

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. TINJAUAN PUSTAKA

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan manusia dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir. Kreativitas akan berkembang optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Stimulus yang seharusnya diberikan guru yakni memberikan pembelajaran yang menarik serta mengemasnya melalui permainan, memfasilitasi anak dengan alat permainan edukatif dan memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan kegiatan yang anak lakukan. Menurut Bean (1995: 5) “kreativitas merupakan proses yang mengungkapkan sifat dasar anak melalui produknya yang imajinatif dan memperlihatkan sesuatu mengenai siapa dirinya”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Chaplin (Rachmawati dan Kurniati, 2011: 14) “kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru”. Sedangkan menurut (Chandra, 1994: 17) “kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan berguna. Pendapat lain Hurlock (Fadlillah, 2014: 64) mengatakan bahwa

kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa kegiatan yang imajinatif atau suatu pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam seni yang belum pernah ada sebelumnya atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru. Kemampuan setiap anak untuk menciptakan sesuatu perlu adanya stimulus dari lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan potensi yang anak miliki sehingga menjadikannya sebagai anak kreatif dan menjadi bekal untuk kehidupannya yang akan datang.

b. Karakteristik Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Hal yang perlu ditekankan bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda, sehingga guru seharusnya tidak membanding-bandingkan setiap kemampuan yang anak miliki. Berikut menurut beberapa para ahli mengenai karakteristik kreativitas anak :

Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2011:14) mengatakan bahwa ada 24 ciri-ciri kepribadian orang kreatif, yaitu :

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru,
- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespons,
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan,
- 4) Menghargai fantasi,
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif,
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain,
- 7) Mempunyai

rasa ingin tahu yang besar, 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, 9) Berani mengambil risiko yang diperhitungkan, 10) Percaya diri dan mandiri, 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, 12) Tekun dan tidak mudah bosan, 13) Tidak kehabisan akal, 14) Kaya akan inisiatif, 15) Peka terhadap situasi lingkungan, 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu, 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, 18) Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki, 19) Memiliki gagasan yang orisinal, 20) Mempunyai minat yang luas, 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat, 22) Kritis terhadap pendapat orang lain, 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik, 24) Memiliki kesadaran etika, moral dan estetik yang tinggi.

Munandar (1999: 51) mengemukakan beberapa ciri berpikir kreatif dalam kreativitas yaitu: “kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi”. Sementara itu ciri kreativitas dalam Jamaris (2004) yaitu:

- 1) Kelancaran yaitu, kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide dengan lancar.
- 2) Keaslian yaitu, kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang hasil pemikiran sendiri.
- 3) Elaborasi yaitu, kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
- 4) Keuletan dan Kesabaran yaitu, keuletan dalam menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi situasi yang tidak menentu merupakan aspek yang mempengaruhi kreativitas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari karakteristik seseorang dapat dilihat betapa sangat beragam kepribadian orang kreatif. Ciri-ciri kreativitas diantaranya kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi yang merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Semakin kreatif seseorang maka ciri-ciri tersebut makin dimiliki. Anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga guru seharusnya tidak membanding-bandingkan setiap kemampuan yang anak miliki.

c. Strategi Pengembangan Kreativitas

Setiap orang sangat menginginkan untuk menjadi orang yang sangat kreatif. Seringkali kita membayangkan setiap persoalan dapat kita selesaikan dengan sangat mudah dan cepat, semua tantangan dapat ditangkis dengan segala jawaban yang tepat dan akurat, dengan satu kunci keyakinan dan semangat bahwa tidak ada permasalahan yang tidak dapat diselesaikan. Semua orang dapat dipastikan dapat menyelesaikan permasalahannya karena pada dasarnya setiap manusia memiliki potensi kreatif, hanya saja permasalahannya sejauh mana potensi ini diasah pada diri manusia sehingga mereka dapat menghasilkan karya dan gagasan yang spektakuler dengan idenya yang 'lain daripada yang lain'.

Rachmawati dan Kurniati (2011) mengemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini yaitu :

1) Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (Hasta Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Melalui kegiatan hasta karya, tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik tetapi juga kemampuan kognitif anak.

2) Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak yang berusia dibawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut.

3) Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi mereka terutama dalam kemampuan berpikir *kovergen*, *devergen*, dan kemampuan membuat penilaian.

4) Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Eksperimen adalah kegiatan yang membuat anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Kegiatan bereksperimen bertujuan agar anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya anak dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

5) Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.

6) Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik adalah aktivitas kreatif dan anak yang kreatif antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba dan daya imajinasinya. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

7) Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain". Dalam hal ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian baik menggunakan lisan, tulisan, dan lain-lain.

Sehubungan dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak, (Munandar, 2009: 45) mengungkapkan empat aspek kreativitas yang perlu diperhatikan yang dikenal dengan istilah 4P yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk. Berikut penjelasan mengenai hal tersebut :

1) Pribadi

Individu yang kreatif menjadi karakteristik utama dari kreativitas. Pribadi yang unik dan kreatif ini diharapkan dapat memberikan ide-ide atau produk-produk baru.

2) Pendorong

Dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar dapat mengembangkan bakat kreatif anak ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasikan sesuatu.

3) Proses

Karya kreatif tercipta dari orang-orang yang memiliki kreativitas, hal tersebut tentu saja tidak semudah membalikkan telapak tangan. Proses yang dilalui untuk mencapai hal tersebut sangatlah tidak mudah. Oleh karena itu anak harus diberi kesempatan dan difasilitasi dalam mengasah kreativitasnya melalui kegiatan yang menarik minat belajar dan mengeksplor pengetahuannya.

4) Produk

Produk kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif seseorang dengan kondisi yang memungkinkan untuk berbuat kreatif dari bakat yang dimiliki oleh anak maka produk-produk kreatif yang bermakna sendirinya akan timbul, maka dari itu guru harus menghargai hasil atau produk yang dihasilkan oleh anak agar minat dan bakatnya lebih berkembang.

Berdasarkan pemaparan strategi kreativitas di atas kreativitas anak dapat berkembang secara optimal dengan melakukan kegiatan yang melatih kemampuan bereksplorasi, bereksperimen dan imajinasi melalui kegiatan individu ataupun metode proyek sehingga anak dapat menghasilkan produk kreatif yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas muncul dari diri yang kreatif dan diri yang kreatif dipengaruhi dari lingkungan yang menunjang pengembangan kreativitas. Kreativitas tidak dapat muncul secara tiba-tiba namun melalui proses, sehingga dapat menghasilkan produk-produk kreatif.

d. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Kreativitas

Setiap individu sebenarnya memiliki potensi untuk kreatif dengan berbagai macam bentuknya, namun untuk lebih mengoptimalkan dan mengembangkan kreativitas lebih lanjut, maka diperlukan peran lingkungan untuk merangsang dan lebih mengembangkan kreativitas yang sudah ada. Lingkungan berperan penting untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi-potensi kreatif pada anak. Sebaliknya tanpa disadari orangtua dan guru juga dapat berperan sebagai penghambat dalam kreativitas anak. Untuk lebih kita pahami bersama berikut ini penulis akan mencoba menguraikan faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak.

Chandra (1994) mengemukakan beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu sebagai berikut:

1) Percaya diri

Kepercayaan diri merupakan syarat penting yang harus dimiliki anak untuk menghasilkan karya kreatif.

2) Berani mencoba hal baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu.

3) Memberikan contoh

Sebelum melakukan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak terlebih dahulu guru harus memperlihatkan atau memberikan contoh kepada muridnya.

4) Menyadari keragaman karakteristik anak

Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing karakter anak berbeda sehingga pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak melaksanakan kehendak.

5) Memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi

Untuk mengembangkan kreativitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan.

6) *Positive thinking*

Sikap penting seorang guru adalah *positive thinking*, guru dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul dengan bersikap *positive thinking*

Munandar (Rachmawati & Kurniati, 2011: 32) menjelaskan sikap orangtua yang menunjang tumbuhnya kreativitas yaitu sebagai berikut :

1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan, 2) memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal, 3) membolehkan anak mengambil keputusan, 4) mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal, 5) meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan, 6) menunjang dan mendorong kegiatan anak, 7) menikmati keberadaanya bersama anak, 8) memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.

Lingkungan sekitar anak menjadi tempat anak untuk bereksplorasi. Peran guru, orangtua maupun orang yang ada di sekitar anak ialah sebagai fasilitator, motivator dan pengawas selama anak melakukan kegiatan main tersebut. Anak memerlukan sarana yang mendukung pengembangan kreativitas. Anak perlu diberikan berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Melalui kegiatan yang bervariasi anak mendapatkan pengetahuan baru sehingga memunculkan ide-ide kreatif pada anak. Anak adalah sosok yang unik dan khas, masing-masing anak berbeda satu sama lain. Hal ini seharusnya menjadi poin penting yang harus disadari oleh guru. Guru tidak bisa menyamaratakan kemampuan setiap anak didik. Oleh karena itu dibutuhkan guru yang kreatif untuk menciptakan anak didik yang kreatif pula.

Kehidupan sehari-hari banyak kita dapati perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai pola dan tingkah laku, sehingga kreativitas anak kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orangtua misalnya orangtua melarang anak merobek-robek kertas karena takut rumah menjadi kotor, atau berteriak saat anak bermain pasir karena takut anak terkena kuman, padahal setiap anak memiliki ekspresi kreativitas yang berbeda ada yang suka mencoret-coret, beraktivitas gerak, berceletoh dan sebagainya. Penyikapan orangtua seperti itu berarti merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat kreativitas anak

Guilford (Munandar, 2009: 8) mengatakan bahwa “penggunaan model *stimulus-response* dalam teori belajar merupakan sebab lain dari kurangnya perhatian psikologi dan pendidikan terhadap masalah kreativitas”. Menurut (Rachmawati dan Kurniati, 2011: 33) adapun sikap orangtua yang tidak menunjang kreativitas anak yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan,
- 2) tidak membolehkan anak marah kepada orang tua,
- 3) tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua,
- 4) tidak membolehkan anak bermain dengan anak dan keluarga yang berbeda pandangan,
- 5) anak tidak boleh ribut,
- 6) orang tua ketat mengawasi kegiatan anak,
- 7) orang tua memberi saran spesifik tentang penyelesaian tugas,
- 8) orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak,
- 9) orang tua tidak sabar terhadap anak,
- 10) orang tua dan anak adu kekuasaan,
- 11) orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Sikap guru maupun orangtua disekitar anak yang memberikan perlakuan kepada anak seperti yang telah disebutkan di atas dapat menghambat kreativitas anak. Seharusnya guru maupun orangtua harus memfasilitasi, mengamati dan memotivasi semua kegiatan yang dilakukan anak. Memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen sehingga anak mendapatkan pengetahuan, pengalaman yang baru dan dapat menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide yang anak miliki. Kemampuan kreativitas anak akan berkembang dengan baik apabila orangtua mau mendengar pendapat anak sehingga anak akan merasa dihargai.

e. Indikator kreativitas

Indikator kreativitas menurut Guilford (Munandar, 2009) sebagai berikut:

- 1) Kelancaran merupakan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide dalam respon terhadap kondisi pemecahan masalah.
- 2) Keluwesan yang merupakan kemampuan untuk mengemukakan variasi pemecahan atau pendekatan terhadap masalah yang terjadi.
- 3) Orisinalitas atau keaslian pikiran menyerupai kemahiran dalam ide hanya disini ditekankan produk-produk yang lain dari biasanya, tidak terduga dan kadang-kadang unik.
- 4) Elaborasi yang merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat menggunakan indikator kemampuan kreativitas dalam penelitian ini adalah kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan dan lewat bermain pula anak mendapatkan pengalaman yang penting terutama bagi dunia anak. Menurut Jhon (Yus, 2011: 135) “bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Moeslichatoen (1999: 32) yang menyatakan melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya. Sedangkan menurut (Suyadi, 2010: 284) “bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya”.

Bermain memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan berkreasi secara menyenangkan. Hal lain diungkapkan oleh Latif, dkk (2013: 77) mengemukakan bahwa bermain adalah aktivitas yang langsung atau spontan dengan berinteraksi dengan orang lain, benda-

benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang, inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal, menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuh.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi terhadap kemampuan yang anak miliki secara rileks tanpa ada paksaan. Kegiatan bermain bagi anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya

b. Jenis-Jenis Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri bermain harus dilakukan dengan rasa sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak. Hartati (2005:113) menjelaskan tahapan bermain pada anak yakni:

- 1) Tahapan bermain kognitif yaitu, a) bermain fungsional pengulangan pada gerakan-gerakan otot dengan atau tanpa menggunakan objek, b) bermain konstruksi menggunakan benda (balok, lego,) atau bahan-bahan (pasir, playdoh, cat) untuk membuat sesuatu, c) bermain dramatik bermain peran atau berpura-pura misalnya melibatkan bermain peran seperti berpura-pura menjadi orangtua, bayi, atau monster, berpura-pura mengendarai mobil (gerakan tangan) atau menyuntik dengan menggunakan pensil (menggunakan benda), d) bermain dengan aturan pengenalan dan penerimaan serta menyetujui aturan yang telah ditetapkan, 2) Tahapan bermain sosial yaitu, a)

bermain soliter (sendiri) bermain sendiri dengan menggunakan berbagai macam benda, b) Bermain paralel bermain dengan mainan atau melibatkan kegiatan yang sama dengan anak yang lain.

Sedangkan menurut Sudarma (2014: 163) macam-macam permainan terbagi atas dua yaitu permainan aktif dan permainan pasif diantaranya yaitu :

1) Permainan aktif

a) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Permainan yang dilakukan tanpa adanya aturan yang menimbulkan kesenangan.

b) Drama

Permainan yang menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata.

c) Bermain musik

Bermain dengan bekerja sama dengan teman-teman dalam menghasilkan musik, menyanyi, berdansa atau memainkan alat musik.

d) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Bermain dengan menimbulkan rasa bangga karena anak mempunyai koleksi lebih daripada teman-temannya

e) Permainan olahraga

Permainan olah raga menggunakan energi fisik sehingga dapat membantu perkembangan fisik anak

2) Permainan pasif

a) Membaca

Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

b) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak, namun dengan mendengar radio anak akan mendapat pengaruh positif dan negatif. Anak akan mendapat pengaruh positif jika anak mendengarkan isi percakapan radio yang baik maka pengaruh kepada anak akan baik, sebaliknya jika anak mendengarkan isi percakapan radio yang tidak pantas untuk anak dengar maka akan berpengaruh negatif kepada anak.

c) Menonton televisi

Menonton televisi ada pengaruh positif dan ada pengaruh negatif yang didapatkan, tetapi menonton merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak melakukan setiap aktivitasnya dengan bermain. Melalui bermain anak akan dapat mengembangkan kemampuannya baik dalam perkembangan bahasa dan sosial dengan berinteraksi bersama teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya sedangkan perkembangan fisiknya pun akan berkembang ketika anak melakukan aktivitas bermain.

Penelitian ini menggunakan jenis permainan aktif. Permainan aktif yaitu bermain bebas, spontan dan eksplorasi, permainan yang dilakukan tanpa adanya aturan yang menimbulkan kesenangan dan jenis bermain dengan tahap bermain kognitif yaitu bermain konstruksi menggunakan benda yang bersifat cair. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun sendiri pengetahuan yang dimiliki dan dapat bereksperimen serta bereksplorasi dengan imajinasinya sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

c. Manfaat Bermain

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Menurut Fadlillah, dkk (2014: 33) mengemukakan lima manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu :

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak, 2) manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak, 3) manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, 4) manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia, 5) manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif suatu mainan.

Manfaat lain juga dikemukakan oleh Mutiah (2010: 113) “bermain dapat memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma, larangan-larangan dan sebagainya”. Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999: 33) mengatakan ada delapan fungsi bermain bagi anak yaitu :

- 1) Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa lakukan,
- 2) untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata,
- 3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata,
- 4) untuk menyalurkan perasaan yang kuat,
- 5) untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima,
- 6) untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, dan sebagainya,
- 7) mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambahnya tinggi badan dan berat badan,
- 8) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan ide yang anak miliki, memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian sehingga kreativitas anak akan berkembang optimal, bukan hanya itu pada saat melakukan permainan anak juga dapat berkomunikasi dengan temannya serta dapat melatih kepercayaan diri anak. Permainan yang dapat dilakukan untuk mewujudkan manfaat dari bermain yakni dengan bermain *finger painting*. Bermain yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya yakni memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai macam warna sehingga anak bisa menemukan warna baru, menciptakan sesuatu sesuai

dengan ide yang dimiliki, dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak dan dapat melatih komunikasi dengan menceritakan hasil karya yang telah dibuat.

3. *Finger Painting*

a. Pengertian *Finger Painting*

Finger Painting berasal dari bahasa Inggris, *finger* artinya jari sedangkan *painting* artinya melukis, Jadi *finger painting* adalah melukis dengan jari. Menurut Lifya (2012) *finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau telapak tangan dan dalam aktifitas ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. *Finger painting* adalah melukis dengan jari untuk melatih pengembangan imajinasi dan mengasah bakat seni khususnya seni rupa dan kreativitas.

Moeslichatoen (1999: 42) mengatakan bahwa “menggambar dengan jari dengan menggunakan kanji merupakan perantara untuk menyalurkan kreativitas dan bermain kotor”. Sedangkan Fitriyah (2014: 4) mengungkapkan *finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak. Melukis dengan jari merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu.

Finger painting atau melukis dengan jari merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu seperti krayon pastel, karet tebal, kuas, potongan papan, spidol, arang dan pensil. Teknik melukis ini dilakukan dengan mencelupkan jari atau telapak tangan secara langsung kedalam baskom yang berisikan cairan berwarna, kemudian menempelkan jari tersebut kedalam kertas. Dalam melakukan kegiatan ini anak bebas melakukan kreasi sesuai dengan imajinasinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan odonan warna pada kertas basah secara langsung yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan sehingga akan mengasah kemampuan kreativitas anak.

b. Tujuan dan Manfaat Bermain *Finger Painting*

Semua kegiatan bermain memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan yang paling utama yakni untuk memberikan kesenangan dan untuk mendapatkan pengetahuan baru dari permainan yang telah dimainkan. Rachmawati dan Kurniati (2011:84) mengungkapkan “tujuan bermain *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif”.

Montolalu (2009) mengemukakan tujuan dari kegiatan *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembagkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan dan jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecapan mengkombinasikan warna dan memupuk keindahan. Sedangkan menurut Kurniawan (2010: 29) tujuan dari seni mengajar menggunakan teknik *finger painting* (melukis dengan jari) yakni mengembangkan kebebasan dalam bereksplorasi, mengembangkan kreativitas, meningkatkan koordinasi motorik halus, dan mengembangkan kemandirian dan keyakinan diri.

Moeslichatoen (1999: 43) “melukis dengan jari dapat memperoleh pengalaman dalam membuat campuran dan memadukan warna- warna”. Aktivitas melukis dengan jari atau *finger painting* dapat menumbuhkan daya kreativitas anak. Menurut Pahmadi dan Sukardi (2008) menyebutkan manfaat melukis dengan jari atau *finger painting* yaitu:

- 1) Melukis sebagai media untuk mencerahkan perhatian anak,
- 2) melukis sebagai alat untuk bercerita (bahasa visual/bentuk),
- 3) melukis berfungsi sebagai alat bermain,
- 4) melukis dapat melatih ingatan,
- 5) melukis dapat melatih berpikir komprehensif (menyeluruh),
- 6) melukis sebagai media sublimasi perasaan,
- 7) melukis dapat melatih keseimbangan,
- 8) melukis dapat melatih kreativitas anak ,
- 9) melukis mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial tinggi.

Pada saat melakukan kegiatan bermain *finger painting* anak diberikan kesempatan untuk menuangkan segala ide yang dimilikinya melalui setiap goresan lukisan. Hal ini tentu saja akan bermanfaat untuk perkembangan anak. Anak diberi kebebasan meluapkan segala emosi serta yang paling penting yaitu anak dapat melakukan eksperimen tanpa adanya unsur paksaan. Anak diberi kebebasan untuk memilih warna lalu mencampurkannya dengan warna yang lain sehingga dapat menghasilkan warna-warna yang baru. Imajinasi anak dapat berkembang dengan menciptakan hasil karya kreatif berupa lukisan dari hasil jeplakan jari atau tangan yang tentu saja berbeda antar anak. Kreativitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan dalam melakukan kegiatan karena anak dapat bereksplorasi dengan membuat karya kreatif dan dapat bereksperimen dengan melakukan proses pencampuran warna.

a. Jenis-Jenis *Finger Painting*

Menurut Lifya (2012) jenis-jenis bentuk *finger painting* sebagai berikut:

1) Gelombang, goyangan dan cetakan

Membuat gerakan, gelombang, goyangan jari dan jempol, serta beberapa tanda lainnya dengan menggunakan bagian-bagian tangan yang lainnya.

2) Desain simetris

Lukis pada setengah kertas kemudian lipat kertas tersebut dengan tangan, buka kertas tersebut, dan akan menimbulkan ciplakan yang mirip dengan lukisan yang telah digambar pada kertas sebelumnya.

3) Tangan disekeliling dunia

Oleskan warna yang berebeda disetiap ujung jari. Tekankan tangan tersebut kesebuah kertas dan jangan pindahkan telapak tangan tersebut sampai terlihat seperti lingkaran bumi yang biru dan hujan dengan multi warna yang berbeda disekitarnya.

4) Topi pesta yang kerucut

Lukis jari dengan cat warna, tempelkan jari pada sebuah kertas yang membentuk gambar kerucut, hias gambar tersebut dengan titik yang menggunakan ujung jari yang telah diberi warna. Lakukan hal tersebut terus menerus samapi membentuk kerucut es krim.

5) Lukisan titik-titik

Buat lukisan yang tersusun dengan penuh titik-titik. Gunakan berbagai warna yang berbeda satu dengan yang lainnya guna menghasilkan lukisan yang menarik.

6) Binatang

Anak dapat membuat lukisan binatang dengan jari. Contohnya gambar badan burung merak atau bebek. Gunakan ujung jari untuk melukis bulu burung tersebut disekitar badanya.

Jenis-jenis kegiatan *finger painting* di atas adalah jenis kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan *finger painting*. Dari beberapa jenis tersebut, guru dapat memilih satu atau dua kegiatan yang ingin dilakukan di sekolah. Guru

dapat memilih kegiatan sesuai dengan kebutuhan. Akan lebih baik jika dalam pembelajaran *finger painting* guru memilih kegiatan yang berbeda di setiap pertemuan, hal ini untuk menghindari rasa bosan anak terhadap kegiatan bermain *finger painting*. Jenis kegiatan *finger painting* yang digunakan peneliti yaitu gerakan gelombang dan tangan disekeliling dunia.

b. Alat dan Bahan Bermain *Finger Painting*

Bermain *finger painting* menggunakan alat dan bahan yang sangat mudah ditemui pada lingkungan sekitar. Pemilihan alat dan bahan yang digunakan haruslah aman bagi anak, jangan sampai melukai ataupun membahayakan ketika anak sedang melakukan kegiatan bermain. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011:84) “alat dan bahan yang digunakan yaitu tepung kanji, tepung terigu, serbuk pewarna makanan, air serta kertas gambar”. Sedangkan menurut Fitriyah (2015: 22) “alat dan bahan yang digunakan untuk bermain *finger painting* yakni kertas gambar A4, lem putih, pewarna cair, air, mangkuk dan sendok.

Berdasarkan kondisi dan situasi peneliti, maka alat dan bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah piring, sendok, air, tepung terigu, tepung kanji, pewarna makanan dan kertas gambar A4. Penggunaan alat dan bahan haruslah aman digunakan bagi anak dalam melakukan kegiatan *finger painting*, oleh sebab itu guru harus memilih alat dan bahan yang tepat untuk digunakan oleh anak dalam melakukan kegiatan bermain *finger painting*.

c. Langkah-Langkah Bermain *Finger Painting*

Bagian ini menjelaskan langkah bermain *finger painting*. Kegiatan ini dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan alat dan bahan sebelum bermain. Kurniawan (2010: 29) mengemukakan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain *finger painting* untuk kemampuan kreativitas anak sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan alat atau bahan yang dibutuhkan, 2) Guru mengarahkan anak untuk memakai celemek atau T-Shirt bekas, 3) Guru menjelaskan dan memberi contoh cara bermain *finger painting*, 4) Guru membimbing anak dalam kegiatan bermain *finger painting*, 5) Guru mengamati anak pada saat proses kegiatan bermain *finger painting*.

Dalam langkah-langkah tersebut guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain *finger painting* seperti air, celemek, karton dan adonan *finger painting*. Guru mengarahkan anak untuk memakai celemek untuk melindungi pakaian anak agar tidak kotor. Setelah itu guru menjelaskan cara melakukan kegiatan bermain *finger painting*. Dengan bimbingan guru, anak mulai dibagikan kertas kosong kemudian membuat lukisan dengan bahan yang telah disediakan. Selanjutnya anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya menggunakan adonan *finger painting* dengan cara mencelupkan jari atau tangan ke adonan lalu menjeplaknya di atas kertas sesuai keinginan anak. Pada saat pelaksanaan, guru akan mengamati proses kegiatan bermain *finger painting* anak.

B. KERANGKA PIKIR

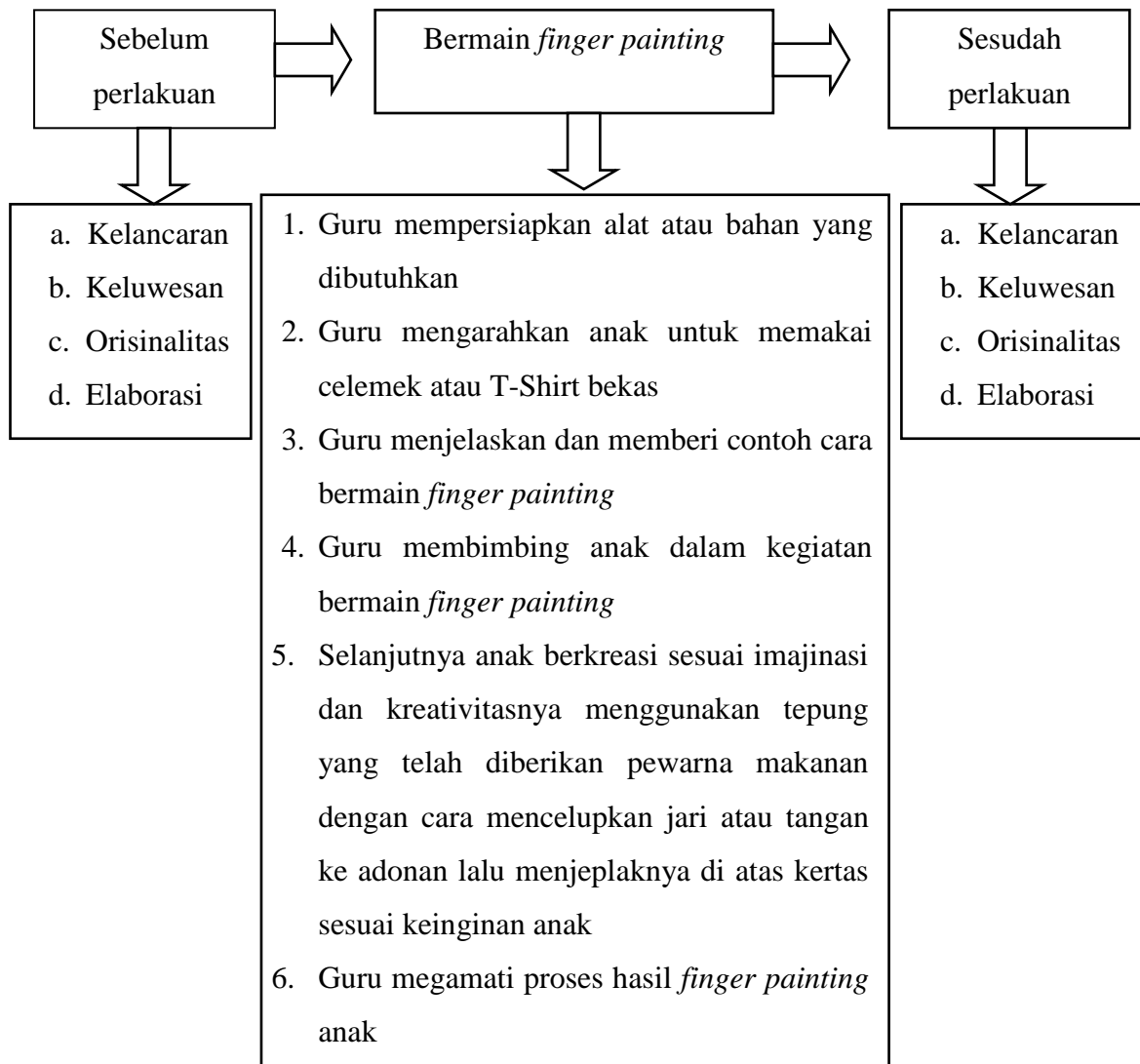
Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir pada setiap manusia, namun kreativitas akan berkembang optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Menurut Chaplin (Rachmawati dan Kurniati, 2011: 14) mengutarakan “kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru”.

Pendapat di atas menekankan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru maupun mengungkapkan ide-ide kreatif. Kemampuan setiap anak untuk menciptakan sesuatu perlu adanya stimulus dari lingkungan sekitar anak, Agar anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menjadikannya sebagai anak kreatif dan menjadi bekal untuk kehidupannya yang akan datang. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan diberikan stimulasi sejak dini oleh guru, orangtua maupun lingkungan yang ada di sekitar anak.

Guru berperan penting dalam memberikan stimulus kepada anak saat disekolah. Guru sebagai fasitator perkembangan anak harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keseluruhan kemampuan yang dimiliki. Memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen melalui beberapa kegiatan yang menarik dan menantang untuk anak sehingga menjadikan anak lebih kreatif dalam membuat sesuatu, menemukan sesuatu yang baru dan mendapatkan pengetahuan baru melalui kegiatan yang menyenangkan. Bermain merupakan dunia

anak yang menjadi kebutuhan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak yakni dengan permainan *finger painting*. Melalui kegiatan ini anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dalam pencampuran warna, bereksplorasi membuat hasil karya yang menarik.

Berdasarkan paparan di atas, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. HIPOTESIS

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat mengajukan hipotesis yaitu:

1. Kemampuan kreativitas anak sebelum perlakuan bermain *finger painting* masih belum berkembang dan setelah diberikan kegiatan bermain *finger painting* kemampuan kreativitas anak dapat berkembang sesuai harapan.
2. H_1 diterima apabila $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$ dan $Z \text{ hitung} > Z \text{ tabel}$ artinya ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak.