

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Permainan finger painting

2.1.1.1 Pengertian dan Konsep Permainan finger painting

Finger painting adalah melukis dengan jari atau beraneka kreasi coretan indah yang bisa dibuat lukisan dengan jari (finger painting). Selain itu, untuk lebih amannya cat untuk finger painting ini bisa dibuat sendiri di rumah, tanpa harus menggunakan cat yang dijual di toko- toko. Bahan untuk pembuatan cat finger painting adalah tepung maizena, air, garam, dan pewarna makanan (Nurani & Hartati, 2020:117). Finger painting adalah kegiatan yang sangat baik terutama untuk anak kecil, karena dapat dilakukan berulang kali. Pengulangan ini menekankan proses, yang akan disukai anak-anak. Untuk finger painting, Untuk membuat cat jari, tuangkan sedikit pati ke atas kertas, lalu taburi dengan tempera kering. Kemudian, minta anak-anak mencampur bahan dengan jari mereka. Beberapa guru suka mengaduk pigmen kering ke dalam satu wadah berisi pati cair. Tidak peduli bagaimana mempersiapkan cat, bersiaplah untuk menambahkan lebih banyak bahan saat anak-anak bekerja hasil yang diusahakan dalam pencampuran kaya, warna cemerlang dan cat yang cukup untuk mengisi kertas ketika anak-anak menginginkannya. Anak-anak juga harus diizinkan untuk bereksperimen dengan melukis, menggunakan jari-jari mereka, telapak tangan, pergelangan tangan, dan lengan mereka (Mayesky, 2004:xiv). Sambil bermain, anak-anak sekaligus juga belajar berbagi kemampuan dasar. Keterampilan motorik, berbahasa dan daya pikir, dan bermasyarakat. Guru dan orang tua hendaknya memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dan mau menjawab segala pertanyaan anak-anak. Disiplin perlu dikembangkan secara teratur, konsisten, dan berkesinambungan. Semua kemampuan dasar anak hendaknya dikembangkan lewat berbagai permainan yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Perkembangan kemampuan dasar setiap anak tidak sama. Ada yang cepat, ada yang lambat. Ada yang mudah dan

ada pula yang sulit diarahkan. Oleh karena itu, sebelum anak masuk SD, berbagai kemampuan dasar itu perlu dikuasai lebih dahulu (Drost, 2003:49).

Menurut Suyadi, (2010:69) “Untuk mencapai keberhasilan dalam kreatifitasnya maka diperlukan suatu kegiatan yang menarik dan bervariasi sehingga guru dapat melihat perilaku yang muncul dari anak agar semua potensi maupun kekurangan anak dalam belajar dapat terlihat sesuai dengan masa peka atau perkembangan yang ditunjukkan oleh masing- masing anak, salah satunya dengan menggunakan metode bermain melalui kegiatan fmger painting”. Sumanto, (2005:53) menjelaskan finger painting adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar yang dapat meningkatkan kreatifitas pada anak. Batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan. Untuk memperjelas pengertian tersebut dalam prakteknya dapat dilakukan oleh guru atau anak didik itu sendiri.

Finger Painting didefinisikan pula sebagai teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung (Hajar & Evan, 2008:10). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa finger painting adalah kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan diatas bidang gambar dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara bebas. Dalam melakukan Finger Painting, anak dapat merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung menggunakan jari-jari tangan. Pada dasarnya kegiatan Finger Painting sangat mudah dilakukan oleh anak. Dalam kegiatan Finger Painting tidak aturan baku yang harus dipelajari. Dalam kegiatan Finger Painting yang harus dilakukan oleh guru adalah bagaimana memotivasi dan menumbuhkan keberanian pada diri anak untuk berani menyentuhkan jarinya dengan cat warna. Kegiatan ini juga melatih motorik halus anak khususnya jari jari anak agar lebih lentur.

2.1.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Finger Painting

Kelebihan Finger Painting yaitu memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control gerakan jarinya dan membentuk konsep gerakan membuat huruf. Di samping itu, Finger Painting juga mengajarkan konsep warna

dan mengembangkan bakat diri. Kekurangan Finger Painting yaitu bermain kotor dan terkadang anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari jemari anak menurut Haniech (dalam Banamtuan 2014: 11).

Keunggulan cat jari sebagai bahan bermain untuk anak-anak yang sangat muda semakin dikenal luas. Secara estetika, ini mendorong ekspresi kreatif melalui kontak langsung antara pencipta dan produk dan melalui kebaruan dan kurangnya standar sewenang-wenang untuk membatasi penggunaannya. Secara psikologis, telah terbukti efektif untuk anak-anak dan orang dewasa dalam mengatasi hambatan tertentu, dalam membangkitkan aliran bebas kehidupan fantasi di antara orang-orang yang terganggu dan dalam mengeksplorasi aspek kepribadian seperti keluasan dan kepekaan terhadap kesan sensorik (Hartley, Frank, & Goldenson, 1999:270).

Banyak peneliti telah mencoba menggunakan lukisan jari untuk tujuan diagnostik. Dari studi yang tersedia, Arlow dan Kadis¹ telah melaporkan materi yang paling relevan langsung untuk rentang usia prasekolah. Dalam menggunakan lukisan jari dalam psikoterapi anak-anak, mereka menemukan bahwa kemampuan untuk membuat objek yang dapat dikenali sejalan dengan peningkatan penyesuaian, dan bahwa pilihan warna adalah "indeks yang hampir tidak pernah gagal dari suasana hati pasien dan tema lukisan." Hitam dan coklat digunakan untuk tema yang menunjukkan depresi dan permusuhan, biru dan hijau untuk tema yang lebih ceria. Anak-anak yang terhambat, ketakutan, dan tidak aman lebih memilih warna yang lebih gelap dan, dalam kelompok yang lebih muda, hanya menggunakan satu warna sebagai aturan (Hartley et al., 1999:270).

2.1.1.3 Tujuan dan Manfaat Finger Painting

Finger Painting memiliki banyak tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh dan dirasakan oleh anak usia dini. Tujuan akan tercapai apabila terjadi interaksi antara guru dengan murid sehingga ada proses timbal baliknya. Tujuan Finger Painting yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan jari dan mata, melatih kecakapan kombinasikan warna memupuk perasaan

terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan. Secara khusus tujuan Finger Painting adalah melatih keterampilan tangan, kelentukan tangan, kerapian, dan keindahan.

Finger Painting memiliki banyak tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh dan dirasakan oleh anak usia dini. Tujuan akan tercapai apabila terjadi interaksi antara guru dengan murid sehingga ada proses timbal baliknya. Sering kali proses pembelajaran yang berlangsung dan menampilkan interaksi antara guru dan siswa, diselimuti keterpaksaan. Masing-masing hanya menjalankan fungsinya, tanpa ada rasa saling membutuhkan. Sering, bukan rasa senang yang ada dengan pertemuan guru siswa, tetapi malah perasaan jenuh dan membosankan. Tentu, tujuan dari berlangsungnya proses pembelajaran tidak akan tercapai jika kondisi tersebut senantiasa terjadi. Seperti halnya gula dengan rasa manisnya sehingga menarik semut untuk mengerumuninya, maka guru haruslah memahami apa yang disukai siswa sehingga siswa mempunyai alasan untuk mencintai gurunya (Salman, 2018).

Hubungan antara guru dengan siswa adalah hubungan yang tidak sederajat. Artinya, harus ada yang melakukan pengondisian sehingga hubungan harmonis dapat tercipta. Tentu dalam hal ini, guru merupakan faktor penentu menciptakan hubungannya dengan siswa menjadi berhasil guna. Guru sejatinya mengondisikan dirinya sesuai apa yang diharapkan siswa ada pada gurunya. Sebagai guru, tentu telah memahami apa saja yang menjadi kesukaan siswa. Itulah yang harus dimunculkan dan biasakan ada pada saat interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Salman, 2018). Tujuan Finger Painting: Melatih ketelitian, kesabaran dan rasa keindahan; Melatih kelenturan gerak otot jari; Melatih berkreasi dengan berbagai media (Mulyani, 2013).

