disetujui oleh orang lain.
  - 7) Mencoba hal-hal yang baru.
  - 8) Berani mengakui kegagalannya dan berusaha mencoba lagi.
- e. Sifat menghargai, yaitu menghargai kemampuan dan bakat diri sendiri yang sedang berkembang sehingga dapat menghargai bimbingan serta pengarahan dalam hidup. Perilaku anak yang muncul pada kreativitas ini sebagai berikut:
- 1) Menghargai hak diri sendiri dan hak orang lain.
  - 2) Menghargai diri sendiri dan prestasi.
  - 3) Menghargai arti orang lain.
  - 4) Menghargai keluarga, sekolah dan teman-teman.
  - 5) Menghargai kebebasan tetapi mengetahui bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab.
  - 6) Mengerti apa yang lebih utama dalam hidup.
  - 7) Menghargai atas kesempatan yang diberikan.
  - 8) Senang terhadap penghargaan yang telah diberikan kepadanya.

Bentuk kreativitas pada anak usia dini menurut Ihat Hatimah (Masganti, 2016), yaitu:

1. Gagasan/berpikir kreatif meliputi:
  - a. Berpikir luwes dimana anak mampu mengungkapkan pengertian lain tetapi masih mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
  - b. Berpikir orisinil dimana anak mampu menyajikan jawaban yang baru serta mampu mengimajinasikan bermacam fungsi benda.

- c. Berpikir terperinci dimana anak mampu mengembangkan gagasan atau ide yang bervariasi, mengerjakan sesuatu dengan tekun, mengerjakan dan menyesuaikan tugas secara teliti dan terperinci.
  - d. Berpikir menghubungkan dimana anak memiliki kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan untuk menghubungkan masa lampau dan masa kini.
2. Aspek sikap meliputi:
- a. Rasa ingin tahu dimana anak senang menanyakan berbagai macam hal, terbuka terhadap situasi baru dan senang mencoba hal-hal yang baru.
  - b. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru dan tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
  - c. Keterbukaan dimana anak senang untuk berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
  - d. Percaya diri dimana anak berani mengungkapkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, berpendirian kuat, memiliki kebebasan berkreasi.
  - e. Berani mengambil resiko dimana anak tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha hingga berhasil atau tidak takut gagal, dan berani mempertahankan.
3. Aspek karya meliputi:
- a. Permainan dimana anak mampu menyusun berbagai bentuk mainan serta berani memodifikasi berbagai mainan.
  - b. Karangan dimana anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

#### **D. Pendekatan Pribadi, Pendorong, Proses dan Produk (4P) Dalam Pengembangan Kreativitas**

Pada dasarnya setiap orang memiliki bakat kreatif dalam dirinya, meskipun dalam kadar dan bidang yang berbeda-beda. Dalam dunia pendidikan, penting bagi pendidik untuk mengembangkan dan

meningkatkan bakat kreativitas yang dimiliki anak, sehubungan dengan hal tersebut kreativitas dapat ditinjau dalam empat aspek yaitu pribadi pendorong, proses dan produk. Berikut penjelasan empat aspek dalam pengembangan kreativitas

#### 1. Pribadi

Kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut (Munandar, 1999). Melalui ekspresi pribadi yang unik ini diharapkan muncul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Pendidik hendaknya dapat menghargai bakat dan keunikan masing-masing dari siswanya, bahkan pendidik diharapkan mampu membantu siswanya untuk menemukan bakatnya dan menghargainya. Pendidik bisa memulai dengan menyediakan sarana bagi siswanya guna menghasilkan sebuah karya, misal dengan menyediakan kertas lipat, buku gambar, kuas, krayon, cat air, dan lain sebagainya sebagai media menuangkan ide-ide unik pribadi masing-masing siswa.

#### 2. Press (Pendorong)

Dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) dan diri anak sendiri (motivasi internal) untuk mewujudkan sesuatu akan menumbuhkembangkan potensi kreativitas dalam diri anak. Lingkungan mempunyai peranan penting untuk mengembangkan ataupun menghambat potensi dalam diri anak. Hargai hasil karya anak dengan memberikan dukungan terhadap sesuatu yang merupakan hasil ekspresi atau ungkapan dari ide anak.

