

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Kreativitas

#### 2.1.1 Pengertian Kreativitas

Dilihat dari aspek perkembangan zaman kehidupan, perkembangan kreativitas sangatlah penting. Permasalahan dan tantangan hidup sangat banyak dan menuntut untuk beradaptasi secara kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang secara baik dan melahirkan pola pikir yang selektif adalah keterampilan berpikir yang dapat mengenal suatu permasalahan yang ada, serta kemampuan dalam mencari suatu pemecahan masalah (Rachmawati, 2010)

Kata kreatif dari bahasa Inggris "*Create*" yang berarti mencipta. Kata sifatnya berupa "*Creative*" yang diartikan pandai mencipta. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru.

Menurut Munanadar (2014) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sujiono (2015) menyatakan bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali.

Menurut Sumanto (2006) kreativitas berkarya senirupa termasuk menggambar diartikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mencipta, membuat, merencanakan ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun

lama menjadi kombinasi baru yang divisualisasikan kedalam komposisi suatu karya senirupa yang didukung dengan kemampuan trampil yang dimilikinya.

Dalam paparan tersebut bisa disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dapat menghasikan gagasan baru, memecahkan masalah, dan menghasilakanide baru dalam mencitakan karya nyata yang berbeda dari sebelumnya. Kreativitas dalam bidang senirupa diartikan sebagai berkarya yaitu suatu kemampuan untuk mewujudkan karya seni berupa tiruan objek atau fantasi sebagai hasil kreativitasnya. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu kemapan yang di tandai dengan empat aspek kreativitas: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboratium*).

### 2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan analisis faktor Guilford dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa ada lima sifat dan ciri kemampuan berpikir kreatif . yaitu sebagai berikut:

1. *Fluenci* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah
2. *Flexibility* (Keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luarbiasa
4. *Elaboration* (keterperincian), kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (Yulias Wulani Fajar 2014)

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orang tua cemas dan bagi orang tua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya mengagap anak nakal

Sumanto (2006) menegaskan bahwa proses penciptaan sebuah karya dari kreativitas menggambar bukan hanya kempandaian secara fisik saja dalam proses berkaryanya, melainkan juga termasuk kemampuan mencurahkan segenap potensi pribadi, baik berupa bakat, kepekaan, pengalaman, dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif adalah anak yang yang memiliki ciri dari keempat aspek kreativitas yaitu *fluency* (kelancaran) yang meliputi kemampuan anak untuk tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat secara bebas, memiliki pemikiran yang berdaya untuk menghasikan suatu karya, dan tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah; *flexibility* (keluwesan) yang bersangkutan dengan fleksibel dalam berpikir dan merespon; *originality* (keaslian) yaitu mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, kaya anak inisiatif, memiliki gagasan orisional; *elaboration* (keterperincian) selalu ingin tahu dan memiliki minat yang luas; dan *sensitivity* (kepekaan) memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

### 2.1.3 Manfaat Kreativitas

Terdapat sejumlah alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan kepada anak sejak usia dini. Munandar (dalam Suratno 2005) merumuskan empat alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, adalah sebagai berikut

1. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain.

2. Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan

Kreativitas atau pikiran yang berdaya kreatif merupakan kemampuan yang melihat berbagai kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian terhadap suatu permasalahan.

3. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi yang bersangkutan

4. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru dan menguasai teknologi, baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih dibandingkan yang tidak memilikinya.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa kreativitas menggambar memiliki banyak manfaat bagi anak. Bagi perkembangannya, kreativitas menggambar ini memberikan kesenangan,

kepuasan, dan kegembiraan karena menggambar merupakan media ekspresi untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran. Kreativitas menggambar memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan dan keterampilan saat anak melakukan kegiatan menggambar karena menggambar menjadi media anak untuk bermain.

#### 2.1.4 Pengertian Pengembangan

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, pengembangan berarti perbuatan mengembangkan (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Pengembangan menurut Marris (dalam Sudjana, 2004). adalah upaya memperluas atau mewujudkan potensi-potensi, membawa suatu keadaan secara bertingkat kepada keadaan yang lengkap, lebih besar, atau lebih baik, memajukan sesuatu yang lebih awal kepada yang lebih akhir atau dari sederhana menjadi lebih kompleks

Pengertian lain dari pengembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangan (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmani maupun psikis (rohaniah) (Syamsu Yusuf LN, 2011).

Menurut Seto Mulyadi (dalam Shinta, 2001). mengatakan bahwa pengembangan kreativitas harus dimulai sejak dini. Sejak anak mulai mengenal cara bermain, karna bagi anak bermain adalah awal dari timbulnya kreativitas. Apapun kegiatannya hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga dalam pengembangan kreativitas tidak ada paksaan

Dari pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan anak sejak dini untuk menumbuhkan sesuatu yang dimiliki seseorang menjadi lebih baik atau lebih kompleks dan sistematis.