Manfaat melukis dengan jari sebagai bahan permainan untuk anak-anak semakin dikenal secara luas. Secara estetika, ini mendorong ekspresi kreatif melalui kontak langsung antara pencipta dan produk dan melalui kebaruan dan kurangnya standar arbitrer untuk membatasi penggunaannya. Secara psikologis, telah terbukti efektif baik untuk anak-anak dan orang dewasa dalam mengatasi hambatan tertentu, dalam membangkitkan aliran bebas kehidupan fantasi di antara

orang-orang yang terganggu dan dalam mengeksplorasi aspek-aspek kepribadian seperti ekspansif dan kepekaan terhadap kesan sensorik (Hartley et al., 1999).

Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa manfaat finger painting yaitu:

1. 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.
2. Sebagai media ekspresi emosi anak, anak akan menuangkan ekspresi jiwanya dengan warna-warna yang sesuai dengan kondisi emosionalnya
3. Mengenalkan anak pada konsep warna primer, lebih jauh lagi memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen tentang pencampuran warna sehingga menghasilkan warna sekunder.
4. Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
5. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak.
6. Mengurangi sifat hiperaktifitas pada anak penderita autisme dan hiperaktif.
7. Mengembangkan koordinasi mata dan tangan.
8. Membantu anak untuk lebih rileks di sela-sela aktivitas yang padat.

2.1.1.4 Langkah-Langkah Kegiatan Finger Painting

Tahap menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan finger painting merupakan tahap yang sangat penting dilihat dari segi pemecahan masalah. Keberhasilan kegiatan tergantung pada cara menangani langkah-langkah secara terinci. Meskipun kegiatan finger painting lebih menekankan kebebasan berekspresi pada anak, namun anak-anak sangat membutuhkan bimbingan guru untuk dapat menyelesaikan tugasnya atau bagiannya secara tuntas. Langkah-langkah kegiatan finger painting antara lain:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat finger painting seperti bahan dasaran, bubuk warna, dan koran yang akan digunakan pada hari tersebut. Guru menjelaskan kepada anak tentang alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan finger painting.

- b. Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang berisi 3-4 anak. Guru membagikan alat dan bahan pada tiap kelompok.
- c. Guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan finger painting berlangsung.
- d. Guru memberikan stimulasi pada anak dengan cara tanya jawab kepada anak tentang finger painting yang pernah anak lihat sehingga anak memiliki gambaran atau ide untuk mengembangkannya.
- e. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan finger painting dengan bahan yang telah disediakan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan adalah anak diminta melukis dengan jari sesuai idenya kemudian menceritakan tentang apa yang telah anak lukis.
- f. Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu membuat, mencipta, atau meniru. Guru memberikan motivasi pada anak untuk melukis sesuai dengan ide dan kemauannya sendiri. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang hasil karya anak.
- g. Guru memberikan penguatan kepada anak dengan cara memberikan reward berupa bintang dan pujian bagi anak.

2.1.2. Kreatifitas

1.1.2.1 Pengertian dan Konsep Kreatifitas

Kreatif adalah kemampuan mengembangkan/menciptakan ide dan cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru, baik berupa gagasan, karya nyata, dalam bentuk aptitude atau non aptitude, kombinasi dari hal yang telah ada atau relatif berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan naluri yang ada sejak lahir namun, kreativitas tidak dapat berkembang dengan sendirinya, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungannya (Firmansyah & Roosmawarni, 2019:247).

