

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Finger painting*

Menurut Sanggar Pusara (2010: 2) bahwa *finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. *Finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair cat atau tinta. Secara singkat dapat dipahami bahwa kegiatan *finger painting* lebih mengarah pada pengembangan aspek motorik anak. Menurut Ayung Candra P (2009: 1) menjelaskan bahwa *finger painting* merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motorik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan *finger painting*.

Witarsono (2009: 55) mengatakan bahwa *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah bakat seni khususnya seni rupa. Artinya, ada aspek kreativitas yang muncul saat anak melakukan kegiatan *finger painting*, misal saat anak memulai untuk mencari gagasan tentang apa yang akan anak lukis kemudian melukisnya dengan mencampur warna sehingga tercipta sebuah hasil karya yang unik dan orisinal.

Jenis kegiatan ini merupakan suatu cara berkreasi di bidang datar dengan bubuk berwarna sebagai bahan pewarnanya dan jari atau telapak tangan sebagai alatnya. Sesuai dengan perkembangan anak serta bahan yang dipergunakan, jenis kegiatan ini cocok diberikan kepada anak-anak TK. Pada kegiatan ini, warna memegang peranan yang sangat penting karena kemungkinan keragaman goresan masih terbatas oleh kemampuan gerak otot lengan mereka (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979: 6-7).

Kegiatan *finger painting* dalam penelitian ini adalah teknik melukis dengan menggoreskan bubuk warna menggunakan jari atau telapak tangan secara bebas diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan orisinal.

Manfaat *finger painting* antara lain sebagai berikut (Downs, 2008: 37):

1. *Finger painting* sebagai alat bantu media untuk mengekspresikan seni mereka.
2. *Finger painting* melatih anak untuk berkonsentrasi, sehingga dapat sebagai terapi bagi anak hiperaktif.
3. *Finger painting* mempunyai potensi untuk kesehatan psikologis. Aktivitas *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan mengembangkan kepercayaan diri anak.

Menurut Ma'had Al-Hanif menyebutkan 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.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *finger painting* dalam penelitian ini adalah *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk memunculkan ide-ide gambar bagi anak, yang kemudian dapat dituangkan oleh anak menjadi sebuah hasil karya yang sesuai dengan keinginan anak, unik, dan orisinal sehingga kreativitas anak dapat berkembang.

Alat dan bahan yang digunakan untuk *finger painting* tidak terlalu banyak dan rumit. Menurut Sumanto (2005: 54) bahan dan alat yang diperlukan antara lain kertas sebagai dasaran, bubur warna, koran bekas, kaleng berisi air untuk cuci tangan. Slamet Suyanto (2005: 144) berpendapat bahwa alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau kertas khusus untuk menggambar dengan tangan, kain lap, dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat. Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan *finger painting* adalah bidang dasaran, bubur warna, koran bekas, lap, mangkuk kecil, dan air untuk cuci tangan. Peneliti mengembangkan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bidang dasaran dari kertas hvs, kertas gambar, dan kain kemudian dibutuhkan bubur warna dari bahan lem kayu yang dicampur dengan pewarna makanan, koran bekas, mangkok kecil, serta kaleng berisi air.

Pembelajaran kreatif-produktif merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan anak secara aktif baik intelektual maupun emosional melalui eksplorasi konsep yang dikaji, bertanggungjawab menyelesaikan tugas secara bersama, bekerja keras, berdedikasi tinggi, anak mengkonstruksi sendiri konsep yang dikaji, serta percaya diri untuk menjadi kreatif. Menurut Pratiwi Pujiastuti (2000: 2) sesuai dengan teori konstruktivis menganjurkan peranan yang lebih aktif bagi anak dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajarannya menekankan anak aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti observasi, percobaan, atau diskusi memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Anak didorong untuk memecahkan permasalahan

sendiri baik secara individu maupun secara kelompok, bukan mengajarkan mereka jawaban dari masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis dan kreatif karena sesungguhnya kegiatan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri (*self organization*) yang ada pada setiap makhluk di alam termasuk manusia sendiri (Pratiwi Pujiastuti, 2000:7). Namun demikian, bentuk penilaian yang dilakukan terhadap kinerja anak masih cenderung mengikuti pola lama, yaitu model soal-soal pilihan ganda yang lebih banyak memerlukan kemampuan siswa untuk menghafal.

Model pembelajaran kreatif, diharapkan mampu mengembangkan kualitas pembelajaran pada anak. Lebih lanjut dinyatakan bahwa model pembelajaran ini menantang anak untuk aktif mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan menghasilkan sesuatu yang kreatif yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang dikaji. Belajar merupakan proses aktif anak dalam membangun pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dengan demikian peran aktif dari anak sangat penting dalam rangka pembentukan kreativitasnya. Anak kreatif dapat dilatih dengan cara guru menciptakan kegiatan yang beragam memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memusatkan perhatian anak secara penuh pada proses pembelajaran. Jadi, untuk mendorong munculnya kreativitas pada anak, pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa aktif bertanya, menyampaikan ide, yang kemudian anak bisa menuangkan ide tersebut menjadi sebuah karya.

Menurut Sumanto (2005: 55) kegiatan *finger painting* memiliki tiga tahap rancangan untuk anak usia dini di antaranya yaitu persiapan yang dilakukan guru, pelaksanaan kegiatan oleh anak, penilaian oleh guru.

1. Rancangan Persiapan yang Dilakukan Guru

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan *finger painting*:

- a. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan, sebagaimana telah dikemukakan tujuan kegiatan *finger painting* adalah dalam mengembangkan kreativitas anak.
- b. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan, sesuai dengan rancangan tujuan dan tema yang ditetapkan maka dapat ditetapkan rancangan bahan dan alat yang dapat disediakan guru, yaitu: kertas hvs, kertas gambar, kain, bubur warna, koran, mangkok plastik, lem.
- c. Membuat bubur warna, untuk membuat bubur warna, guru mencampurkan lem dengan pewarna makanan hingga terbentuk warna yang diinginkan.

2. Menetapkan Langkah-Langkah Kegiatan

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, bubur 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.
- h. Penilaian kegiatan *finger painting*.

Dalam penelitian ini jika kegiatan belajar mengajar telah usai, guru dan peneliti melakukan penilaian proses dan hasil belajar yang diperoleh oleh anak pada hari itu. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan belajar mengajar pada hari tersebut sudah mencapai tujuan ataukah belum.

Dari beberapa pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan *finger painting* dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, melatih otot-otot jari tangan, koordinasi tangan dan mata, melatih kecakapan, mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan. Manfaat *finger painting* yaitu sebagai kegiatan yang dapat melatih motorik halus anak yang melibatkan otot-otot tangan atau jari, koordinasi tangan dan mata, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, serta dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan.

Melalui kegiatan *finger painting* ini di harapkan agar anak dapat melenturkan jari tangan anak dalam melakukan kegiatan *finger painting* dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah seperti belajar menggerakkan jari jemari

dengan menggunakan cat untuk menghasilkan lukisan yang di inginkan, belajar mengenai warna-warna yang di gunakan dalam kegiatan *finger painting*, serta belajar mengendalikan jari-jemari untuk menggambar. selain itu anak juga di harapkan dapat belajar mengenai fungsi serta manfaat kegiatan yang telah dilakukan saat melakukan *finger painting* seperti menggerakkan jari-jarinya saat melukis. Anak di harapkan dapat menggunakan serta mengkoordinasikan jari-jarinya untuk kegiatan lain seperti memakai sepatu, mengancingkan baju, menulis dan lain-lain.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya (Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2010: 13). Kreativitas sebagai suatu proses untuk menciptakan hal baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Dynna Wahyu P.S (2013: 5) yang mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Menurut Utami Munandar (2009: 12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Rita Mariyana (2008: 4) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan

berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Beberapa pengertian kreativitas yang dikemukakan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal perlu diketahui aspek-aspek kreativitas yang menjadi acuan penyusunan indikator untuk mengukur kreativitas anak. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau hasil karya dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang unik dan orisinal.

Aspek kreativitas menurut Martini Jamaris (2006: 67) yaitu:

- a. Kelancaran, kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan ide-ide yang ada dalam pikiran dengan lancar. Anak yang kreatif mampu mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah, memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, serta mampu bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
- b. Kelenturan, kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide yang dimilikinya. Anak yang memiliki kelenturan mampu menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi, mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.
- c. Keaslian, keaslian yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan suatu karya yang asli sesuai dengan pemikirannya sendiri. Anak yang memiliki aspek keaslian mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim sehingga hasil karya yang dihasilkan anak unik dan berbeda dengan lainnya.

d. Elaborasi, elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain. Anak yang memiliki kemampuan mengelaborasi mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain dan menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga mengembangkan kualitas gagasan tersebut.

Aspek-aspek kreativitas dalam penelitian ini lebih merujuk pada pendapat Martini Jamaris (2006: 67) yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas, untuk mengetahui bahwa anak tergolong anak kreatif maka perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas agar guru tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010: 15), menjelaskan ciri-ciri kreativitas antara lain, sebagai berikut :

1. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (*aptitude*) antara lain:
 - a. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b. Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - c. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi-kombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
 - d. Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau

memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

- e. Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
2. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (*nonaptitude*) antara lain:
- a. Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - b. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
 - d. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
 - e. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Sumanto (2005: 39) menambahkan anak kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) Mempunyai kemampuan berpikir kritis, (b) Ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, (3) Berani mengambil resiko, (4)

Tidak mudah putus asa, (5) Menghargai keindahan, (6) Mau berbuat atau berkarya,

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka anak yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir luwes, ingin tahu, mempunyai imajinasi, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mau berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini, anak kreatif adalah anak yang membuat hasil karya berdasarkan idenya sendiri, berani mengambil resiko, mampu menghasilkan karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, serta tidak kehabisan akal untuk menciptakan idea atau karya yang orisinal.

Utami Munandar (2009: 45) mengemukakan ada empat faktor yang mempengaruhi kreativitas atau yang sering disebut dengan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk.

a. Pribadi

Tindakan kreatif akan muncul pada pribadi kreatif yang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga muncul sebuah keunikan dari pribadi. Kreativitas dipandang dari dimensi pribadi merupakan titik pertemuan dari tiga aspek psikologis, yaitu: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian. Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, perumusan masalah, penyusunan strategi, dan pengambilan keputusan. Gaya kognitif meliputi senang menulis, merancang, dan menyukai masalah yang tidak terstruktur. Kepribadian meliputi fleksibilitas, toleransi, dan keuletan, dengan berpadunya ketiga aspek psikologis tersebut, seseorang dapat menghasilkan sebuah produk atau karya kreatif yang unik dan berbeda bergantung pada aspek-aspek psikologisnya.

b. Dorongan

1) Motivasi untuk Kreativitas

Roger dalam Utami Munandar (2012: 38) pada setiap orang ada kecenderungan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk

mengungkapkan, dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Ketika dorongan-dorongan ini muncul kemudian ada interaksi dengan lingkungan maka akan muncul kreativitas dari individu.

2) Kondisi Eksternal yang Mendorong Perilaku Kreatif

a) Keamanan Psikologis

- (1) Menerima anak sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
- (2) Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada (ancaman bagi anak).
- (3) Memberikan pengertian secara empatik.

Apabila tercipta suasana tersebut, maka anak akan berada pada *real self* yang memungkinkan timbulnya ekspresi dalam bentuk-bentuk baru dalam hubungannya dengan lingkungan, maka kreativitas pada anak dapat muncul.

b) Kebebasan psikologis

Orangtua atau guru memberikan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pendapat atau idenya. Namun, anak juga diberikan pengertian bahwa ada lingkungan yang mempunyai peraturan.

c. Proses

Proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu:

- 1) Persiapan, pada tahap ini individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan cara belajar berpikir, mencari jawaban, atau bertanya pada orang.
- 2) Inkubasi, pada tahap ini individu tidak melanjutkan untuk mencari informasi, hal ini dimaksudkan sebagai tahap pencarian inspirasi.
- 3) Iluminasi, tahap timbulnya gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru.
- 4) Verifikasi, pada tahap ini gagasan baru itu harus diuji dengan realitas. Artinya proses berpikir kreatif tetap harus diikuti dengan proses berpikir kritis.

d. Produk

Utami Munandar (2012: 41) menyarankan bahwa, produk yang kreatif memiliki kategori kebaruan, pemecahan, dan kerincian. Anak usia dini adalah pribadi yang unik karena memiliki karakteristik yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut karena setiap anak memiliki pemaknaannya sendiri saat proses interaksi dengan lingkungannya berlangsung. Oleh sebab itu, akan muncul ungkapan-ungkapan kreatif yang berbeda pula dari setiap anak. Ungkapan kreatif akan terwujud apabila anak mendapatkan dorongan lingkungannya yaitu guru dan orang tua serta dorongan dari dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Namun, pada usia TK dorongan dari lingkungan lebih banyak mempengaruhi motivasi anak untuk melakukan suatu yang baru, karena pada usia TK anak belum mempunyai konsep diri yang matang. Dalam proses kreatif, anak diberikan kebebasan untuk menyampaikan gagasan dan membuat suatu hal baru untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak. Dengan demikian, anak akan menghasilkan suatu gagasan atau produk yang bersifat unik dan orisinal serta dapat menceritakan apa yang telah ia hasilkan.

Sumanto dalam Utami Munandar (2009: 31) mengemukakan ada empat manfaat perlunya pengembangan kreativitas sejak dini, yaitu:

a. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu mewujudkan dirinya sehingga menghasilkan sebuah karya yang dapat diakui orang lain.

b. Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian dari suatu masalah. Sehingga, kreativitas perlu distimulasi untuk melatih anak melihat kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang bisa digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

c. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan dalam melakukan percobaan, eksplorasi, penemuan, proses pembuatan, dan berbagai upaya lain yang dilakukan anak akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak.

d. Kreativitas dalam mengembangkan kualitas hidup

Melalui proses kreatif dimungkinkan seseorang dapat mengembangkan kualitas hidupnya. Hal tersebut sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya. Seseorang yang kreatif mempunyai ide baru yang bisa dikembangkan menjadi suatu hal yang dapat mengembangkan kualitas dan kesejahteraan hidupnya.

Selama anak terus berinteraksi dengan lingkungannya dan lingkungan memberikan pengaruh yang baik bagi anak maka kreativitas anak akan terus berkembang. Namun, persoalan kemudian muncul bahwa kreativitas anak justru menurun seiring bertambahnya usia anak. Kondisi tersebut dikarekan adanya peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola asuh, pola kebiasaan, dan pola penghargaan dari lingkungan yang tidak tepat sehingga menjadi penyebab dari terhambatnya kreativitas. Sebagai contoh, saat di sekolah anak tidak lagi bebas memberikan warna langit sesuai imajinasinya dan tidak dapat memilih untuk belajar di luar ruangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2012: 36) menunjukkan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju dewasa. Kajian dari penelitian itu adalah kemampuan individu untuk memunculkan ide orisinal. Tingkat orisinalitas berdasarkan usia menunjukkan bahwa pada usia 5 tahun orisinalitas mencapai 90%, usia 7 tahun orisinalitas turun menjadi 20%, dan pada orang dewasa hanya 2%. Maka tidak heran jika pada usia 40 tahun orang dewasa akan lebih mudah menyerah dalam melakukan penelitian, percobaan, ataupun pembaharuan produk kreatif.

Kreativitas berkaitan dengan kecerdasan anak meskipun tidak mutlak. Artinya, kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku inteligensi, namun kreativitas dan kecerdasan tidak selalu menunjukkan korelasi positif. Sebab skor intelegensi yang rendah pasti akan memiliki tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor intelegensi yang tinggi belum tentu dibarengi dengan tingkat

keaktivitas yang tinggi pula. Singkatnya, anak yang kreatif dapat dipastikan bahwa anak itu cerdas, namun tidak selalu anak cerdas adalah anak kreatif. Kemampuan belajar anak jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua anak memiliki kreativitas dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan anak demi menyongsong masa depan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Nursisto (1999: 34-35) yang mengemukakan dalam achievement test, anak yang memiliki IQ tinggi dapat menghasilkan nilai yang sama dengan anak yang memiliki kreativitas tinggi. Oleh sebab itu diperlukan adanya program-program pembelajaran untuk menjaga agar anak tetap kreatif. Menurut Utami Munandar (2009:31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam Pendidikan di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia mengembangkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Berdasarkan fakta dalam penelitian dan pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas itu perlu dipupuk sejak dini karena anak yang memiliki kreativitas akan dapat mewujudkan dirinya, memecahkan masalah, dan mengembangkan kualitas hidupnya.

Menurut Moeslichatun (2005:67) kreativitas juga dapat berkembang apabila pembelajaran yang dilaksanakan guru memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan. Belajar yang menyenangkan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga dewasa. Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan pada anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa anak pada kondisi yang nyaman untuk belajar sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Kondisi tersebut ditandai dengan anak banyak bertanya, anak antusias mengikuti kegiatan, anak tertawa, dan asyik menikmati pembelajaran yang diberikan guru.
2. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain. Bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak belajar tentang banyak hal tanpa anak sadari dan tanpa terbebani. Saat anak bermain anak mengenal aturan, sosialisasi, toleransi, menata emosi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Dengan demikian guru perlu memilihkan permainan yang tepat untuk anak sebagai materi dalam pembelajarannya.
3. Mengaktifkan Anak. Belajar aktif merupakan proses dimana anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan atau mencipta dari bahan-bahan di sekitarnya. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program kreativitas bagi anak, karena anak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuannya melalui pengalaman, informasi, dan mampu menghasilkan produk kreatif.
4. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan. Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan satu kesatuan utuh dan menyeluruh, sehingga kegiatan yang dirancang mencakup seluruh aspek perkembangan anak.
5. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret. Bagi anak, proses memahami dan mengerti akan lebih cepat diterima anak dan bermakna apabila anak mengamati dan berinteraksi dengan obyek pembelajaran. Pada usia TK,

perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional konkret, sehingga pembelajaran harus disertai dengan obyek nyata.

Berdasarkan pendapat di atas, guru dapat membuat sebuah rancangan pembelajaran yang baik bagi anak, antara lain bersifat mengaktifkan anak melalui kegiatan-kegiatan yang banyak melibatkan anak. Anak yang melakukan kegiatan secara nyata atau konkret akan lebih mudah memahami suatu hal yang kemudian akan dikembangkan melalui proses berpikir kreatif menjadi suatu hal baru di kemudian hari. Selain itu, anak masih memiliki tingkat konsentrasi yang rendah oleh sebab itu agar tidak mudah bosan pembelajaran didesain dengan menyenangkan. Pembelajaran akan menyenangkan bagi anak apabila anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai media sehingga kreativitas anak dapat berkembang optimal.

3. Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan *Finger painting*

Kegiatan *finger painting* memiliki tiga tahap rancangan untuk anak usia dini di antaranya yaitu persiapan yang dilakukan guru, pelaksanaan kegiatan oleh anak, penilaian oleh guru.

1. Rancangan Persiapan yang Dilakukan Guru

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan *finger painting*:

- a. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan, sebagaimana telah dikemukakan tujuan kegiatan *finger painting* adalah dalam mengembangkan kreativitas anak.
- b. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan, sesuai dengan rancangan tujuan dan tema yang ditetapkan maka dapat ditetapkan rancangan bahan dan alat yang dapat disediakan guru, yaitu: kertas hvs, kertas gambar, kain, bubuk warna, koran, mangkok plastik, lem.
- c. Membuat bubuk warna, untuk membuat bubuk warna, guru mencampurkan lem dengan pewarna makanan hingga terbentuk warna yang diinginkan.

2. Menetapkan Langkah-Langkah Kegiatan

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.
- h. Penilaian kegiatan *finger painting*.

Dalam penelitian ini jika kegiatan belajar mengajar telah usai, guru dan peneliti melakukan penilaian proses dan hasil belajar yang diperoleh oleh anak pada hari itu. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan belajar mengajar pada hari tersebut sudah mencapai tujuan atau belum. Berdasarkan pengamatan peneliti, perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Surabaya belum berkembang secara menyeluruh, anak belum menghasilkan karya sesuai dengan ide anak sendiri dan hasilnya sama dengan teman yang lain. Utami Munandar (2009: 12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Kegiatan *finger painting* membantu anak mengembangkan kreativitasnya, baik dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi.

Kegiatan *finger painting* memberikan kebebasan bagi anak untuk membuat berbagai macam lukisan atau gambar sesuai keinginan anak serta anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya pada guru dan teman di kelasnya. Selain itu, kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan aspek keaslian dan kelenturan pada anak. Anak diberikan kebebasan untuk membuat karya sesuai dengan imajinasinya sendiri, serta anak juga bebas berkreasi mengkombinasikan warna sesuai keinginannya sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan lainnya. Melalui kegiatan *finger painting* anak memperoleh kebebasan dalam melukis sesuai dengan imajinasinya dan berkreasi dengan warna, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya untuk mengembangkan aspek elaborasinya.

Proses pembelajaran melalui *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas karena pada kegiatan *finger painting* anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas anak masing-masing dan merupakan kegiatan menarik bagi anak. Anak dapat melukis dengan tangannya untuk melatih gerakan-gerakan motoriknya, serta kegiatan *Finger painting* dapat membantu perkembangan

bahasa anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru atau temannya di kelas. Anak lebih mudah belajar tentang sesuatu bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti *finger painting*. Pada saat kegiatan *finger painting*, anak sekaligus sedang bermain, sehingga proses pembelajarannya menyenangkan dan itu dapat mengembangkan kreativitas anak.

Dengan demikian, kegiatan *finger painting* dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. Melalui *finger painting* anak merasa lebih tertarik untuk menciptakan hasil karya dengan berbagai bentuk yang diciptakan sesuai dengan imajinasinya sehingga kreativitas anak dapat meningkat dan berkembang sesuai harapan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun sudah banyak dilakukan, meskipun demikian penelitian ini tetap masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Anis Cahyati tahun 2014 dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan *Finger painting* Dalam mengembangkan Kreativitas”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dengan penerapan metode pemberian tugas melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B2 semester II tahun pelajaran 2014/2015 di RA Nurul Falah Patas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 orang anak RA Nurul Falah Patas pada kelompok B2 semester II tahun pelajaran 2014/2015. Data penelitian tentang peningkatan kreativitas anak diperoleh dengan menggunakan metode observasi dengan instrument berupa lembar observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan kreativitas anak dengan penerapan metode pemberian tugas melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di RA Nurul Falah pada siklus I sebesar 65% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,18% tergolong pada katagori tinggi. Jadi, peningkatan kreativitas anak didik sebesar 22,18%.

2. Nurhaedah tahun 2016 dalam penelitian skripsi Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Melalui Kegiatan *Finger painting* Di Kelompok B5.6 TK Negeri Pembina Kendari. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan yaitu pengembangan kreativitas melukis anak melalui kegiatan *finger painting* dikelompok B5.6 TK Negeri Pembina Kendari berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari pengembangan kemampuan melukis anak pada siklus I 60% meningkat menjadi 80% disiklus II. Perpaduan kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas melukis anak dalam mengajar khususnya guru TK Negeri Pembina Kendari.
3. Febrina Dwi Maryati tahun 2017 penelitian dengan judul : Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan 2 orang guru dan 15 peserta didik di kelas B, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumen analisis, data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas melalui metode proyek sebagai berikut :
 - 1) Anak mampu mengekspresikan imajinasinya dengan seni gagasan atau produk baru.
 - 2) Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.
 - 3) Anak dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya.
 - 4) Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.Jadi mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat dapat berkembang dengan optimal dengan menggunakan Metode Proyek.

Dalam kajian penelitian terdahulu sebagai pembanding dari hasil penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sekarang. Dalam kajian ini penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Kecamatan Mulyorejo Surabaya. Penerapan kegiatan *finger painting* membantu kemampuan berbahasa anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide tentang apa yang akan anak lukis dan menceritakan hasil karyanya pada teman serta guru. Kemudian, *finger painting* tidak memerlukan alat untuk melukis, anak melakukannya langsung dengan tangan yang dapat mengembangkan aspek motorik anak. Kemampuan kognitif anak mengenai warna juga muncul saat anak melakukan percampuran warna dalam kegiatan *finger painting*. Kedua, bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan *finger painting* banyak dan mudah ditemukan dilingkungan sekitar sekolah. Melalui kegiatan *finger painting* ini diharapkan anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu mengembangkan perkembangan kreativitas pada diri anak sehingga dapat mengatasi masalah perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun yang kurang optimal TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Kecamatan Mulyorejo Surabaya.