### **2.1.5 Tujuan Pengembangan**

Pengembangan kreativitas pada anak tidak hanya semata-mata untuk sekedar memberi kegiatan pada anak, melainkan ada tujuan tertentu. Ada beberapa tujuan penegmbangan kteativitas sejak dini, yaitu:

1. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri ini merupakan kebutuhan manusia pada tertinggi. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Dengan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melatih bermacam-macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah.
3. Degan kreativitas kemungkinan manusia akan meningkatkan kualitas hidupnya (Munadar, 2008).

### **2.1.6 Tahap Perkembangan Kreativitas**

Tahapan kritis perkembangan kretivitas anak, menurut Gowan (2008) bahwa terdapat tiga tahapan kritis tiga perkembangan kretivitas yang sangat penting bagi pendidikan, yaitu:

1. Tahap inisiatif (usia 4-6 tahun)

Pada tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui aktifiitas bermain.

2. Tahap kerajinan (usia 7-12 tahun)

Pada tahap ini terjadi *creativity drop*, yaitu suatu gejala menurunnya kreativitas anak, karena energy fisiknya diarahkan kepada tugas dan belajar di sekolah yang berpola konvergen

3. Tahap indentitas (usia 13-18 tahun)

Proses kreatif anak mendapat dukungan dari perkembangan kemampuan intelektualnya, yaitu: berfikir formal, konseptual, analitis, kritis, dan evaluatif, kemampuan hubungan sosial, kesadaran akan tatanan kehidupan sosial serta nilai-nilai moral dan religius mulai terbentuk

Tim Redaksi Ayah Bunda (2002) menjelaskan tentang tahapan perkembangan kreativitas seseorang, bahwa tahap potensi kreatif ini sudah mulai diamati oleh orang dewasa melalui permainan-permainan yang anak lakukan. Kemudian secara bertahap sejalan dengan perkembangannya, kreativitas ini berkembang pada era kehidupan lain seperti saat anak melakukan tugas-tugas sekolahnya dan ditempat pekerjaannya kelak.

Sumanto (2006) menjelaskan bahwa anak yang berada pada usia TK-SD adalah masa keemasan kreatif, yang mana anak-anak mengalami masa peka dalam perkembangan kreativitasnya. Selanjutnya menurut Lowenfeld dalam (Sumanto 2006) menjelaskan tahap perkembangan kreativitas menggambar pada anak, yang mana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan keterampilan menggambar anak, yakni: a) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun; b) masa pra-bagan sekitar usia 4-7 tahun;

c) masa bagan /skeamits sekitar usia 9-11 tahun; d) masa permulaan realism sekitar usia 9-11 tahun ; e) masa realism sekitar usia 11-13 tahun.

Dari urain diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam perkembangan kreativitas menggambar anak PAUD yang mana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari bakat serta keterampilan, berada pada tahap goresan (usia 2-4 tahun) dan pada tahap inisiatif (usia 4-6 tahun). Pada masa awala kreativitas ini sangatlah dipengaruhi oleh sikap orang tua, anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya apabila orang tua mendukung anak, misalnya dengan menyediakan berbagai saran stimulasi yang memungkinkan potensi kreatif inti muncul dan berkembang.

## **2.1.7 Faktor-faktor Penghambat dan Pendukung Kreativitas**

### **2.1.7.1 Faktor Penghambat**

Imam Musbikin (2007) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut: 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu. 2) Jadwal yang terlalu ketat, karna penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas. 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu menyendiri, kaerena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. 4) Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. 5) Orang tua konserfatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosialanya. Kondisi orang tua yang dapat



meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana eksperimentasi dan eksploratif. 6) *Oper protektif*, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda. 7) Disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah kepada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua. 8) penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif karena anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya. Oleh karena itu, orang tua atau guru harus dapat memilih alat permainan yang tepat.

#### **2.1.7.2 Faktor Pendukung**

Hurlock (1978) mengatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah: 1) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Anak-anak TK jika coba mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk pindah pada kegiatan yang lain. 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya. 3) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan

membuat orang tua khawatir. 4) Saran, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploratif perlu disediakan sarana bermain.

## **2.2 Anak Usia Dini**

### **2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut Biechler (dalam Padmonodewo 2003) yang dimaksud dengan anak prasekolah atau anak-anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Anak-anak ini biasanya mengikuti program prasekolah dan *Kindergarten*. Di Indonesia, umumnya anak-anak ini akan mengikuti program Tempat Penitipan Anak pada usia 3 bulan sampai usia 2 tahun dan Kelompok Bermain pada usia 3 tahun, sedangkan apabila sudah mencapai usia 4 sampai 6 tahun anak-anak ini akan mengikuti program Taman Kanak-kanak.

Masito (2005) yang dimaksud dengan anak usia dini adalah sekelompok anak yang ada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial-emosional, serta bahasa.

NAEYC (*National Association Education for Young Children*) (dalam Hartati 2005) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Sedangkan menurut Trianto (2011) yang dimaksud dengan anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya.

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk perkembangan selanjutnya (Trianto, 2011). Pada masa ini anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun secara mental. Dalam Trianto (2011) dikatakan ada sebuah teori yang menyatakan bahwa pada masa empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, sedangkan 80% terjadi pada usia delapan tahun.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang bisa disebut juga masa keemasan (*golden age*), dimasa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak bersifat unik, berbeda, dan mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap fisik, motorik, kognitif, intelektual (daya fikir, daya cipta) sosial-emosional, serta bahasa.

## **2.3 Menggambar**

### **2.3.1 Pengertian Menggambar**

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia menggambar adalah membuat gambar atau melukis. Menurut Suerdarso (dalam Swarna, 2007) menggambar adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan garis warna

Secara umum menggambar merupakan kegiatan melakukan coretan-coretan hingga membentuk wujud gambar. Menurut Affandi (dalam Saiful Haq 2008) menyatakan menggambar dan melukis merupakan perwujudan dan bayangan angan - anagan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang di inginkan.

Munurut Hajar Pamdih (2007) menggambar adalah membuat gambar dengan media alat tulis seperti pensil, spidol, atau alat lukis seperti pastel, cat minyak, maupun cat poster dan cat air, serta mencoreh dengan benda tajam pada benda yang lain sehingga menimbulkan gambar.

Berdasarkan pada pengertian-pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menggambar adalah membuat coretan-coretan dengan alat lukis sehingga membentuk wujud gambar

### 2.3.2 Ciri-ciri Menggambar

Memahami keberadaan anak dalam pendidikan seni termasuk aktivitas menggambar perlu kita pahami masa perkembangan, kebutuhan perkembangan jasmani/rohani anak. ciri-ciri aktivitas menggambar anak ditampilkan dalam bentuk: karya bebas, unik, kreatif, goresan, spontanitas dan ekspresif. Hal ini sejalan dengan tipologi (gaya gambar), periodisasi (masa) perkembangan menggambar dan kesan ruang gambar yang dibuatnya (Depdiknas Dirjen Dikti, 2005).

Dalam bahasa seni rupa ciri-ciri aktivitas menggambar anak usia dini dikenal dengan karakteristik ungkapan kreatif seni rupa anak yaitu tipologi gambar

anak yang terdiri Dari:

1. Tipe Visual yaitu anak yang mempunyai ketajaman menghayati sesuatu melalui indera penglihatannya, sehingga karya gambar cenderung didasarkan pada kesamaan bentuk yang dilihat atau dihayatinya. Jika anak melihat sesuatu dari arah belakang maka ia akan menggambar sesuai apa yang dia lihat.

2. Tipe Haptic (non visual) yaitu anak yang mempunyai kepekaan atau ketajaman perasaan atau mati hatinya, sehingga gambar yang dibuat kadang tidak berbentuk sesuai apa yang mereka katakan dan cenderung didasarkan atau ekspresi atau reaksi emosional bukan berdasarkan hasil penglihatan indera matanya (Depdiknas Dirjen Dikti, 2005).

### 2.3.3 Jenis-jenis Menggambar

Kegiatan menggambar dapat dibedakan berdasarkan pada kebutuhan, fungsi dan cara pembuatannya. Sumanto (2006) membedakan jenis kegiatan menggambar yang didasarkan pada cara pembuatannya, yang diantaranya adalah:

1. Menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang dipergunakan tanpa memakai bentuk alat-alat lain seperti mistar, jangka dan sejenisnya. Terdapat ciri gambar yang bebas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual.
2. Menggambar yang dibuat dengan bantuan peralat mistar, pengaris, jangka, busur derajat, dan sablon. Terdapat ciri yang terikat, statis, dan tidak sopan

Sumanto (2006) menegaskan pembelajaran menggambar yang sesuai di Kelompok Bermain atau di Taman Kanak-Kanak bukanlah menggambar yang dibuat dengan bantuan mistar dan sejenisnya melainkan adalah macam menggambar yang bersifat bebas itulah yang dilatikan kepada anak. yang anatar lain semacamnya adalah menggambar bebas, menggambar imajinasi, mewarnai gambar dan lainnya.

Dari definisi-definisi tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis kegiatan menggambar dapat dibedakan berdasarkan cara pembuatnya ataupun sesuai dengan fungsinya, kegiatan menggambar yang dapat diberikan kepada anak usia dini antara lain: menggambar bentuk, menggambar tematis, menggambar non tematis, dan menggambar bebas. Adapun jenis menggambar dalam penelitian ini adalah jenis menggambar bebas, menggambar bentuk dan menggambar tematis.

#### **2.3.4 Tujuan dan Manfaat Menggambar bagi Anak**

Banyak pakar mengutamakan tujuan dan manfaat menggambar bagi anak usia dini. Menurut Hensuska (2005) melalui aktivitas menggambar, anak dapat menorehkan perasaan, mengungkapkan perasaan, mengungkapkan keinginan, dan menceritakan pengalaman. Selain itu dengan aktivitas menggambar juga bisa melatih kemampuan kreatif anak

##### **2.3.4.1 Tujuan**

Sumanto (2006) menyatakan bahwa tujuan aktivitas menggambar pada pendidikan anak usia dini ini dimaksudkan agar kemampuan berolah senirupa yang diwujudkan dengan keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, pengamatan kedalam goresan garis, bentuk, dan warna sesuai alat gambar yang digunakannya. Dengan demikian pembelajaran menggambar yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini adalah dengan jenis menggambar bebas, menggambar imajinatif, dan mewarnainya.

Tujuan menggambar dalam penelitian ini adalah sebagai media mencurahkan perasaan dan ide-ide/gagasan yang dimiliki anak, sebagai

alat/media untuk bermain, dan sebagai alat untuk melatih serta mengembangkan kreativitas anak khususnya kreativitas menggambar.

#### **2.3.4.2 Manfaat**

As'adi Muhammad (2009) mendeskripsikan bahwa kegiatan menggambar dan mewarnai memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini, yakni:

1. Merangsang dan membangkitkan otak kanan

Dengan memberikan pelajaran atau pelatihan mengenai menggambar dan mewarnai, otak kanan anak akan terasah, yang akhirnya akan membuatnya mempunyai kreativitas yang tinggi.

2. Menumbuhkan kreativitas

Lewat menggambar, anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Lewat gambar yang dibuatnya, anak bisa menuangkan segala gagasan dan pendapat-pendapat yang terpendam. Dengan demikian, tidaklah keliru jika dikatakan bahwa gambar dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Membuka wawasan

Sebagai contoh anak sedang belajar menggambar seekor kuda yang tengah merumput di kehijauan padang lapang. Dalam menggambar kuda tersebut, anak pasti akan banyak berusaha mengetahui apa saja yang ada di sekitar hewan tersebut.

4. Lukisan, cermin kreativitas dan kecerdasan anak

Apapun hasil lukisan yang tertuang, merupakan hasil gagasan dan kemampuan anak. Jika anak mempunyai kreativitas dan kecerdasan yang

tinggi, maka lukisan yang dihasilkannya akan baik. Tetapi jika tidak, maka lukisan akan terlihat biasabiasa saja, bahkan kualitasnya akan cenderung di bawah standar lukisan anak pada umumnya.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya kegiatan menggambar ini dapat memberikan manfaat yang baik kepada anak. Di antaranya dapat melatih ingatan, media sublimasi perasaan, mengembangkan kecakapan emosional, merangsang dan membangkitkan otak kanan, membuka wawasan, serta melatih kreativitas.

### **2.3.5 Tahapan Perkembangan Menggambar Anak**

Pada kegiatan menggambar terdapat juga tingkat-tingkat perkembangan kepekaan yang dapat digunakan dan ditentukan sebagai pembinaan yang tepat untuk anak. Dalam Saiful Haq (2008) mendeskripsikan perkembangan gambar/goresan anak, yang antara lain:

1. *Scribble Stage*

Masa corengan pada usia 2-4 tahun. Diawali dengan memberi judul gambar tidak tetap sampai yakin judulnya

2. *Pre Schematic Stage*

Masa pra bagan pada usia 4-7 tahun. Diawali dengan menggambar simbol figur.

3. *Schematic Stage*

Masa bagan pada usia 7-9 tahun. Diawali dengan menggambar bentuk yang lengkap dengan cerita, sudah mulai ada perbedaan anak laki-laki dan perempuan.



#### 4. *Pseudo-realism Stage*

Masa realisme semu pada usia 9-11 tahun. Menggambar bentuk-bentuk dinamis bagi anak laki-laki dan perempuan lebih statis dengan mengungkap keadaan lingkungan non fisik.

#### 5. *Realism Stage*

Masa realisme pada usia 12-15 tahun. Bentuk-bentuk figur manusia lebih disenangi, dan lebih mengungkap gambar tokoh idola.

Dalam Tim Redaksi Aya Bunda (2002) mendeskripsikan 3 tahap perkembangan menggambar pada anak, yakni:

##### 1. Tahap pertama, tahap mencoret sembarangan

Tahap ini biasa terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motoriknya, sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu, seperti benang kusut.

##### 2. Tahap kedua, tahap mencoret terkendali

Tahap ini juga biasa terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak mulai menyadari adanya hubungan antara gerakan tangan dengan hasil goresannya. Maka berubahlah goresan menjadi garis panjang, kemudian lingkara-lingkaran.

##### 3. Tahap ketiga, tahap menamakan coretan

Pada usia 3, 4-5 tahun, pergelangan tangan sudah lebih luwes. Mereka sudah lebih mahir menguasai gerakan tangan sehingga hasil goresannya pun sudah lebih berbentuk. Sekalipun masih berupa garis atau lingkaran, anak biasanya member nama pada goresan yang dibuatnya.

Dijelaskan pula oleh Tim Redaksi Ayah Bunda (2002) bahwa pada usia 5-6 tahun, seiring dengan berkembangnya kemampuan motorik dan konsep-konsep yang dimiliki, gambar anak pun sudah menunjukkan kemiripan dengan obyek yang digambar. Objek yang mereka gambar pun biasanya lebih bervariasi. Hal ini disebabkan oleh pengalaman hidup mereka yang sudah lebih kaya.

Dari berbagai deskripsi tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap tahap perkembangan menggambar anak memiliki corak dan warna yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan pengaruh kematangan usianya, perkembangan kemampuan motoriknya, serta konsep-konsep yang dimiliki anak berdasarkan pengalaman hidup mereka yang sudah lebih kaya.

## **2.4 *Finger Painting***

### **2.4.1 Penegrtian *Finger Painting***

Permainan *finger painting* berasal dari kata “*finger*” yang artinya jari dan “*painting*” yang artinya lukisan, jadi *finger painting* merupakan kegiatan kreativitas menggambar atau melukis menggunakan jari tangan sehingga menciptakan berbagai seni kreativitas. Pada kegiatan *finger painting* ini anak diberi kebebasan menggambar atau melukis untuk mengembangkan daya imajinasi anak melalui melukis menggunakan jari tangan, sehingga anak dapat mengeksplorasi hasil karya mereka (Nuraini, 2015).

*Finger Painting* adalah kegiatan melukis atau menggambar dengan menggunakan jari-jari tangan dengan cara menggoreskan adonan gulupu bae berwarna secara langsung (Widia Pakerti, 2009). Anak belajar bahwa mereka mampu dan kegiatan ini sangat baik bagi koordinasi antara mata dan

dan tangan anak, kegiatan ini juga menyenangkan bagi anak, *finger painting* juga didefinisikan sebagai teknik atau cara menggambar atau melukis yang dilakukan secara langsung tanpa menggunakan alat kuas atau pensil (Widia Pakerti, 2009).

Tepung merupakan salah satu bentuk produk stenga jadi dari beras merah atau beras putih atau gulupu bae yang dapat disimpan lebih lama, mudah dicampur (dibuat komposit), diperkaya zat gizi (difortifikasi), dibentuk dan lebih cepat dimasak sesuai kebutuhan kehidupan yang serba praktis (Damardjati, dkk., 2000)

Kegiatan *finger painting* dapat melatih kemampuan aspek seni. Anak dapat menggambar atau melukis, mencampurkan warna sesuai dengan imajinasi mereka, melatih anak untuk lebih percaya diri.

Kegiatan menggambar menggunakan *finger painting* dapat menumbuhkan kreativitas anak, hal yang dapat dilakukan guru, ialah:

1. Menjadi motivator untuk anak dalam mewujudkan dan mengkomunikasikan ide mereka
2. Membantu anak untuk memahami dalam berpikir dan bersikap, dan bukan menghukumnya.
3. Memberikan rasa aman pada anak dalam mengekspresikan kreativitasnya.
4. Mengakui dan menghargai ide-ide anak
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka (Widia Pakerti, 2005).

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan *finger painting* yang merupakan kegiatan menggambar atau melukis menggunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat kuas atau pensil bisa menumbuhkan imajinasi anak dan menghasilkan karya seni yang kreatif. Hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam membimbing diri anak adalah bagaimana memotivasi dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak untuk dapat memberanikan menyentuh jarinya secara langsung dengan cat pewarna. Dalam kegiatan ini juga melatih aspek seni dan motorik halusny agar jari tangan anak lebih luwes dan lentur.

#### **2.4.2 Manfaat *Finger Painting***

*Finger Painting* adalah kegiatan menggambar dan melukis dengan menggunakan jari tangan secara langsung. Dalam kegiatan *finger painting* ini juga digemari anak-anak, karena anak-anak secara langsung bereksplorasi menggunakan jari tangannya. Kegiatan pembelajaran ini dapat melatih kemampuan motorik halus dan kreativitas anak. Namun ada beberapa hal yang harus diingat dalam melakukan kegiatan *finger painting* pada anak usia dini, gunakanlah pewarna aman.

Manfaat dari *finger painting* untuk perkembangan anak usia dini adalah:

1. Membantu melatih motorik halusny, melibatkan gerakan otot kecil dan kematangan syaraf, meningkatkan perkembangan sosial emosional
2. Mengenalkan pada anak konsep warna primer (merah, kuning, biru).
3. Mengenalkan tentang tentang bagaimana mencampurkan warna-warna primer, sehingga dapat menjadi warna sekunder dan warna tersier.
4. Melatih kreativitas dan imajinasi anak.

5. Mengenalkan nilai estetika keindahan warna pada anak (Sastra, R, 2017).

Kebebasan dalam menuangkan ide-ide ketika melakukan kegiatan *finger painting* dapat mengasah kemampuan anak dalam berkreasi. Dengan kegiatan *finger painting*, anak akan lebih menghargai karya seni. Mereka akan menyadari bahwa seni tidak hanya dihasilkan dengan alat-alat, namun dengan menggunakan tangan pun bisa menghasilkan karya seni.

### 2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan *Finger Painting*

Setiap kegiatan memiliki kelebihan dengan kekurangan. Menurut Sumanto (2005), terdapat kelebihan dan kekurangan pada kegiatan *finger painting*, yaitu:

1. Kelebihan *finger painting*

Kelebihan *finger painting*, kegiatan ini mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat seni, memberikan rangsangan pada jari tangan anak sehingga dapat mengontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan membuat sebuah huruf

2. Kekurangan *finger painting*

Kekurangan *finger painting*, yaitu bermain kotor-kotor warna dan terkadang membuat anak merasa jijik dan geli karena bahan yang digunakan tepung terigu media lengket pada jari anak

### 2.4.4 Alat dan Bahan *Finger Painting*

Berikut ini merupakan bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting* :

#### 2.4.2.1 Alat *finger painting*

1. Kertas jilid warna putih
2. Kain lap

3. Piring plastic

#### 2.4.2.2 Bahan *finger painting*

1. Gulupu bae (Tepung Beras)

2. Air

3. Pewarna makanan

### 2.4.5 Cara Membuat Gulupu Bae dan Cat Dari Gulupu Bae (Tepung Beras)

**Gambar 2.1**

#### Cara Pembuatan Gulupu Bae dan Cat dari Gulupu Bae

1. Siapkan beras secukupnya didalam baskom lalu bilas sampai bersih dengan air
2. Rendam beras yang sudah bersih dengan air bersih selama 5 jam



3. Tiriskan beras yang sudah selesai di rendam untuk beberapa menit sampai berasanya tidak basah
4. Setelah ditiriskan beras di haluskan dengan menggunakan tumbu a (mortal)



5. Saring beras yang telah dihaluskan menggunakan kain tipis yang diikat di baskom
6. Simpan di mangkok bersa yang sudah halus lalu tuang air secukupnya dan tambahkan sedikit garam dan gula kemudian aduk hingga merata



7. Setelah itu adonan yang sudah
8. Kemudian aduk adonan hingga

tercampur dengan air tuang ke panci kecil untuk dipanaskan

lembut hingga seperti pasta



9. Siapkan di wadah yang kecil adonan yang sudah matang dan di tambahkan beberapa tetesan pewarna kue



## 2.4.6 Langkah-langkah Pembelajaran *Finger Painting*

### 2.4.6.1 Pertemuan Pertama

1. Lindungi pakaian anak dengan menggunakan celemek.
2. Anak mulai menggambar dengan jari-jarinya dikertas yang birisi adonan warna
3. Berikan intruksi pada anak cara memainkan jarinya ke depan, kebelakang, kesamping kanan, kesamping kiri dan memutar
4. Kemudian anak diajak untuk membuat gambar cap telapak tangan masing-masing di atas kertas atau anak juga bisa diajak untuk menggambar bunga serta tangkainya
5. Biarkan anak bermain cat dengan bebas sesuai imajinasi mereka (Rachmah, 2009).

#### 2.4.6.2 Pertemuan Kedua dan selanjutnya

1. Anak Menggambar dengan menyesuaikan tema pada hari pembelajaran berlangsung

Setelah mereka selesai mengerjakan, buatlah anak bangga dengan hasil karya mereka dengan menempelnya di dinding atau papan kreativitas agar mereka merasa bangga dengan hasil karya, dengan itu anak juga merasa percaya diri bahwa mereka biasa melakukannya.

#### 2.5 Penelitian Relevan

Adapun hasil penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Relevan**

<b>Nama</b>	<b>Judul Skripsi</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Mariasa	Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Metode Pendekatan Konstektual Learning Pada Kelompok B1 TK Kuncup Melati Kota Baubau	Hasil dari penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak yang menggunakan Metode Konstetual Learning pada pembelajaran menggambar di TK Kuncup Melatih Baubau. Hal ini bisa dilihat dengan meningkatnya nilai yang diperoleh anak. Pada evaluasi di akhir siklus I peroleh nilai kreativitas menggambar anak mencapai rata-rata 18,00 yang secara klasika yakni 56,11%. Pada siklus II peroleh nilai anak menunjukkan peningkatan kreatifitas menggambar anak dengan nilai rata-rata peroleh anak 26,40 dengan ketuntasan secara klasik 82,47%. Persamaan pada penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan perbedaanya adalah pada variabel yang diukur.
Nitra Sari	Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Melalui	Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa kreativitas motorik halus melalui kegiatan <i>Finger Painting</i> pada anak kelompok B TK



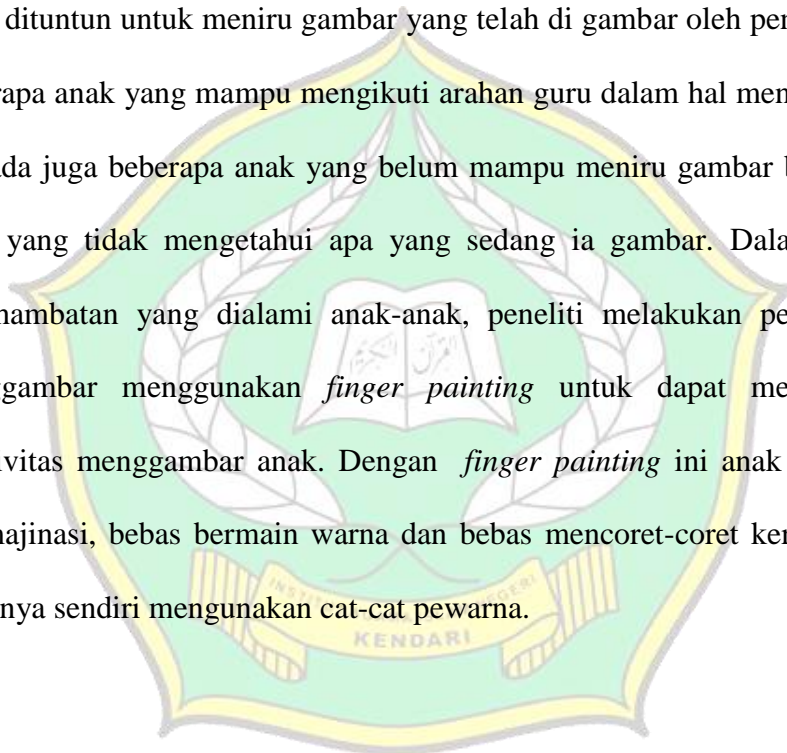
	<p>Kegiatan Finger Painting pada anak Kelompok B TK Kartika XX 49 Kodim Kendari</p>	<p>Kartika XX 49 Kodim Kendari mengalami peningkatan, Hal ini terlihat pada tes awal atau sebelum dilakukan tindakan penelitian anak yang dikatakan tuntas mencapai 26,7% yaitu 4 anak dari 15 anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Setelah tindakan Siklus I keberhasilan secara klasikal menjadi 53,3% yaitu 8 anak dari 15 anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus II meningkat sebesar 86,7% yaitu 13 anak dari 15 anak didik berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 4 anak didik berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Persamaan pada penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel yang diukur.</p>
Aiza	<p>Meningkatnya Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Teknik Mencetak dengan Pelepah Pisang di TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau</p>	<p>Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak melalui Teknik Mencetak dengan Pelepah Pisang pada TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau. Hal ini terlihat pada penelitian pra tindakan, kreativitas anak yang dicapai adalah sebesar 48,42%. Pada siklus I persentasinya meningkat menjadi 65,89% dan pada siklus II juga mengalami peningkatan mencapai 80,97% melebihi target indikator yang diinginkan yaitu sebagai 80,00%. Persamaan pada penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel yang diukur.</p>
Rizki Wahyuni	<p>Meningkatnya Kemampuan Motorik Halus melalui <i>Finger Painting</i></p>	<p>Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa perkembangan Motorik Halus melalui <i>Finger Painting</i> Pada Anak KB Nour'ain Mola Selatan Kabupaten Wkataobi mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada pra siklus</p>

	<p>Menggunakan Tepung Singkong Pada Anak KB Nour'ain Mola Selatan Kabupaten Wkataobi</p>	<p>atau sebelum dilakukan tindakan penelitian anak yang dikatakan tuntas mencapai 23,07%, pada siklus I anak yang tuntas mencapai 61,53% dan pada siklus II anak yang tuntas mencapai 84,61%. hal ini menunjukkan peningkatan dari penelitian awal sampai siklus II keterampilan motorik halus semakin meningkat dan dapat dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 75%. Persamaan pada penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel yang diukur serta media yang digunakan berbeda.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari ketiga kajian relevan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa peneliti terdahulu memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penelitian sekarang. Yang dimana dari adanya perbedaan-perbedaan tersebut dapat menjadi perbandingan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang. Maka dapat ditegaskan bahwa penelitian ini bukanlah pengulangan dari apa yang telah diteliti sebelumnya dan tentunya dari perbedaan tersebut dapat berimplikasi pada problematika yang dihadapi dilapangan. Selain itu, penelitian ini juga belum pernah dilakukan di TK Mutiara Sowa dan bukan hasil plagiasi dari penelitian sebelumnya.

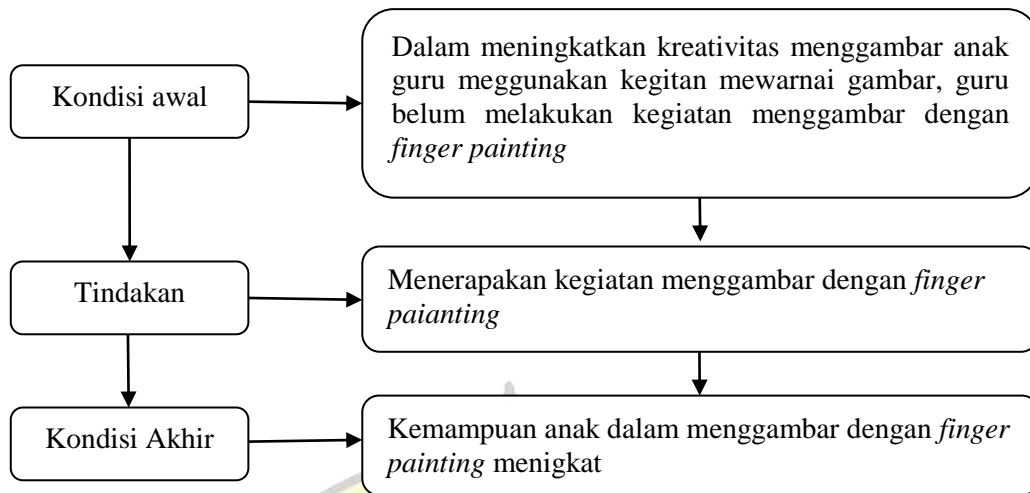
Dari ketiga kajian relevan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode-metode yang dapat meningkatkan kreativitas berdasarkan penelitian relevan yang menggunakan metode pendekatan *kontekstual learning*, melakukan kegiatan *Finger Painting*, menggunakan teknik mencetak dengan Pelepah Pisang.

Alasan penelitian ini perlu dilakukan karena Berdasarkan hasil observasi awal di TK Mutiara Sowa Kec, Togo Binongko Kab, Wakatobi yang dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap para peserta didik dan sekaligus melakukan wawancara dengan salah satu guru di TK Mutiara Sowa menemukan bahwa adanya keterhambatan dalam kreativitas menggambar anak masih kurang optimal, dilihat dari kebiasaan guru yang sering melakukan kegiatan menggambar pada para peserta didik dimana para peserta didik dituntun untuk meniru gambar yang telah di gambar oleh pendidik. Ada beberapa anak yang mampu mengikuti arahan guru dalam hal meniru gambar dan ada juga beberapa anak yang belum mampu meniru gambar bahkan ada anak yang tidak mengetahui apa yang sedang ia gambar. Dalam beberapa keterhambatan yang dialami anak-anak, peneliti melakukan pembelajaran menggambar menggunakan *finger painting* untuk dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak. Dengan *finger painting* ini anak bisa bebas berimajinasi, bebas bermain warna dan bebas mencoret-coret kertas dengan tanganya sendiri menggunakan cat-cat pewarna.



## 2.6 Kerangka Pikir

Bagan kerangka pikir:



Berdasarkan hasil observasi pada kondisi awal, guru belum memberikan kegiatan menggambar dengan *finger painting*, sehingga masih banyak anak yang kreativitas menggambar mereka masih rendah atau masih belum berkembang yaitu 1,49 % hal ini terlihat dari beberapa hal yang umum diantaranya anak mengalami kesulitan dalam hal menggambar yang masih mencontoh teman atau gurunya dan anak masih kesulitan menggunakan tangan maupun jari-jemari untuk melakukan gerakan yang menghasilkan gambar. Dengan melihat kondisi tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan kegiatan menggambar dengan *finger painting*, dengan harapan agar kreativitas menggambar anak meningkat, sehingga guru dapat melakukan pembelajaran dengan lebih bervariasi lagi.