Berbagai definisi telah diusulkan oleh para ahli untuk kreativitas, namun tidak ada satu pun yang dijadikan standarnya. Bagaimanapun banyak ahli yang setuju bahwa “hal baru” merupakan komponen penting dalam kreativitas (Baron, 1988; Eysenck, 1990; Gilholy, 1988; Mumford & Gustafson, 1988: dalam Matlin,

1994). Tapi apakah “hal baru” sudah cukup untuk menentukan kreativitas? Kita ambil sebuah contoh untuk menjawabnya. Jika kita menginginkan daging kambing panggang, maka salah satu cara memanggang daging kambing adalah dengan memasukkan kambing ke dalam sebuah rumah, lalu kita bakar rumahnya. Apakah cara tersebut cukup untuk mendapatkan “daging kambing panggang kreatif”? Meskipun ada hal baru yang terjadi, tetapi untuk menjadi kreatif tidaklah cukup. Karena selain adanya hal baru, kreativitas harus memunculkan hal yang bersifat praktis (*practical*), solusi yang tidak biasa (*unusual*) tetapi berguna (*useful*). (Maulana & Irawati, 2017:12).

Menurut Pertiwi, (2016:11) “Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri atau aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat”. Kreativitas juga merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menurut spontanitas lebih tinggi. Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Keduanya menuntut pemutusan perhatian, kemampuan, kerja kertas dan ketekunan, kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama.

Banyak definisi tentang kreativitas, namun tidak ada satu definisi yang dapat diterima secara universal. Untuk lebih lanjut menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu disebut “pemikiran perbedaan” (*divergent thinking*). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas.

1.1.2.2 Dimensi Kreatifitas

Menurut Pertiwi, (2016:12-13) Kreativitas sebagai kemampuan seseorang memiliki 4 dimensi, yaitu pribadi (person), pendorong (press), proses (process), produk (product). Berikut ini uraian lanjut mengenai 4 (empat) dimensi tersebut yaitu:

a. Pribadi (Person)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalisasi dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

Menurut Hulbeck dalam Munandar (2009:20) “*creative action is an imposing of one 's own whole persinality on the environment in an unique and character istic way*”. Menurut Carl Rongers dalam Munandar (2009:34) tiga kondisi dari pribadi yang kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman.
- 2) Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*).
- 3) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep - konsep.

Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertibangkan masalah yang mungkin akan timbul dan implikasinya.

b. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk- produk kreatif yang bermakna hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu juga diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jelas pekerjaan monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Dalam Uno, (2012:33) kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai *“creativity is a process that manifest it-self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking”*. Proses kreativitas menurut Walles dalam Munandar (2009:21) ada 4 (empat) tahap, yaitu:

- 1) Tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang dan sebagainya.
- 2) Tahap inkubasi, adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri dari masalah tersebut atau tidak memikirkan masalah secara sadar. Mereka melaporkan bahwa gagasan atau inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidak sadaran penuh.
- 3) Tahap iluminasi saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah baru.
- 4) Tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus di uji terhadap realitas.

c. Produk (Product)

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang, atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan mengunggah minat bakat untuk berkreasi.

Dimensi produk kreativitas digambarkan sebagai berikut “creativity to bring something new into existence”. Menurut Basener dan Treffinger dalam Munandar (2009:41) menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Kebaruan (novelty)

Sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru yang terlibat. Produk itu orisinal dalam arti sangat langka di antara produk-produk yang dibuat oleh orang lain, juga menimbulkan kejutan sebelum memberikan penilaian orang tercengang, dan terakhir produk itu dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya.

2) Pemecahan (resolution)

Menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Tiga kriteria dalam dimensi ini adalah, bahwa produk itu harus bermakna (valuable) atau memenuhi kebutuhan, logis, dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu, dan berguna karena dapat diterapkan secara praktis.

3) Elaborasi dan sintesis

Sejauh mana produk itu menggabung unsur-unsur yang tidak sama atau serupa menjadi keseluruhan yang koheren (bertahan secara logis).

d. Pendorong (Press)

Bakat kreatif akan terwujud jika adanya dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

Kategori keempat dari dimensi kreativitas ini menekankan pada dorongan baik dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Mengenai press dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi dan menekankan kreativitas dan inovasi.

1.1.2.3 Teknik Mengembangkan Kreativitas

Para pakar psikologi mungkin bersilang pendapat dalam mendefinisikan dan mengukur kreativitas. Akan tetapi mereka sependapat bahwa kreativitas perlu dikembangkan dengan usaha-usaha tertentu. Berikut ini akan disajikan dua metode populer untuk mengembangkan kreativitas, yaitu brainstorming dan synectics (Maulana & Irawati, 2017:13-14).

a. Brainstorming

Brainstorming atau yang cukup dikenal dengan istilah “curah gagasan”, dapat diterjemahkan secara bebas sebagai “mengeluarkan ide secara spontan”. Brainstorming merupakan suatu pendekatan yang paling terkenal untuk meningkatkan kreativitas. Menurut prinsip brainstorming Osborn (1957, dalam Matlin, 1994), brainstorming memiliki empat petunjuk dasar sebagai berikut:

- 1) Evaluasi terhadap suatu ide ditunda.
- 2) Semakin bebas mengeluarkan ide, akan semakin baik.
- 3) Semakin banyak jumlah ide. akan semakin baik.
- 4) Seseorang dapat menggabungkan dua atau lebih ide yang berasal dari ide orang lain.

Satu hal yang harus digarisbawahi, semangat untuk mencurahkan gagasan merupakan hal yang sangat penting. Seseorang harus memperbaiki kualitas dirinya sendiri sebaik memperbaiki kualitas diri orang lain. Curah gagasan bisa jadi lebih efektif dalam beberapa lingkungan akan tetapi tidak memberikan jaminan akan menghasilkan ide kreatif.

b. Synectics

Pendekatan lain untuk meningkatkan kreativitas adalah synectics (Gordon, 1961). Pendekatan ini dilakukan dengan cara meningkatkan penggunaan analogi dalam berpikir kreatif. Sebagai contoh, metode yang termasuk ke dalam

pendekatan synectics ini adalah analogi pribadi (personal analogy) dan analogi langsung (direct analogy).

Analogi pribadi membawa kita langsung ke dalam situasi. Misalnya jika kita ingin meningkatkan kinerja suatu mesin, maka kita menganggap diri kita sebagai mesin tersebut. Atau jika seorang mahasiswa calon guru ingin mengajar dengan baik, maka dia harus bisa juga membayangkan bahwa dirinya adalah seorang siswa yang akan diajarinya. Dengan demikian, dia akan mampu memahami apa yang diinginkan, dibutuhkan, serta dirasakan oleh siswa-siswinya.

Analogi langsung, mendorong kita untuk menemukan sesuatu yang lain dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Sebagai contoh, seorang ahli biologi bernama Michael Zasloff telah meneliti suatu cara mengobati penyakit yang disebabkan oleh infeksi. Dia merasa heran karena katak yang hidup dalam air kotor yang penuh kuman, tetapi katak tidak pernah mengalami infeksi. Menurut hasil penelitiannya, itu disebabkan katak memiliki zat desinfektan pada kulitnya sehingga membuatnya kebal terhadap kuman penyebab infeksi.

1.1.2.4 Faktor faktor pendorong dan penghambat kreativitas

Pertiwi, (2016:16). Menguraikan beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:

a. Faktor pendorong

- 1) Kepekaan dalam melihat lingkungan.
- 2) Kebebasan dalam melihat lingkungan.
- 3) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil.
- 4) Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko buruk.
- 5) Ketekunan untuk berlatih.
- 6) Hadapi masalah sebagai tantangan.
- 7) Lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

b. Faktor penghambat

- 1) Malas berpikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu.
- 2) Menganggap remeh karya orang lain.
- 3) Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji.
- 4) Cepat puas.