#### 3. Process (Proses)

Kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif dapat mengembangkan bakat kreativitas dalam diri anak, pendidik hendaknya dapat menstimulasi anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif. Memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dengan tanpa merugikan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungannya. Pada tahap awal proses bersibuk diri secara kreatif, anak tidak perlu dituntut untuk

selalu atau terlalu cepat menghasilkan produk-produk yang bermakna. Masa dimana anak dapat menghasilkan produk yang bermakna akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai. Perlu diperhatikan bahwa kurikulum yang terlalu padat dan pekerjaan yang selalu monoton tidak menunjang anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif.

#### 4. Product (Produk)

Produk-produk kreatif yang bermakna akan timbul melalui kondisi yang memungkinkan, dimana kondisi pribadi dan kondisi lingkungan bersinergi untuk mendorong (press) seseorang melibatkan dirinya dalam proses kegiatan kreatif. Pendidik atau orang tua hendaknya menghargai produk kreativitas anak dengan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misal dengan menunjukkan hasil karya anak ke teman sekelas. Apresiasi dari pendidik dan lingkungan kelas akan lebih membangkitkan minat anak dalam berkreasi lebih kreatif.

### **E. Faktor Pendukung Kreativitas**

Potensi kreativitas pada anak usia dini dapat berkembang apabila mendapat stimulus yang tepat dari orang tua, guru dan lingkungan terdekat anak. Rogers dalam Munandar (1999: 37-39) mengemukakan beberapa faktor pendukung kreativitas pada anak, diantaranya:

#### a. Faktor internal individu

Faktor dari dalam diri sendiri yang dapat mempengaruhi kreativitas, meliputi: (1) Memiliki sikap terbuka terhadap pengalaman dan rangsangan yang berasal dari luar atau dalam individu. Sikap terbuka terhadap pengalaman yaitu kemampuan menerima dengan apa adanya segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Individu kreatif yaitu individu yang mampu menerima perbedaan. (2) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk ciptaan seseorang yang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik

dan pujian dari orang lain tetapi juga tidak menutup kemungkinan untuk menerima kritik dan masukan dari orang lain. (3) Kemampuan untuk membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor eksternal (Lingkungan)

Kreativitas seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan yang memiliki unsur keamanan dan kebebasan psikologis. Potensial kreativitas dapat berkembang jika peran kondisi lingkungan mencakup masyarakat dan kebudayaan memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas anggota masyarakat.

Kebudayaan yang dapat mengembangkan kreativitas dalam masyarakat (*creativogenic*), antara lain:

1. Adanya sarana kebudayaan, seperti tersedianya peralatan, bahan dan media
2. Membuka diri terhadap rangsangan kebudayaan pada semua lapisan masyarakat.
3. Menekankan berorientasi pada kepentingan masa mendatang bukan hanya pada masa sekarang.
4. Semua warga negara mendapat kebebasan yang merata tanpa adanya diskriminasi, terutama diskriminasi gender.
5. Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
6. Keterbukaan terhadap perbedaan budaya.
7. Memiliki toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
8. Saling berinteraksi antara individu yang berhasil.
9. Menyediakan insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Delapan kondisi yang mempengaruhi kreativitas menurut Hurlock (1978: 11), antara lain:

1. Waktu

Beri anak waktu untuk bermain dengan gagasan, konsep dan beri kesempatan anak untuk mencoba dalam bentuk baru yang orisinal.

Mengatur kegiatan anak hanya akan menyisakan sedikit waktu pada anak untuk menjadi kreatif.

2. Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Potensi kreatif dalam diri anak dapat dikembangkan apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial.

3. Dorongan

Memberikan motivasi atau dorongan pada anak bisa dilakukan dengan memberikan apresiasi terhadap karya yang dihasilkan oleh anak. tingkat kreativitas anak bukan dilihat dari seberapa besar prestasi yang dicapai untuk memenuhi standar orang dewasa, tetapi bagaimana anak dapat mengungkapkan ide dari imajinasi mereka.

4. Sarana

Fasilitasi anak dengan menyediakan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5. Lingkungan yang menstimulus.

Kreativitas harus ditanamkan sedini mungkin, dengan memberikan stimulus sejak bayi dalam kandungan. Lingkungan rumah dan sekolah harus memberikan sarana yang dapat merangsang kreativitas anak sehingga menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial. Bimbingan dan dorongan dari lingkungan sekitar anak dapat meningkatkan kreativitas anak.

6. Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif

Dua kualitas yang mendukung kreativitas anak yaitu memberikan dorongan pada anak untuk mandiri dan percaya diri serta orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak. Tanamkan pada diri anak bahwa mereka bisa kemudian beri kesempatan pada anak untuk mencoba.



#### 7. Cara mendidik anak

Pola asuh orang tua dalam mendidik anak berpengaruh terhadap kreativitas anak, pola asuh secara otoriter baik di lingkungan rumah maupun sekolah akan mematikan kreativitas anak. Sebaliknya, pola asuh demokratis dan permisif dapat meningkatkan kreativitas.

#### 8. Kesempatan memperoleh pengetahuan

Semakin banyak anak memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang mereka alami, akan semakin baik bagi perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor pendukung kreativitas berasal dari diri sendiri dan lingkungan di sekitar yang menekankan pada keterbukaan terhadap pengalaman-pengalaman atau hal-hal baru, tersedianya sarana prasarana untuk mendukung potensi kreativitas, selain itu pola asuh dalam keluarga dapat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas yang dimiliki.

### **F. Faktor Penghambat Kreativitas**

Amabile berpendapat bahwa seberapa kuat motivasi yang dimiliki anak akan rusak oleh lingkungan yang menghambat, sehingga dapat mematikan kreativitas dalam diri anak (Munandar, 1999). Empat cara yang dapat mematikan kreativitas menurut Amabile (Munandar, 1999) yaitu:

#### 1. Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak pendidik menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi (Munandar, 1999). Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas pada anak. Pujian atau kritik yang diberikan pada hasil karya anak akan dapat mengurangi potensi kreativitas anak, jika pujian itu membuat anak memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Perasaan diamati

ketika proses pembuatan sesuatu dapat mengurangi kreativitas pada anak.

## 2. Hadiah

Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas (Munandar, 1999). Pada umumnya orang berpikir dengan memberikan hadiah akan meningkatkan kreativitas, ternyata sebaliknya. Anak yang melakukan suatu pekerjaan dengan diberitahu akan mendapatkan hadiah setelah pekerjaannya selesai cenderung kurang kreatif dibanding anak yang tidak diberi hadiah.

## 3. Persaingan

Persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa hasil pekerjaannya akan dibandingkan dengan dengan hasil pekerjaan anak lain, dan yang terbaik akan menerima hadiah. Persaingan akan lebih kompleks lagi daripada evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena persaingan justru meliputi kedua hal tersebut. Misalnya, dalam suatu kelas semua anak diajak untuk menggambar bebas kemudian gambar yang paling bagus akan mendapatkan hadiah. Otomatis dalam kelas tersebut akan muncul persaingan, anak akan mulai membandingkan sendiri hasil gambarnya dengan yang lain.

## 4. Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakin bahwa paksaan tidak dapat meningkatkan belajar dan kreativitas. Pembelajaran yang menekankan pada disiplin dan hafalan-hafalan akan menghilangkan motivasi anak dalam mengembangkan potensi kreativitas, sebaliknya ketika pembelajaran dilaksanakan dengan konsep bermain akan membangkitkan anak dalam mengembangkan bakat yang dimiliki oleh anak.

Dari pendapat Amabile dapat disimpulkan bahwa adanya evaluasi, pemberian hadiah, persaingan dan lingkungan yang membatasi dapat merusak motivasi anak dalam berkreasi, sehingga menghambat potensi kreativitas dalam diri anak. Keempat faktor di atas hendaknya dapat dihindari oleh guru, orang tua maupun lingkungan terdekat anak dan

memberikan kebebasan pada anak untuk menuangkan imajinasi yang dimilikinya.

### **III. Kegiatan *Finger Painting* Untuk Menumbuhkan Kreativitas**

#### **A. Pengertian *Finger Painting***

*Finger painting* adalah salah satu bentuk menggambar yang berharga dan merupakan ekspresi spontan (Aisyah & dkk, 2007). *Finger painting* merupakan salah satu teknik melukis yang mempergunakan jari sebagai alat untuk melukis. Menurut Sumanto (2005: 53) *finger painting* adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan menggoreskan langsung adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Penggunaan jari dalam kegiatan *finger painting* meliputi semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.

Menurut Pamadhi (2008: 10) *finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Kegiatan *finger painting* pada dasarnya sangat mudah dilakukan oleh anak. Tidak ada aturan baku yang harus dipelajari di dalam kegiatan *finger painting*, guru hendaknya memberikan motivasi dan menumbuhkan keberanian pada diri anak untuk berani menyentuh jarinya dengan cat warna. Kegiatan ini dapat melatih kognitif anak dengan mencampurkan warna primer menjadi warna sekunder dan tersier.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah salah satu teknik melukis yang menggunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat dengan cara menggoreskan adonan warna di atas bidang gambar secara bebas. Dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting*, anak dapat merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung menggunakan jari-jari tangan.

## **B. Peralatan dan Bahan dalam *Finger Painting***

Peralatan dan bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting*.

### a) Bahan *Finger Painting*

Montolalu (2005: 17) menjabarkan bahan yang dapat digunakan untuk membuat cat pada kegiatan *finger painting* adalah sebagai berikut:

1. Cat yang digunakan untuk *finger painting*
2. Tepung sagu atau tepung kanji
3. Pewarna makanan berwarna terang
4. Sabun cair
5. Minyak sayur

Cara membuat cat *finger painting* menurut Montolalu (2009: 17-18) adalah sebagai berikut.

#### 1. Cat dari tepung sagu

Cairkan tepung sagu, kemudian masukkan 1 sendok teh sabun cair, minyak sayur dan pewarna makanan secukupnya. Masak adonan di atas kompor sambil terus diaduk-aduk hingga merata di dalam panci, untuk hasil yang bagus usahakan tepung sagu jangan terlalu matang.

#### 2. Cat dari tepung jagung

Anak-anak bisa membantu proses pembuatan cat dari tepung jagung ini, tetapi dengan catatan harus diawasi oleh orang tua atau orang dewasa. Setiap bagian air dimasukkan satu bagian tepung jagung, lalu tuangkan sari jagung dengan air dingin campur hingga permukaannya lembut. Aduk adonan hingga jernih dan teksturnya kental seperti bubur, kemudian bubuhkan pewarna makanan ketika adonan masih hangat. Proses mencampur dan mengukur adonan dapat dibantu oleh anak.

#### 3. Cat dari serpihan sabun

Serpihan sabun dikocok hingga membentuk busa yang menyerupai busa kue, lalu tambahkan pewarna makanan. Anak

hendaknya diajak untuk mengocok serpihan sabun supaya mereka mau mencelupkan jemarinya ke dalam busa sabun pada saat pelaksanaan kegiatan *finger painting*.

Pamadhi (2016: 35) mengemukakan dua bahan sederhana untuk pembuatan adonan *finger painting* yaitu bahan pewarna yang dicampurkan dengan lem cair. Cara pembuatan adonan ini dengan mencampurkan bahan pewarna dan lem cair, kemudian dimasukkan ke dalam mangkuk. Setiap mangkuk diberi warna adonan yang berbeda untuk memotivasi anak dalam berkreasi menggunakan jari-jemarinya.

b) Peralatan *Finger Painting*

Montolalu (2012: 17) menyebutkan peralatan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting*, sebagai berikut: (a) kertas putih (ukuran disesuaikan dengan kebutuhan) diutamakan yang dapat menyerap *bahan finger painting*, (b) berbagai warna cat dengan variasi 4 sampai 8 warna, (c) alas dari plastik, (d) celemek.

Suyanto (2005: 144) mengungkapkan peralatan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* yaitu:

- 1) Pewarna untuk kegiatan *finger painting*.
- 2) Kertas khusus untuk *finger painting* atau menggunakan kertas manila.
- 3) Lap kain untuk membersihkan tangan.
- 4) Wadah kecil sebagai tempat cat atau menggunakan mangkuk kecil.

**C. Langkah-Langkah *Finger Painting***

Sumanto (2005: 54) mengemukakan tentang langkah-langkah kegiatan *finger painting* yaitu:

1. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan *finger painting*, meliputi: kertas gambar, adonan dengan variasi warna dan alas untuk kegiatan *finger painting*.

2. Adonan warna tersebut secara langsung digoreskan dengan jari untuk membentuk goresan jari di bidang gambar, sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas.

Langkah-langkah dalam kegiatan *finger painting* menurut Rachmawati (2011: 84) yaitu:

- a. Guru mengajak anak-anak mempersiapkan bahan-bahan yang di perlukan dalam pembuatan adonan *finger painting*.
- b. Anak-anak diajak untuk ikut serta dalam pembuatan adonan terlebih dahulu sebelum membuat *finger painting*, kemudian guru membantu anak membagi adonan ke dalam beberapa wadah atau mangkuk dan diberi warna sesuai dengan kebutuhan serta keinginan anak.
- c. Alat yang perlu disiapkan guru yaitu kertas gambar besar (kertas hendaknya disesuaikan dengan situasi dan dapat berbentuk binatang), kemudian anak mencelupkan jari ke dalam adonan *finger painting* untuk mulai membuat lukisan.
- d. Pada akhir kegiatan anak diajak untuk menceritakan lukisan yang telah dibuatnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam kegiatan *finger painting* yaitu guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan *finger painting*, kemudian guru mengajak anak melakukan kegiatan *finger painting*.

#### **D. Macam-Macam Teknik *Finger Painting***

Macam-macam *Finger painting* menurut Mery Ann ' Brandt (Rini, 2013), yaitu:

- a) Gelombang, goyangan dan cetakan  
Goyangkan jari dan jempol dengan menggunakan bagian-bagian tangan yang lainnya, untuk membuat gerakan berupa gelombang.
- b) Desain simertis  
Buat lukisan pada satu sisi kertas kemudian lipatlah kertas tersebut dengan tangan, buka kertas tersebut kembali maka akan membentuk

ciplakan yang mirip dengan lukisan yang telah digambar pada satu sisi kertas sebelumnya.

c) Tangan disekeliling dunia

Lukis tanganmu kemudian oleskan warna yang berbeda disetiap ujung jarinya. Tekankan tangan tersebut ke sebuah kertas dan jangan pindahkan telapak tangan tersebut sebelum terbentuk lingkaran bumi yang biru dan hujan dengan kombinasi warna yang berbeda di sekitarnya.

d) Topi pesta yang kerucut

Lukis telapak tanganmu dengan warna yang kamu sukai, tempelkan tanganmu pada sebuah kertas yang membentuk gambar kerucut. Gunakan ujung jari yang telah kita warnai untuk menghias gambar tersebut dengan titik secara terus menerus hingga membentuk kerucut es krim.

e) Lukisan titik-titik

Warna yang berbeda antara satu titik dengan titik yang lainnya digunakan untuk menciptakan lukisan yang menarik dengan membuat lukisan menggunakan titik-titik yang tersusun penuh.

f) Binatang

Lukisan binatang dapat dibuat dengan jarimu. Misalnya gambar binatang merak kemudian melukis bagian bulu merak menggunakan jari telunjuk.

Macam-macam *finger painting* di atas dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, guru dapat memilih salah satu macam kegiatan *finger painting* untuk kegiatan di sekolah sesuai dengan kebutuhan. Hendaknya guru memilih teknik *finger painting* yang berbeda pada setiap pertemuan agar anak didik tidak mudah bosan pada kegiatan ini. Macam-macam *finger painting* diatas diharapkan mampu menumbuhkan *keaktivitas* anak, melalui kegiatan ini anak mengenal, mengetahui kemudian mencoba untuk melakukan variasi dari *finger painting* itu sendiri. Peneliti menggunakan tiga macam teknik *finger painting* untuk merangsang kreativitas anak didik di TK Islam Terpadu Mutiara Surabaya,

yaitu gelombang, goyangan dan cetakan, desain simetris dan lukisan titik-titik.

#### **E. Manfaat dan Kelemahan *Finger Painting***

Ma'had Al-Hanif dalam artikelnya yang berjudul manfaat *finger painting* bagi tumbuh kembang anak, menyebutkan bahwa manfaat *finger painting* (Nuraini, 2015), yaitu:

- a. Melatih motorik halus pada anak yang melibatkan otot-otot kecil dan kematangan syaraf, karena pada ujung-ujung jari anak terdapat sensor yang berhubungan dengan otak. Dengan *finger painting* ujung-ujung jari anak akan banyak bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya.
- b. Sebagai media ekspresi emosi anak-anak akan menuangkan ekspresi jiwanya dengan warna-warna yang sesuai dengan kondisi emosionalnya.
- c. Mengenalkan anak pada konsep warna primer, lebih jauh lagi memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen tentang pencampuran warna sehingga menghasilkan warna sekunder.
- d. Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
- e. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.
- f. Mengurangi sifat hiperaktifitas pada anak penderita autisme dan hiperaktif.
- g. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- h. Membantu anak untuk lebih rileks di sela-sela aktivitas yang padat.

Pendapat lain tentang manfaat *finger painting* oleh Downs dalam skripsi Febri Nuraini (2015: 34) sebagai berikut:

1. *Finger painting* merupakan alat bantu media untuk mengekspresikan seni mereka.
2. *Finger painting* dapat melatih konsentrasi anak, sehingga dapat digunakan untuk terapi bagi anak hiperaktif.



3. *Finger painting* mempunyai potensi untuk kesehatan psikologis, karena memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

Pamadhi (2008: 10-19) berpendapat manfaat yang didapat dari aktifitas melukis diantaranya sebagai media untuk mengungkapkan perasaan, sebagai alat bercerita, sebagai alat untuk bermain, dapat melatih ingatan, dapat melatih berfikir menyeluruh, sebagai sublimasi perasaan (perubahan perasaan yang dialami oleh anak), dapat melatih keseimbangan, dapat melatih kreativitas anak, dan dapat mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial. Pendapat lain tentang manfaat dari aktifitas melukis oleh Sugiyanto (2006) bahwa melukis adalah suatu usaha untuk mencurahkan, menuangkan, mengungkapkan segala perasaan dengan suatu alat melalui bidang datar. Bagi anak aktifitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai penggantinya. Salah satu aktifitas melukis yang dapat dilakukan adalah *finger painting* (melukis dengan jari).

Manfaat *finger painting* pada penelitian ini adalah untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *finger painting* dengan memunculkan ide-ide orisinal anak yang dituangkan melalui goresan jari tangan anak yang berbentuk abstrak pada berbagai media sehingga menjadi hasil karya.

Tidak dipungkiri kegiatan *finger painting* selain memberikan banyak manfaat terhadap anak usia dini, terdapat pula kelemahan pada kegiatan ini. Anak-anak seringkali merasa jijik untuk memasukkan jari jemari mereka ke dalam adonan yang menurut mereka terlihat kotor. Pembuatan bahan *finger painting* sendiri terhitung sedikit rumit, sehingga pendidik membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama dalam mempersiapkan bahan adonan *finger painting*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* memiliki manfaat dan kelemahan. Namun, manfaat dan kelemahan tersebut hendaknya menjadi referensi positif dan

meminimalisir kelemahan-kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **IV. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang dalam jurnal PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya telah melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Paud Melati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan permainan *finger painting*. Penggunaan permainan *finger painting* dalam kreativitas anak dapat memberikan hasil yang signifikan. Dari tahapan analisis data statistik dengan menggunakan rumus Wilcoxon diketahui bahwa  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 35$ ) sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan kreativitas anak yang dialami oleh subyek penelitian adalah signifikan, dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Nur Aeni Muhlisa Dhafet dalam jurnal Prodi PAUD, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang telah melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* di Kelompok B TK Negeri Pembina Kendari”. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian sebesar 73%. Sedangkan aktivitas belajar anak didik pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian sebesar 63%. Pada siklus II, persentase ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan sebesar 93%, sedangkan persentase belajar anak pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 92%. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada anak didik di Kelompok B khususnya B7,8 TK Negeri Pembina Kendari pada observasi siklus I mencapai persentase sebesar 71,4% dimana dari 21 anak didik sekitar 15 anak didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 19 anak didik dengan persentase 90,4% ketuntasan sesuai klasikal yaitu 11 anak didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 8 anak didik yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan selisih peningkatan sebesar

19% yang diperoleh dari 4 anak didik. Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di kelompok B TK Negeri Pembina Kendari. Namun masih ada 2 anak didik yang belum berhasil dalam atau baru masuk kategori mulai berkembang dalam peningkatan kreativitasnya sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* atau melukis dengan jari dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B khususnya kelompok B 7,8 di TK Negeri Pembina Kendari.

Hasil penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok A1 di RA Sunan Averrous Bogoran Bantul” oleh Febri Nuraini Universitas Negeri Yogyakarta 2015. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak Kelompok A1 RA Sunan Averrous Bogoran dapat ditingkatkan melalui kegiatan *finger painting*. Penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas anak untuk memberikan ide gambar dan warna, melakukan pencampuran warna dan memodifikasi gambar, membuat karya dari ide anak sendiri dan menghasilkan karya yang berbeda, serta mengembangkan ide dari karyanya. Data pada pratindakan yang menunjukkan prosentase kreativitas anak adalah 48,65%. Pada Siklus I prosentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 64,95%. Pada Siklus II prosentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 87,05%.

Hasil penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B di Tk Mojodoyong 3 Kedawung Sragen Tahun 2011/2012” oleh Nufus Istiqomah Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012. Hasil prosentase peningkatan siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan yang cukup drastis. Hal ini disebabkan karena ketertarikan anak terhadap permainan *finger painting* sangat tinggi. Dimana sebelumnya jarang sekali diberikan permainan *finger painting*. Akan tetapi tidak semua anak mampu mencapai target yang ditentukan. Pada siklus I peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase  $\geq 60\%$ . Hal ini sudah bisa dikatakan meningkat karena prosentase rata-rata kelas yang dicapai 65%. Sedangkan dari I sampai II peningkatan prosentase mencapai 18%. Hal ini disebabkan karena ketertarikan anak terhadap

permainan *finger painting* sangat tinggi. Pada siklus II peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase  $\geq 75\%$ , sedangkan prosentase rata-rata dalam kelas mencapai 83%.

## V. Kerangka Berpikir

Setiap anak itu unik, Setiap anak memiliki potensi kreativitas dalam dirinya, meskipun dalam bidang dan takaran yang berbeda-beda. Stimulasi sejak dini diperlukan guna menumbuhkan dan mengembangkan bakat kreativitas dalam diri anak, diharapkan guru dan orang tua bersinergi untuk mengoptimalkan bakat yang ada dalam diri anak. Lingkungan disekitar anak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas yang ada dalam diri anak, lingkungan yang kondusif akan menumbuh kembangkan potensi kreativitas dalam diri anak, sebaliknya lingkungan yang *destruktif* akan menghambat perkembangan potensi kreativitas dalam diri anak.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan di TK Islam Terpadu Mutiara kreativitas anak didik masih kurang berkembang secara maksimal, hasil karya yang dihasilkan anak didik cenderung sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh pendidik sehingga diperlukan stimulasi yang tepat. Pembelajaran melalui kegiatan *finger painting* diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas anak, baik pada aspek kelenturan, keaslian, dan kelancaran. Pada aspek kelenturan, anak diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan *finger painting* untuk membuat berbagai macam lukisan atau gambar menggunakan jari jemari mereka dengan menggoreskan adonan warna diatas bidang gambar sesuai dengan keinginan anak. Pada aspek keaslian, anak diberi kebebasan mengkombinasikan warna serta membuat goresan *finger painting* untuk mengekspresikan imajinasi mereka, sehingga anak dapat mengembangkan ide-idenya. Sedangkan pada aspek kelancaran anak diberi kebebasan untuk menciptakan bentuk lukisan atau gambar dari kegiatan *finger painting* kemudian anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya pada pendidik dan teman di kelasnya. Melalui proses kegiatan *finger painting* anak memperoleh kebebasan dalam melukis sesuai dengan imajinasinya dan

berkreasi menggunakan warna yang diinginkan, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya anak.

Kegiatan *finger painting* dapat menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini, sehingga mereka bebas berekspresi menuangkan ide dan imajinasi yang mereka miliki. Kegiatan *finger painting* menyenangkan bagi anak, sehingga anak dapat belajar seraya bermain. Berbagai macam variasi dalam membentuk *finger painting* membuat anak tidak mudah bosan, anak lebih tertarik untuk menghasilkan hasil karya dalam berbagai bentuk sehingga dapat menumbuhkan kemudian mengembangkan potensi kreativitas dalam diri anak.