**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN**

**HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Melukis dengan Jari (*Finger Painting*)**
3. Pengertian *Finger Painting*

Melukis dengan jari atau yang biasa dikenal dengan *finger painting* bukanlah sesuatu hal yang baru. Menurut Salim (Khumairoh, 2010: 8) “*finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari atau dengan telapak tangan”. Sementara menurut Pamadi (2010: 35) “*finger painting* adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat”. Pamadi (2010) melanjutkan bahwa f*inger painting* dapat diaplikasikan dikertas atau di dinding dengan simetri kecil atau besar. *Finger Painting* dapat dilakukan dengan satu tangan ataupun dengan dua tangan tergantung dari bentuk gambar yang akan diciptakan. Dalam aktivitas ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya.

Downs (Khumairoh, 2010) menjelaskan selain menggunakan cat, *finger painting* juga dapat dibuat dengan arang, kapur dan karbon. Dengan menggunakan berbagai bahan ini anak akan mampu menciptakan karya seni yang benar-benar unik dan berbeda dengan karya lukis yang lain. Kegiatan *finger painting* atau karya lukis jari mengutamakan *self expresion* yang lebih mementingkan bagaimana anak mengekspresikan atau menuangkan gagasan, perasaan bukan sekedar apa yang dilukis anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah kegiatan melukis dengan menggunakan jari atau telapak tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. *Finger painting* dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya.

1. Manfaat dan Tujuan *Finger Painting*

Dalam melakukan aktivitas melukis dengan jari, bukan hanya tangan saja yang   bergerak   tetapi   seluruh  tubuh.  Downs (Pamadi dan Sukardi, 2010: 44) mengemukakan beberapa manfaat *finger painting* ini di antaranya:

1. *Finger painting* sebagai  alat  membantu  anak  dan  orang dewasa untuk mengekspresikan emosi mereka.
2. *Finger painting* dapat membantu atau membuat anak dan remaja duduk diam   dalam   waktu  lima  menit  atau  lebih.  Apabila  anak  telah melakukan kegiatan melukis  dengan menggunakan media *finger painting* maka tidak akan terlalu  hiperaktif. Hal  ini  disebabkan ada sesuatu hubungan antara tindakan fisik dari menyentuh cat dengan sesuatu di dalam diri mereka.
3. *Finger painting*  mempunyai kandungan spiritual,  seperti  yoga. Selain media lukis, *finger painting* juga melatih kita untuk berkonsentrasi.
4. *Finger painting* mempunyai potensi untuk spiritual dan kesehatan psikologi. Aktivitas yang baik untuk meningkatkan kepercayan diri dan  dapat  digunakan  secara  maksimal  untuk  pengekspresian  diri.

Selain itu, Widya (2009: 51) mengemukakan manfaat *finger painting* untuk:

1. *Finger painting* dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak.
2. Melalui *finger painting* kreatifitas dan imajinasi serta emosi anak dapat lebih tersalurkan dengan baik.
3. Melalui *finger painting* anak dapat membuat pola warna yang baik sehingga anak dapat memahami dan mengerti perpaduan warna yang baik.
4. Melalui *finger painting* guru dapat melihat hasil karya anak sendiri.

Lebih lanjut Widya (2009: 57) mengemukakan tujuan *finger painting*, yaitu:

1. *Finger painting* digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
2. *Finger painting* digunakan untuk meningkatkan koordinasi jari-jari tangan dan mata.
3. *Finger painting* digunakan sebagai alat untuk melatih emosi anak.

Dari pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa *finger painting* membantu anak untuk fokus dan berkonsentrasi dalam mengekspresikan emosi mereka. Hal ini membantu anak untuk tidak hiperaktif karena perhatian anak tercurah pada kegiatan yang dilakukan.

1. Langkah-Langkah Melukis dengan Jari (*Finger Painting*)

*Finger painting* dapat dilakukan di mana saja. Di taman kanak-kanak, kegiatan *finger painting* dapat dilakukan di dalam kelas. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan *finger painting* menurut Sudjoko (2001: 62), yaitu:

1. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan.

Guru menjelaskan alat yang digunakan yakni kertas dan bahan yang terbuat dari kanji, air, dan pewarna makanan.

1. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Guru menjelaskan kegiatan melukis dengan jari dengan memberi gambaran pada anak cara melakukannya.

1. Memberikan contoh cara melukis dengan jari (*finger painting*)

Guru memberi contoh pada anak cara melukis dengan jari agar anak mengetahui proses melukis dengan jari.

1. Memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan diri lewat melukis dengan jari (*finger painting*).

Guru memberi kesempatan pada anak untuk melukis sesuai dengan imajinasi anak.

Pelaksanaan melukis dengan jari (*finger painting*) menggunakan bahan yang terbuat dari kanji yang dicampur air lalu dimasak dan diaduk sampai mengental. Setelah itu, adonan disimpan pada beberapa wadah lalu diberi pewarna makanan yang berbeda sehingga adonan terdiri dari beberapa warna. Bahan ini dipilih agar tidak berbahaya bagi anak jika bahan tersebut masuk ke mulut anak dan tertelan.

1. **Kreativitas**
2. Pengertian kreativitas

Menurut Supriadi (1994: 7) “Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang apa yang telah ada sebelumnya”. Sementara Rusliana (2008) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif. Melalui kreativitas juga akan memberikan dorongan kepada seseorang, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Untuk itulah hendaknya kita mengetahui serta memahami akan arti serta makna dari kreativitas itu sendiri. Munandar (1999: 38) mengatakan bahwa:

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan produk-produk baru yang mempunyai makna sosial, kemampuan untuk merumuskan kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang ada dalam alam pikiran; bahwa kreativitas atau proses kreatif pada hakekatnya sama dalam semua bidang (matematik, teknik, dan seni); setiap perilaku atau produk kreatif merupakan respon individu terhadap suatu masalah, apakah masalah itu datang dari luar atau timbul dalam dirinya sendiri, didasarkan atas motivasi yang sama yaitu kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas berhubungan dengan penemuan sebuah gagasan yang baru, serta keinginan untuk menciptakan sesuatu dapat didukung melalui dorongan dari lingkungan sosial.

1. Fase proses kreativitas

Hawkins (Munandar, 1999: 57) memberi gambaran fase proses kreativitas yaitu “merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan, dan memberi bentuk”. Bagian-bagiannya diuraikan sebagai berikut:

* 1. Merasakan
1. Belajar melihat, menyerap, dan merasakan secara mendalam.
2. Menjadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan penginderaan.
	1. Menghayati

Menghayatai perasaan yang berkaitan dengan temuan-temuan dalam kehidupan, menjadi sadar akan sensasi-sensasi dalam tubuh.

* 1. Mengkhayalkan
1. Dapat akses masuk ke kapasitas untuk mengingat kembali khayalan-khayalan dan menciptakan khayalan baru.
2. Bebaskan proses berpikir kita sehingga khayalan-khayalan bisa muncul, berkembang, dan dengan senatiasa berganti-ganti dengan cepat (seperti keleidoskop).
3. Gunakan khayalan dan daya imajinasi sebagai alat penemuan
	1. Mengejawantahkan
	2. Temukan kualitas-kualitas estetis yang secara integral berkaitan dengan bayangan-bayangan dan curah pikiran yang berkembang.
	3. Biarkan curah pikiran yang timbul dari rasa pemahaman dan khayalan-khayalan untuk diejawantahkan menjadi ide-ide gerak yang melampaui pengalaman awal.
	4. Memberi Bentuk
4. Biarkan ide gerak terbentuk secar alamiah.
5. Gabungkan unsur-unsur estetis sedemikian rupa sehingga bentuk akhir dari tarian melahirkan ilusi yang diinginkandan secara metafora menampilkan angan-angan dalam batin.
6. Perkembangan Kreativitas

Hurlock (Khumairoh, 2010: 13) menyatakan bahwa “hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan, setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun”. Lebih lanjut Lehman (Khumairoh, 2010: 13) menjelaskan bahwa “puncak awal dalam kreativitas disebabkan oleh faktor lingkungan seperti kesehatan yang buruk, lingkungan keluarga, tekanan keuangan dan kekurangan waktu luang”.

Arasteh (Munandar, 1999: 89) menambahkan bahwa “perkembangan kreativitas mungkin terhambat pada beberapa ‘periode kritis’ selama masa kanak-kanak dan remaja”. Periode kritis dalam perkembangan kreativitas dijelaskan sebagai berikut:

* 1. Usia 5-6 tahun

Sebelum anak siap memasuki sekolah, mereka belajar untuk menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan di lingkungan rumah dan sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.

* 1. Usia 8-10 tahun

Pada usia ini keinginan anak untuk diterima sebagai anggota gang mencapai puncaknya. Sebagian besar anak telah menyadari bahwa untuk dapat diterima mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan aturan gang tersebut, dan jika ada penyimpangan dalam aturan tersebut maka akan membahayakan proses penerimaan.

* 1. Usia 13-15 tahun

Pada usia ini anak berupaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan, mengendalikan pola perilaku anak remaja.

* 1. Usia 17-19 tahun

Pada usia ini, upaya untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan serta latihan untuk pekerjaan yang dipilih, mungkin akan mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar dan peraturan yang harus diikuti, hal itu akan membekukan kreativitas.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas
2. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas

Amabile (Munandar, 1999: 92) mengungkapkan beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu “kebebasan, respek, kedekatan emosional yang sedang, prestasi bukan angka, orang tua aktif dan mandiri serta menghargai kreativitas”.

* + - 1. Kebebasan

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak yang kreatif. Mereka tidak otoriter, tidak selalu mengawasi anak, dan mereka tidak membatasi kegiatan anak.

* + - 1. Respek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak. Anak secara alamiah akan mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.

* + - 1. Kedekatan emosional yang sedang

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan permusuhan, penolakan/rasa terpisah dan keterikatan emosional yang berlebihan misalnya kurang memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak tergantung kepada orang lain dalam menentukan pendapat/minat. Anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi tetapi seyogianya tidak menjadi terlalu tergantung kepada orang tua.

* + - 1. Prestasi, bukan angka

Orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha untuk menghasilkan karya-karya yang baik. Mereka tidak terlalu menekankan pada angka tau nilai tinggi, bagi mereka mencapai angka tertinggi kurang penting dibandingkan mempunyai imajinasi dan kejujuran.

* + - 1. Orang tua aktif dan mandiri

Sikap orang tua terhadap diri sendiri sangat penting, karena orang tua menjadi model utama bagi anak. Orang tua yang kreatif mempunyai banyak minat, baik di dalam atau di luar rumah dan mereka yakin tentang diri sendiri sehingga tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

* + - 1. Menghargai kreativitas

Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

1. Faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas

Rachmawati dan Kurniati (2010: 8) mengungkapkan beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas, yaitu “hambatan diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan, serta latar belakang sejarah dan budaya”

* + - 1. Hambatan diri sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas. Faktor-faktor tersebut diantaranya: psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis.

* + - 1. Pola asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting yang dapat mengembangkan atau pun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai maka anak akan tumbuh menjadi individu yang percaya diri, penuh inisiatif dan lain-lain. Tetapi jika seorang anak yang dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi toleransi, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan, tidak punya keinginan untuk berkembang dan lain sebagainya.

* + - 1. Sistem pendidikan

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang mendukung anak-anak Indonesia untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan Indonesia lebih mengarah pada pendidikan “akademik dan industri tenaga kerja”. Artinya sistem persekolahan di Indonesia lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi ‘pintar di sekolah saja’ dan menjadi ‘pekerja’ bukan menjadi “manusia Indonesia yang seutuhnya”.

* + - 1. Latar belakang sejarah dan budaya

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam perkembangan kreativitas di Indonesia adalah “luka lama” akibat masa penjajahan. Kebiasaan hidup sehari-hari dibawah tekanan, ketakutan, intruksi dan perintah telah membuat bangsa Indonesia kehilangan “nyali” untuk hidup mandiri. Tidak diberikannya kebebasan berperilaku dan berpikir telah membelenggu pengembangan kreativitas masyarakat Indonesia.

1. Ciri-ciri kreatif

Kreativitas dikategorikan sebagai salah satu kemampuan menciptakan produk baru dan hasil ciptaannya itu tidak perlu seluruhnya baru, tetapi terdapat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Munandar (1999: 62) mengemukakan empat ciri kreativitas yaitu “intuisi, berpikir, perasaan, dan pengalaman”. Berikut penjelasannya:

1. Intuisi (keinginan) artinya kondisi kesadaran yang pindah dari ketidaksadaran. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah anak mau bergerak sesuai dengan apa yang dia lihat dan temukan dari stimulus alam sekitar (pesawahan).
2. Berpikir artinya kondisi berpikir, rasional terukur. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah anak mampu berpikir dan berimajinasi dalam menemukan dan menuangkan gerak sesuai hasil analisis stimulus alam sekitar.
3. Perasaan artinya kondisi perasaan, dampak emosional yang menurut kesadaran diri atau aktualisasi diri. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah kondisi keadaan anak pada saat pembelajaran harus dengan keadaan sadar, hati anak dalam keadaan tenang tanpa ada paksaan dari siapapun.
4. Pengalaman artinya kondisi mencipta, produk baru yang diperoleh dari orang lain seperti tuntutan berupa *skill* yang tinggi dalam penginderaan. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah pengalaman anak melihat aktivitas petani sebagai stimulus dalam penemuan ragam gerak.

Adapun ciri-ciri kreatif yang dikemukakan oleh Supriadi (1994) dibedakan menjadi dua bagian yaitu ciri kognitif dan ciri non kognitif. Ciri kognitif berhubungan dengan proses berpikir kreatif yaitu orsinilitas, fleksibilitas (berpikir luwes), kelancaran dan elaborasi (memperinci). Ciri non kognitif berkaitan dengan sikap dan perasaan. Ciri yang nampak dalam menentukan afektif (non kognitif) seseorang menurut Munandar (1999: 71) yaitu:

Memiliki rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas sulit yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai diri sendiri maupun orang lain.

1. Indikator Kreativitas Anak

Indikator kreativitas anak yang ingin dicapai mengacu pada ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan Supriadi (1994), yaitu:

* + 1. Orisinil, yakni hasil *finger painting* anak merupakan hasil karya sendiri.
		2. Luwes, yakni keluwesan anak dalam menggerakkan tangan saat melukis.
		3. Lancar, yakni kemampuan anak melukis dengan lancar.
		4. Elaborasi, yakni ide kreatif anak dalam melukis.
1. **Kerangka Pikir**

Pada dasarnya setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam dirinya, meskipun tingkat kreativitas yang dimiliki itu berbeda-beda, hal ini dapat terlihat dengan memperhatikan karakteristik setiap anak. Kreativitas itu sendiri perlu dikembangkan pada diri setiap anak, agar kemampuan melakukan eksplorasi dari diri individu dapat meningkat. Kreativitas seorang anak terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui kreativitas anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat atau kemampuannya, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang.

Dari hasil observasi peneliti di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto, kreativitas anak belum berkembang maksimal. Anak cenderung menunggu bimbingan dari guru dalam melakukan berbagai kegiatan bahkan terkadang meminta bantuan guru dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Melukis merupakan salah satu kegiatan yang dapat memunculkan potensi kreatif anak, namun pada kenyataannya, dalam pembelajaran melukis, guru cenderung memberikan gambar tertentu pada anak untuk dicontoh sehingga anak tidak terlatih untuk membuat lukisan yang berbeda sehingga potensi kreatif anak tidak berkembang. Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis memilih melukis dengan jari (*finger painting*) dilaksanakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.

Adapun pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan melukis dengan jari (*finger painting*) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto dalam bentuk kerangka berpikir disajikan sebagai berikut:

Kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto masih rendah.

Aspek anak:

Anak cenderung menunggu bimbingan dari guru dalam melakukan berbagai kegiatan bahkan terkadang meminta bantuan guru dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Aspek guru:

Guru cenderung memberikan gambar tertentu pada anak untuk dicontoh sehingga anak tidak terlatih untuk membuat lukisan yang berbeda sehingga potensi kreatif anak tidak berkembang.

Langkah-langkah kegiatan *finger painting*:

1. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan.
2. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
3. Memberikan contoh cara melukis dengan jari (*finger painting*).
4. Memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan diri lewat melukis dengan jari (*finger painting*).

Indikator Kreativitas Anak:

1. Orisinil, yakni hasil *finger painting* anak merupakan hasil karya sendiri.
2. Luwes, yakni keluwesan anak dalam menggerakkan tangan saat melukis.
3. Lancar, yakni kemampuan anak melukis dengan lancar.
4. Elaborasi, yakni ide kreatif anak dalam melukis.

Kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto meningkat.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika kegiatan melukis dengan jari (*finger painting*) dilaksanakan, maka kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto akan meningkat.