- 5) Tidak berani mengambil resiko.
- 6) Tidak percaya diri.
- 7) Tidak disiplin.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Manggau & Usman, (2019). Kreativitas anak melalui melukis dengan jari (Finger Painting) di Taman Kanak-Kanak Kota Makassar. Melalui kemampuan kreativitas anak yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, keaslian dan elaborasi. Ini karena si anak benar-benar mengekspresikan idenya ketika kegiatan itu berlangsung. Kegiatan mengajar guru menunjukkan bahwa guru mengajar melukis jari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak-anak melalui lukisan jari di taman kanak-kanak. Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa kreativitas anak-anak melalui lukisan jari adalah yang pertama; faktor Bakat dalam diri anak, yang merupakan potensi yang dimiliki untuk anak yang berasal dari dalam diri anak, adalah bekal baginya untuk menciptakan karya-karya terbaru ketika aktivitasnya benar-benar selaras dengan potensi yang dimiliki. Kedua; Peran lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Lingkungan keluarga adalah bagaimana peran orang tua memberikan stimulasi atau motivasi kepada anak-anak mereka dan memahami sejauh mana potensi anak mereka. Sedangkan peran lingkungan sekolah, yaitu interaksi guru dan orang tua anak untuk mengetahui lebih banyak tentang perkembangan anak dan peran sekolah dalam menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai dalam menegakkan pertumbuhan dan perkembangan potensi anak.

Persamaan yang ada dalam penelitian oleh Manggau & Usman, (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama Meningkatkan kreatifitas dan penggunaan finger painting, sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada penelitian Manggau & Usman, (2019) menggunakan model penelitian kualitatif dengan instrument observasi dan pada penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif dengan instrument tes.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nalakandarsi & Setyowati, (2019). Pengaruh 3 Teknik Finger Painting terhadap Kemampuan Fisik Motorik Halus pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Surabaya. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa kreatifitas anak masih belum berkembang secara optimal, sehingga perlu upaya peningkatan kreatifitas salah satunya dengan memberikan kegiatan finger painting dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreatifitas anak pada kelompok B di TK Negeri Pembina Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi eksperimental design dengan jenis nonequivalent control group design. Subjek penelitian berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji non parametrik menggunakan Mann Whitney U Test dan dengan bantuan menggunakan teknik analisis data SPSS 25. Untuk menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis yakni dengan memperhatikan dasar pengambilan keputusan uji Mann whitney U Test hal ini nilai signifikansi atau Asymp. Sig (2 tailed) < dari probabilitas 0,05 maka hipotesis atau Ha diterima dan Ho ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi atau Asymp. Sig (2 tailed) > dari probabilitas 0,05 maka hipotesis atau Ha ditolak dan Ho diterima. Berdasarkan hasil penelitian data tentang motorik halus Dari data hasil uji Uji Mann Whitney U Test dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai Asymp. Sig. (2 tailed) yaitu sebesar 0,014. Dasar pengambilan keputusan uji Mann Whitney U Test yakni apabila nilai Asymp. Sig < 0,05 maka hipotesis atau Ha diterima. Dari perolehan hasil uji Mann Whitney U Test tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp. Sig 0,014 < 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji Mann Whitney U Test dapat

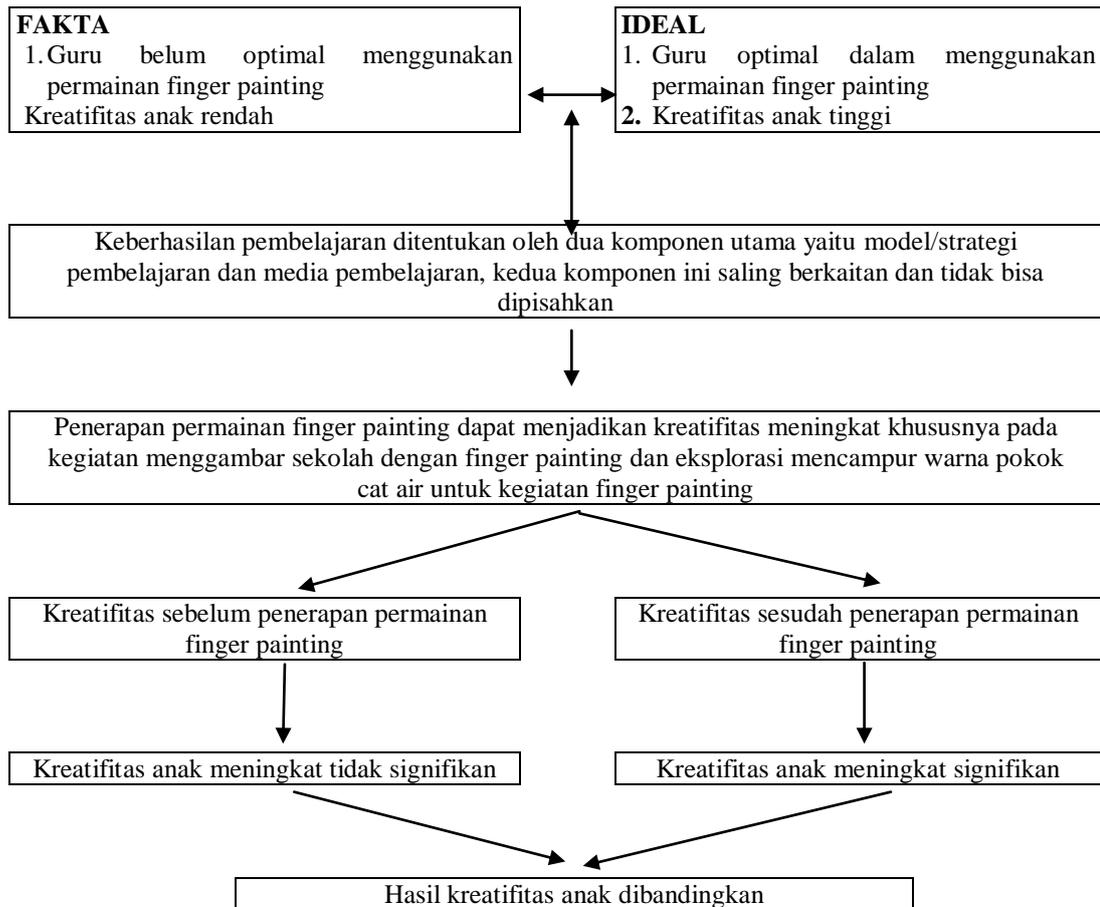
disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan finger painting berpengaruh terhadap kreatifitas pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Surabaya.

Persamaan yang ada dalam penelitian Nalakandiarsi & Setyowati, (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran menggunakan finger painting, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan perkembangan kreatifitas dengan penerapan Finger Painting. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada aspek pendekatan penelitian dalam penelitian Nalakandiarsi & Setyowati, (2019) menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi eksperimental design dengan jenis nonequivalent control group design sedangkan pada penelitian ini menggunakan *one-group Pre-Test-Post-Test* design.

2.3 Kerangka Berpikir

“Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Nugraheni, 2019). Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian” (Nurdin & Hartati, 2019)

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, maka selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun kerangka berpikir (Unaradjan & Sihotang, 2019). Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Kreatifitas pada 15 anak pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana eksplorasi mencampur warna pokok cat air untuk kegiatan finger painting dan sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto tersebut, peneliti ingin menggunakan permainan finger painting sebagai solusi agar kreatifitas anak meningkat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, dan telah digunakan untuk menyusun kerangka berpikir. Dengan kerangka ber-pikir ini selanjutnya dapat

digunakan untuk menyusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya (Unaradjan & Sihotang, 2019). Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yaitu “Hupo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka hipotesis perlu diuji kebenarannya (Jaya, 2019). Hipotesis penelitian adalah pernyataan prediktif yang menghubungkan variabel independen dengan variabel dependen (Duli, 2019). Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja (Hipotesis Alternatif H_a atau H_i), yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya (Jaya, 2019).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif. Hipotesis komparatif adalah pernyataan yang menunjukkan dugaan perbedaan yang terjadi pada sampel yang berbeda atau pada sampel yang sama dengan kondisi yang berbeda (Jaya, 2019) atau antara dua variable atau dua kondisi (Nurdin & Hartati, 2019). Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah:

1. Terdapat perbedaan kreatifitas anak yang diajar sebelum menggunakan permainan finger painting dan setelah menggunakan permainan finger painting pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto
2. Terdapat Interaksi permainan finger painting terhadap kreatifitas pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto.