

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berpikir untuk menemukan atau mengkombinasikan ide-ide baru maupun lama sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Melalui bermain anak dapat menemukan hal yang baru dari kognitifnya yang dapat menjadi peran utama dalam mempromosikan imajinasi dan kreativitasnya, karena dengan bermain kehidupan anak akan jauh lebih berkualitas yang dapat meningkatkan pemikiran kreatifnya. Kreativitas pada anak tidak terbentuk dengan sendirinya namun juga perlu dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar dengan mengupayakan komunikasi antar sesama, adapun hasil dari komunikasi yang dilakukan akan menambah ide-ide dan gagasan yang dapat meningkatkan kreativitasnya.

Menurut ogus yang dipaparkan oleh widya dwi hardiyanti mengatakan bahwa anak membutuhkan lingkungan yang mendukung yang dapat meningkatkan rasa percaya dirinya.¹ Lingkungan yang mendukung akan membuat anak lebih bebas dalam berexplorasi, meningkatkan rasa percaya diri dan rasa bahagia dalam diri anak akan muncul, sehingga dari rasa bahagia dan percaya diri anak lebih kreatif dan produktif dalam menciptakan sesuatu. Kegiatan Kegiatan yang dilakukan oleh pendidik tidak hanya mengacu pada hasil yang diciptakan tetapi guru harus mengapresiasi proses belajar yang sudah dilakukan anak, memberi pujian, komentar yang positif dan hadiah agar anak tidak merasa takut dan bosan pada Kegiatan yang sudah pernah dilakukannya. Pendidikan anak usia dini yang baik adalah mampu menyediakan kondisi yang sesuai bagi anak untuk

¹Widya Dwi Hardiyanti, "Aplikasi Bermain Berdasarkan Kegiatan Seni Lukis Untuk Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 9 (2020).

mendapatkan keterampilan dan pengetahuannya yang kemungkinan besar pengetahuan tersebut tidak disediakan dalam lingkungan keluarganya.

Rhoders menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan melalui pendekatan 4P yaitu *person* (pribadi) kreativitas yang diciptakan akan muncul dari keunikan kepribadian dalam berinteraksi dengan lingkungan. *Process* atau proses dalam proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inklusi, iluminasi, dan verifikasi. *Press* atau dorongan yang berupa dari dalam maupun dari luar, dari lingkungan sosial maupun psikologis. *Product* (hasil akhir) yang ditandai dengan adanya orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati.² Anak memiliki cara tersendiri untuk mengekspresikan diri dengan kekuatan dan kualitas kreativitas yang dimiliki, maka akan membawa perubahan yang dilakukan setiap saat yang dilakukannya secara mandiri, karena kreativitas yang ada di dalam diri anak bersifat alamiah, artinya peran orang lain dan lingkungan hanya lah sebagai pendorong untuk lebih mengembangkan lagi kreatifitasnya. Mayesty dalam sujiono & sujiono mengemukakan ada delapan cara untuk mengekspresikan kreativitas anak yaitu³ :

- 1) Membantu anak menerima perubahan
- 2) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- 3) Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah pasti ada solusinya
- 4) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- 5) Memberi penghargaan pada kreativitas yang dimiliki anak
- 6) Membantu anak merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif-nya dan mampu memecahkan masalah

²Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dni," *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4 (2016): 195.

³Ratih Permata Sari, "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini," *Jurnal Pusaka Media Kajian Dan Pemikiran Islam* 9 (2017)

- 7) Membantu anak menghargai perbedaan dalam dirinya dan
- 8) Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.

Ketika anak mampu mengekspresikan pikirannya dengan kegiatan yang dilakukan yang berhubungan dengan daya cipta, inisiatif, dan cara original maka kita dapat mengatakan bahwa mereka anak yang kreatif. Kreativitas anak akan tumbuh apabila didukung dengan alat permainan yang edukatif sehingga dapat meningkatkan edukasi dalam belajarnya, orang tua maupun pendidik harus mengetahui dan menyesuaikan alat permainan yang aman dengan tingkat usia dalam bentuk kegiatan Kegiatan-nya. Berlangsungnya kegiatan yang dilakukan oleh anak semua aspek perkembangannya dapat distimulasi terutama perkembangan kreativitas. Catron dan Allen menjelaskan bahwa dengan bermain pengaruh langsung terhadap semua area perkembangan. Anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya, sehingga kebebasan dalam bermain akan membantu anak mengeksplor imajinasinya dan anak mendapatkan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahuinya.⁴

b. Karakteristik Kreativitas

Guilford dalam munandar mengemukakan ada dua ciri dalam kreativitas yaitu aptitude dan non aptitude, adapun karakteristik kreatifitas aptitude dibagi menjadi empat yakni *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*.

Fluency (kelancaran) untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat, kelancaran dalam berfikir yang lebih menekankan pada kuantitas bukan kualitas. *Flexibility* yaitu kemampuan merumuskan masalah dengan berbagi macam cara. Mengolah ide jawaban, pertanyaan yang bervariasi sehingga dapat menemukan jalan keluar secara alternatif dari berbagai cara. Orang yang menyelesaikan masalah secara fleksibel dengan cara

⁴Ratih Permata Sari, "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini," *Jurnal Pusaka Media Kajian Dan Pemikiran Islam* 9 (2017): 24.

berfikir luwes dan menggantikannya dengan cara berfikir yang baru maka orang itu sebut kreatif. *Originality* merupakan kemampuan berpikir untuk mencetuskan gagasan unik atau asli, *Elaborasi* adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Perilaku kreatif pada anak usia dini tidak akan mungkin muncul dan dihasilkan jika anak merasa takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidak inginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dan dukungan dari orang tua, guru dan lingkungannya.⁵

c. Strategi Pengembangan Kreativitas

Taksonomi bloom menjelaskan bahwa kegiatan berkreasi merupakan bagian penting dari cara berpikir seseorang yang hasil akhirnya tidak membutuhkan evaluasi melainkan pengembangan kreasi yang akan dicapai melalui sebuah produk yang dihasilkan. Untuk mengembangkan kreativitas anak, guru harus memiliki kompetensi agar tingkat perkembangan kreativitas anak berkembang secara optimal. kompetensi yang diperlukan guru untuk pengembangan kreativitas anak sebagai berikut⁶:

- 1) Mengetahui karakter dan kebutuhan anak kreatif
- 2) Trampil dalam mengembangkan kemampuan berpikir
- 3) Mampu mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara mandiri
- 4) Mampu mengembangkan bahan ajar untuk menantang siswa lebih kreatif
- 5) Memberi kebebasan dan kenyamanan dalam belajar yang lebih kreatif.⁷

Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui beberapa strategi, pada penelitian ini peneliti menggunakan strategi pengembangan kreativitas melalui

⁵Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dni," 196.

⁶Yulias Wulani Fajar Titin Farudatun Nisa', "Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Kegiatan," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 3, no. 2 (2016): 121

⁷Yulias Wulani Fajar Titin Farudatun Nisa', "Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 3, no. 2 (2016): 121.

eksplorasi, eksperimen, imajinasi dan hasil karya adapun pengertiannya sebagai berikut :

a) Eksplorasi

Eksplorasi adalah kegiatan mengamati yang terjadi saat Kegiatan berlangsung, dimana anak diberi kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan dan menarik perhatian sehingga dapat memperoleh pengalaman baru sesuai situasi dan kondisi pada suatu objek. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan bahwa anak dilatih untuk mengamati benda seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja dari suatu objek tersebut. Bentuk media pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi adalah lingkungan sekitar dimana anak mengenal warna, bentuk, bau, rasa yang akhirnya dapat dituangkan melalui suatu media sesuai imajinasi dan kemampuannya.⁸

b) Eksperimen

Anak dapat menemukan hal baru dengan cara melakukan percobaan terhadap suatu benda dengan mengamati, yang menggunakan seluruh panca indranya dan mengaktifkan kinerja otak yang didukung oleh fungsi anggota tubuh seperti memegang, merasakan, mengamati, mendengar, membau, dan mengecap. kemampuan berfikir secara naturalis atau alamiah dapat mengembangkan imajinasi anak, serta kreativitas anak akan mudah muncul dengan cara mengingat karena dalam kegiatan anak terlibat langsung dalam bereksperimen, sehingga anak dapat menemukan konsep pengetahuan yang terus berkembang serta mampu mencari jawaban dan memecahkan masalah secara mandiri.⁹

c) Imajinasi

Kemampuan berfikir anak yang berkembang dari suatu pengalaman yang pernah terjadi dapat disebut imajinasi dan berkembang secara signifikan

⁸Heldanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3 (2018): 58.

⁹Muamal Gadafi Elis Martati, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Eksperimen," *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 3 (2020).

yang mengarah pada perubahan bentuk berfikir anak. Sehingga perlunya memberi kesempatan anak untuk menciptakan suatu hal yang baru melalui semua khayalan yang ada pada diri anak, media dan lingkungan menjadi pendukung bagi pendidik untuk meningkatkan strategi pengembangan kreatifitas anak.

d) Hasil Karya

Bentuk dari semua imajinasi anak dalam Kegiatan yang dilakukan, semua tertuang pada hasil karya yang diciptakannya, dengan mengkoordinir semua fungsi motorik halus dan kasar yang mengacu pada kognitif anak sehingga dari hal tersebut aspek perkembangan anak akan meningkat dan berkembang secara optimal.

2. Kegiatan *Finger Painting*

a. Pengertian *Finger Painting*

Kegiatan Kegiatan mengecap dengan jari atau bisa disebut dengan istilah *Finger painting* merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus, kognitif serta sosial emosional, karena di dalam Kegiatan tersebut anak berinteraksi langsung dengan teman sebaya maupun guru. Perkembangan anak dalam bidang seni juga akan berkembang, hal ini dapat dituangkan dalam bentuk pengekspresian ide-ide, emosi, dan pengalaman yang dibentuk melalui penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk sehingga dapat menciptakan gambar-gambar yang sesuai dengan perasaan anak. Susanto dalam selia dwi kurnia menjelaskan bahwa seni lukis merupakan ungkapan pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi seseorang.

Painting atau melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu . Aktifitas mengoleskan tepung kanji pada kertas atau karton dengan menggunakan jari atau telapak tangan harus disertai dengan penggunaan berbagai media, warna, pasir dan lain

sebagainya. Teknik dari kegiatan *painting* tersebut adalah mengoleskan adonan tepung kanji yang sudah diberi pewarna pada kertas karton sehingga dapat melatih imajinasi, memperluas motorik halus, serta bakat seni yang dapat memberikan pengalaman menarik pada anak. Penggunaan warna dapat mempengaruhi perasaan pada anak, atau dapat diartikan juga sebagai simbol perasaan ada anak karena di setiap warna memiliki arti tersendiri, kebanyakan anak-anak suka pada warna yang terang dan cerah sehingga dapat membangkitkan semangat belajar dan kegembiraan yang didapat saat kegiatan berlangsung. Adapun arti pada setiap warna sebagai berikut¹⁰ :

1) Warna merah

Warna merah mempunyai arti berenergi dan bergairah sehingga menyerukan terlaksananya suatu kegiatan, dalam pandangan psikolog warna merah dapat disimbolkan sebagai kegembiraan, kekuatan, energi, dan *action*. Hal negatif pada warna merah identik dengan kekerasan dan kecemasan, tetapi dalam kegiatan *Finger painting* anak dapat menyimbolkan warna merah merupakan warna yang kuat yang membuat anak merasa gembira.

2) Warna Orange

Kombinasi dari warna merah dan kuning dapat menghasilkan warna orange yang memberi kesan hangat dan bersemangat, warna orange merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri, dan kemampuan dalam bersosialisasi. Namun warna orange juga berkesan sebagai warna murah jika digunakan secara dominan, karena warna orange memberi kesan mudah dijangkau sehingga ada warna yang dipasangkan dengan warna orange akan memberi kesan yang baik dan unik diantaranya warna ungu dan biru.

¹⁰Selia Dwi Kurnia, "Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9 (2015): 289–290

3) Warna kuning

Warna kuning memberi arti kehangatan dan rasa bahagia seolah dapat menimbulkan rasa untuk bermain, warna kuning bermakna pada optimisme seseorang, semangat dan ceria. Dalam pandangan psikolog seseorang yang suka pada warna kuning merupakan orang yang bijaksana dan cerdas, sehingga dapat menciptakan kreatifitas dengan mengolah ide-ide baru. Namun sisi negatif pada warna kuning pada diri seseorang adalah mudah cemas, gelisah dan sering dikuasi ketakutan.

4) Warna Biru

Warna biru memberikan efek menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi dan *migraine* sehingga kesan yang terdapat pada warna biru adalah lebih ke profesional dan kepercayaan yang dapat merangsang kemampuan seseorang untuk berkomunikasi, berekspresi dan tidak mudah takut pada suatu hal. Dalam pandangan ilmu psikolog warna biru dibagi menjadi dua, biru tua yang mempunyai arti mampu merangsang pemikiran lebih jernih sedangkan biru muda dapat membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi pada diri seseorang.

5) Warna Hijau

Warna hijau identik dengan alam yang dapat memberikan suasana lebih tenang dan santai, pandangan ilmu psikolog pada warna hijau mampu menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam komunikasi sehingga hal ini diyakini bahwa efek dari warna hijau dapat menenangkan dan memberikan relaksasi pada diri seseorang.

6) Warna Hitam

Warna hitam adalah warna yang identik dengan kegelapan, suram dan menakutkan tetapi di sisi lain warna hitam dapat menjadi warna yang elegan atau netral. Jika dikombinasikan dengan warna-warna lain akan memberi kesan lebih menarik. Pendidik lebih memilih tidak menggunakan warna hitam karena

warna yang kurang menarik jika dibuat sebuah media Kegiatan atau hasil karya pada kegiatan pendidikan anak usia dini di sekolah karena anak lebih menyukai warna yang terang dan cerah. Perpaduan banyak warna yang tidak sengaja tertuang dan tercampur secara merata dapat menciptakan warna hitam.

7) Warna Putih

Warna putih memiliki arti kebebasan dan keterbukaan, putih merupakan warna yang murni dan tidak menggunakan campuran apapun sehingga mempunyai arti suci dan bersih. Dalam kegiatan *Finger painting* warna putih digunakan untuk warna utama atau warna kertas yang nantinya akan diberi warna-warna sendiri oleh anak.

8) Warna Coklat

Warna Coklat mengandung unsur bumi yang memberi kesan hangat, nyaman, dan aman, adapun pandangan psikologis pada warna coklat adalah memberi kesan yang kuat dan dapat diandalkan. Warna coklat identik dengan rasa yang manis yang dapat mengikat batin maupun jiwa pada anak sehingga anak merasa senang.¹¹

Penggunaan warna dalam kegiatan *Finger painting* adalah warna yang netral lebih cerah dan menarik perhatian anak seperti warna merah, hijau, dan kuning, tiga warna tersebut jika dituangkan dalam kertas warna putih dengan menggunakan teknik *Finger painting* maka akan menghasilkan sebuah hasil karya yang unik dan menarik. Anak diminta untuk melakukan pengamatan pada pemilihan warna sebelum melakukan percobaan, hal ini bertujuan pada pemahaman konsep pengenalan warna pada anak. Pengetahuan dari berbagai macam warna yang sebelumnya di campurkan dengan warna lain sehingga dapat menghasilkan warna baru merupakan suatu

¹¹Patryci Zharandot, "Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia," n.d.

aktivitas yang dilakukan anak selama menjalankan proses belajar.¹²

b. Kegiatan *Finger painting*

Kegiatan dalam pendidikan anak usia dini merupakan sebuah proses bagi anak untuk saling berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua, atau orang dewasa sebagai upaya untuk mencapai tumbuh kembangnya. Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain sehingga dapat dikategorikan Kegiatan yang dilakukan pada setiap anak mengarah pada proses perkembangan serta penyempurnaan kemampuan yang dimiliki setiap anak seperti dalam berbahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif serta intelektualnya. Sehingga filosofi Kegiatan yang efektif dan efisien harus berorientasi pada anak, dengan menciptakan suatu pengetahuan yang baru akan menarik anak pada pengamalan yang baru juga maka Kegiatan itu tidak akan membosankan sehingga makna serta pengalaman baru akan memberi kesempatan anak untuk memanipulasi dan mengekspresikan sesuatu yang muncul dari imajinasinya.¹³

Kegiatan bermain anak akan mendapatkan Kegiatan baru secara mandiri maupun masih dibantu oleh pendidik, karena belajarnya anak usia dini sambil bermain sejalan menurut pendapat piaget dalam mayesty Suatu kegiatan yang dilakukan anak secara terus menerus akan membuat anak merasa senang, sedangkan partner berpendapat bahwa memberikan kebebasan pada anak akan membuat anak lebih mengeksplor pengetahuannya sehingga anak mempunyai pengalaman baru dalam belajarnya.¹⁴ Selanjutnya menurut pendapat Edward L. Thorndike yang ditemukan dari teori *Connectionism* mengemukakan bahwa belajar adalah hubungan dari

¹²Ari Sofia Septia Anggraini, M. Thoha B.S Jaya, “Pengaruh Aktivitas Permainan Finger Painting Terhadap Pnegenalan Warna Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung,” n.d.

¹³Sain Hanafy et al., “Konsep Belajar Dan Pembelajaran” 17, no. 1 (2014): 74.

¹⁴Dimayati, *Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*.

stimulus dan respons, yang berarti bahwa segala kegiatan yang dilakukan anak akan melibatkan keadaan yang memuaskan (cocok dengan tuntutan situasi). Setiap anak melakukan kegiatan Kegiatan yang menyenangkan, tanpa disadari kognitif anak akan mengalami perkembangan dengan anak mengingat apa yang dipelajari dengan sebaik-baiknya.¹⁵

Konsep Kegiatan merupakan suatu hal yang dikaitkan dengan perkembangan anak dengan menempatkan anak sebagai subjek sedangkan orang tua dan guru berperan menjadi fasilitator, anak akan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya dalam berpikir, melalui kegiatan yang dilakukan anak akan merangsang daya cipta dan berpikir kritis. Sehingga hal tersebut terbangun dalam kognitif anak maka akan terbangun lah rasa percaya diri dan mandiri, maka model Kegiatan yang dilakukan anak bukan lagi menghafal melainkan menganalisis. Perencanaan Kegiatan yang dilakukan oleh pendidik harus menentukan indikator kemampuan, merancang konsep dan materi yang akan dilakukan dalam kegiatan Kegiatan serta menentukan tema Kegiatan, menyiapkan kegiatan bermain, alat dan bahan serta pendukungnya yang aman bagi anak agar konsep Kegiatan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak berjalan sesuai apa yang direncanakan.

Rancangan kegiatan Kegiatan anak usia dini yang dirancang sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada setiap lembaga, dengan melakukan kegiatan Kegiatan sesuai apa yang sudah dikemukakan oleh para ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini. Pada dasarnya menentukan ide dalam kegiatan belajar anak harus melihat kemampuan dan pola perkembangan pada diri anak karena aktivitas belajar anak mampu merubah tingkah laku, cara berpikir dan bersikap menjadi lebih efektif. Kegiatan yang efektif tidak hanya mengacu pada nilai yang akan didapatkan oleh anak melainkan pendidik harus mampu memberikan stimulus pemahaman terhadap

¹⁵Hanafy et al., "Konsep Belajar Dan Pembelajaran."

kegiatan yang dibuat, melatih ketekunan, kedisiplinan, semangat belajar dan menciptakan suasana Kegiatan yang menyenangkan.¹⁶

Penerapan kegiatan *Finger painting* alam rencana pelaksanaan Kegiatan yang dibuat oleh pendidik harus sesuai dengan tema dan sub tema yang digunakan pada saat itu. Kegiatan yang dilaksanakan dalam Kegiatan harus menggunakan alat dan bahan yang sesuai untuk meningkatkan pengalaman belajar anak dengan menggunakan warna-warna yang indah dalam mencantumkan *Finger painting* maka eksplorasi anak akan meningkat. dari situlah kognitif anak mulai berkembang. Salim berpendapat mengenai *Finger painting* (melukis dengan jari) merupakan salah satu teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas dengan menggunakan jari-jemari nya yang dapat dilakukan oleh anak untuk menuangkan imajinasinya melalui sebuah lukisan yang dibuat menggunakan jarinya sehingga hal ini dapat melatih motorik halus dan kreativitas seni yang dimiliki anak.

Keberanian anak dengan merasa tidak takut kotor saat menyatukan warna pada kegiatan *Finger painting*, dan memberi anak kebebasan bertanya kesulitan apa yang dialami mereka akan mengutarakan perasaan pendidik bahwa anak aktif dalam kegiatan tersebut. Sehingga pendidik enggan memberi arahan agar akan merasa tidak takut saat mencoba memadukan warna. dengan itu anak akan beranggapan bahwa melukis dengan jari merupakan belajar hal baru yang sangat menarik untuk dipelajari, rasa percaya diri dalam diri anak akan muncul dan itu merupakan tahap awal anak usia dini membuat hasil karya. Setelah kegiatan berlangsung dan anak merasa gembira dengan hasil akhir yang didapat ketika selesai mengecap dengan jari-jemari nya yang menggunakan berbagai warna, jadi adapun efek yang ditimbulkan anak

¹⁶Masdudi Masdudi, "Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 4, <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1362>.

akan merasa lebih percaya diri sehingga anak tidak merasa minder dan mau melakukan kegiatan belajar itu kembali.

c. Langkah-Langkah Kegiatan *Finger Painting*

Kegiatan *Finger painting* boleh dilakukan di dalam kelas maupun luar kelas semua tergantung pihak guru yang akan melakukan Kegiatan tersebut. Menurut peneliti Kegiatan *Finger painting* agar lebih optimal dilakukan di luar kelas seperti halaman sekolah, maupun depan kelas karena hal ini mengacu pada media yang digunakan. Adapun langkah-langkah Kegiatan *Finger painting* adalah sebagai berikut¹⁷ :

- 1) Guru menyiapkan semua bahan atau media yang akan digunakan seperti kertas, pewarna, tepung dan lain-lain.
- 2) Guru mengkondisikan anak agar duduk rapi melingkar dan melakukan doa bersama terlebih dahulu seperti pada Kegiatan-Kegiatan biasanya.
- 3) Setelah kegiatan berdoa selesai guru mengenalkan alat dan bahan yang akan dilakukan dalam kegiatan *Finger painting*
- 4) Selanjutnya guru menjelaskan cara dan langkah-langkah dalam pengerjaan *Finger painting*
- 5) Lalu guru mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan alat serta bahan yang akan di gunakan dalam kegiatan *Finger painting* kepada masing-masing anak.

Anak memulai kegiatan *Finger painting* dengan mencelupkan jari ke dalam wadah yang sudah berisi adonan warna, kemudian mengoleskannya pada kertas kosong setelah berbagai bentuk yang dibuat anak dengan menggunakan imajinasinya di sisi lain guru mengamati proses kegiatan yang dilakukan anak, anak-anak dilatih untuk bertanggung jawab dengan kegiatan yang diberikan dan dikerjakan sampai selesai. Lukisan yang sudah jadi didiamkan hingga kering dan tahap terakhir dari kegiatan

¹⁷Muhammad Tahir Dita Faradilah, Nurhasanah, "Penerapan Kegiatan Finger Painting Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 (2022): 1667–68.

Finger painting adalah mencuci tangan sampai bersih dan kembali ke dalam kelas.¹⁸

d. **Teori-Teori Kegiatan *Finger Painting***

Teori belajar atau Kegiatan yang dilakukan pada anak merupakan suatu proses terperinci dalam pendidikan di sekolah dimana program-program yang dibuat oleh suatu lembaga dalam pendidikan anak usia dini akan berlangsung secara kompeten dalam hal melangsungkan pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap anak. Sehingga kelangsungan pendidikan anak usia dini dalam bentuk pengembangan kurikulum dapat menjadi bahan pokok utama patokan dalam proses kelangsungan kegiatan Kegiatan. Dengan dibuatnya sebuah konsep, tujuan Kegiatan kompetensi dan kompetensi dasar (SK-KD), materi yang dibuat oleh pendidik, prosedur dan metode Kegiatan yang digunakan serta teknik penilaian maka tercatat bahwa proses pendidikan yang digunakan di sekolah tersebut sudah mencapai maksimal keberlangsungan dalam pendidikan.

Didasarkan dengan pembuatan silbaus yang ditransformasikan menjadi program semester (prosem), rencana pelaksanaan Kegiatan mingguan (RPPM), dan rencana pelaksanaan Kegiatan harian (RPPH). Maka pengembangan kurikulum yang secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangannya yang harus dikuasai pendidik dalam rangka untuk mencapai sebuah kompetensi pada jati diri anak.¹⁹ Adapun teori-teori yang digunakan dalam Kegiatan anak usia dini adalah sebagai berikut :

1) Teori behaviorism

Teori Behaviorism diartikan sebagai proses interaksi antara stimulus (rangsangan) yang berupa respon (tanggapan). Jhon B Waston berpendapat belajar adalah tingkah laku yang dapat dilihat, diamati

¹⁸Dita Faradilah, Nurhasanah, 1667–68.

¹⁹Deden Suryana Ayu Dahlia Putri, “Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 12488.

oleh stimulus, maka stimulus dan tanggapan dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan suatu Kegiatan.²⁰ tingkah laku yang terkait dengan rangsangan yang diberikan dengan melalui respons maka perubahan tingkah laku pada anak saat proses Kegiatan berlangsung dan mengalami perubahan, dengan adanya perubahan yang terjadi dari tingkah laku yang dialami oleh seseorang maka interaksi antara stimulus dan respon sudah mengalami perubahan. Belajar finger painting merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

Waldorf dan Skinner berpendapat dalam Kegiatan anak usia dini. Waldrof menekankan bahwa anak untuk lebih kreatif, lebih aktif dalam belajar, dan imajinatif dan guru sebagai fasilitator untuk lebih mempermudah belajar peserta didik . Sedangkan Skinner memberikan Kegiatan antara stimulus dan respon seperti apa yang dikemukakan oleh Jhon B Watson dalam Kegiatan dapat berjalan jika terjadinya stimulus dan respon yang ditimbulkan dengan anak. Oleh karenaitu, stimulus yang diberikan dari suatu respon yang diterima oleh anak, saling berkaitan antara respon, yang ditimbulkan tingkah laku anak. Jadi stimulus dan respons itu sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.²¹

2) Teori kognitivisme

Teori belajar kognitivisme merupakan teori yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar karena kegiatan belajar tidak hanya

²⁰Zahratur Rahma and Maemonah, "Filsafat Behaviorisme Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Roudolf Steiner" 6, no. 1 (2021): 35.

²¹Maemonah Zahratur Rahma, "Filsafat Behaviorisme Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Roudolf Steiner," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2021): 35.

mementingkan hubungan antar stimulus dan respons yang sudah dijelaskan pada teori behaviorism, tetapi kategori belajar yang menggunakan teori kognitivisme juga melibatkan proses dalam berfikir yang lebih kompleks. Proses Kegiatan yang digunakan dalam teori ini berkesinambungan dengan interaksi antar lingkungan dan bersifat berkelanjutan. Yang berarti anak akan mengalami proses belajar yang sesuai dengan alur serta tujuan dari pelajaran yang baru dengan cara beradaptasi secara tepat dengan kognitif yang mulai berkembang pada diri anak.²²

Identitas belajar finger painting dalam teori kognitivisme terletak hasil Kegiatan yang menggunakan bentuk representatif yang mewakili obyek nyata kemudian dikembangkan pada diri anak dengan melalui tanggapan, gagasan maupun lambang yang bersifat membentuk jati diri anak menjadi anak yang lebih percaya diri. misalnya anak mampu menceritakan pengalamannya saat melakukan aktifitas yang tertentu. Dengan anak berani dan percaya diri akan cerita yang dibawakannya maka teori belajar kognitivisme mulai berkembang. Adapun pendapat dari Martinus Yamin bahwa model belajar kognitif merupakan model pemrosesan pengetahuan dengan menyatakan bahwa pengetahuan yang diterima terlebih dahulu disimpan pada pendaftar sensor.²³

3) Teori humanistic

Teori belajar humanistik diartikan bahwa belajar adalah proses yang berpusat pada pelajaran yang sudah di modifikasikan sehingga peran pendidik sebagai seorang fasilitator. Perkembangan pribadi manusia adalah mengaktualisasikan dirinya dengan harapan mampu mengembangkan potensinya secara utuh, bermakna dan berfungsi bagi kehidupan dirinya dan lingkungannya. Tujuan belajar menurut teori ini adalah memanusiakan manusia artinya perilaku tiap

²²Puspo Nugroho, "Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Kegiatan Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini," *Jurnal Thufula* 3, no. 2 (2015): 290.

²³Nugroho, 292.

orang ditentukan oleh orang itu sendiri dan memahami manusia terhadap lingkungan dan dirinya sendiri.

Peran siswa dalam proses belajar humanistik adalah anak mampu mengekspresikan dirinya, serta mengembangkan potensi yang dimiliki secara utuh sesuai makna dan fungsi bagi kehidupan dirinya dan lingkungannya. Adapun peranan guru dalam proses belajar humanistik adalah sebagai fasilitator sebagaimana guru memberi perhatian lebih pada anak dan menciptakan suasana Kegiatan yang lebih menghidupkan sehingga dapat membantu pendidik untuk mencapai program-program yang sudah tersusun pada kegiatan Kegiatan. Teori humanistik akan sangat membantu para pendidik dalam memahami arah belajar pada dimensi yang lebih luas sehingga upaya Kegiatan yang sesuai pada konteks manapun tetapi masih terarah pada pencapaian Kegiatan yang praktis dan operasional. sehingga pendidik harus lebih kreatif lagi dalam pembuatan rancangan pelaksanaan Kegiatan yang dilakukan di setiap jenjang pendidikan anak usia dini.²⁴

Teori humanistik juga memanifestasi pada siswa untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. secara eksplisit belum ada pedoman baku tentang langkah-langkah Kegiatan finger painting dengan pendekatan humanistik, tetapi terdapat langkah-langkah Kegiatan yang dikemukakan oleh Suciati dan Prasetya Irawan yang dapat digunakan sebagai acuan yaitu²⁵:

1. Menentukan tujuan-tujuan Kegiatan finger painting.

²⁴Meira Dwi Indah Purnama Sri Yulia Sari, Aris Dwi Nugroho, "Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak," *Sminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1* (2021): 25.

²⁵ Sri Yulia Sari, Aris Dwi Nugroho, "Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak."

2. Menentukan materi pelajaran mengecap dengan jari.
 3. Mengidentifikasi kemampuan awal siswa mengenal warna.
 4. Mengidentifikasi topik-topik pelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif melibatkan diri atau seluruh anggota tubuh dalam belajar.
- 4) Teori konruktivisme

Teori belajar konstruktivisme mempunyai arti cara belajar untuk membangun suatu kehidupan yang melibatkan budaya modern masuk dan mengimpilaksikan proses belajar maupun Kegiatan yang digunakan dalam satuan pendidikan anak usia dini. Anak mampu membangun pengetahuannya sendiri terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya secara interaktif . Karena pengetahuan bukanlah seperangkat fenomena yang siap untuk diambil dan diingat, tetapi anak mampu aktif dalam mengembangkan suatu kompetensi, pengetahuan dan teknologi. Serta mampu mengembangkan bakat dan pengalaman yang ada dalam dirinya sehingga mampu membangun pengetahuannya lebih luas.

Trianto dalam jurnal teori konstruktivisme berpendapat bahwa konstruktivisme yaitu teori yang menstimulus anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, yang menekankan peran aktif anak dalam membangun pemahaman mereka tentang realita. Sedangkan Wina Senjaya mengatakan bahwa konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dengan struktur kognitif pengalaman yang pernah diamati anak sehingga konstruktivisme itu sendiri berasal dari luar akan tetapi di kontruksi dalam diri seseorang.²⁶

Kegiatan finger painting dari teori konstruktivisme merupakan pengetahuan yang berimpikasi terhadap pengembangan sumber daya

²⁶Purniadi Putra Hasida Putri, “Konsep Teori Belajar Konstruktivisme Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Primearly* 2 (2019): 195.

manusia yang akan tumbuh dengan sikap kritis, inovasi, mandiri, bertanggung jawab dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga konsep teori belajar yang berlaku pada saat ini harus mengikuti perubahan zaman yang ada, karena belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta tetapi proses pemikiran yang berkembang dengan membuat kerangka pengertian yang baru sehingga dapat membentuk konstruksi pengetahuan yang baru.

3. *Neurosaince*

a. **Pengertian *Neurosaince* Anak Usia Dini**

Menurut aminul wathon *neurosaince* secara etimologi adalah ilmu neural (*neural science*) yang mempelajari sistem syaraf, sedangkan secara terminologi merupakan bidang ilmu yang mempelajari saintifik terhadap sistem syaraf, dapat disimpulkan bahwa *neurosaince* adalah ilmu yang mempelajari otak dan seluruh fungsi-fungsi syaraf.²⁷ Menurut Muhammad Akil Musi menyebutkan bahwa secara biologis otak sebagai alat berfikir manusia yang dipersepsikan bahwa perilaku manusia terlahir karena dua dorongan yaitu otak yang memproduksi akal dan hati yang mempresentasikan perasaan.²⁸

Perspektif Maya Lindiani *neurosaince* adalah ilmu yang mempelajari sel syaraf otak, dengan memperhatikan keseimbangan otak kanan dan otak kiri yang mempunyai peran tersendiri dari keduanya sehingga agar mendapat keseimbangan yang real maka harus diberi stimulus. Maya lindiani juga mengartikan bahwa orang yang memiliki otak seimbang memiliki ciri khas yang berbeda dari orang lain sehingga hal yang didapat dari keseimbangan tersebut adalah peningkatan kecerdasan dan kesuksesan yang ada dalam diri anak. Otak bertindak sebagai pos berjalan bagi stimulus yang datang seperti adanya suatu hal yang di input, disortir, diprioritaskan,

²⁷Aminul Wathon, "Neurosaince Dalam Pendidikan," *Jurnal Lentera Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, n.d., 137.

²⁸Nurjannah Muhammad Akil Musi, *Neurosaince Menjiwai Sistem Saraf Dan Otak*, 2021.

diproses, disimpan, dan dibuang ke dalam bawah sadar. Proses kesiapan otak yang terjadi pada Kegiatan harus memperhatikan apa yang dibutuhkan otak dalam belajar jika hal ini tidak diperhatikan maka Kegiatan yang kurang optimal akan menyebabkan kejenuhan pada otak.²⁹

Menurut Muhammad ilfan fauzi neurosaince merupakan ilmu yang memahami karakteristik untuk mengatur semua fungsi tubuh dan mengendalikan perilaku manusia yang paling primitif serta melibatkan aktivitas berfikir, emosi, dan perasaan, sehingga karakteristik dari neurosaince yang dapat mengubah perkembangan seseorang.³⁰

Perspektif Paul Mc. Clean yang dikutip oleh Yeti Apriani menguraikan bahwa otak manusia terdiri dari tiga bagian penting yaitu otak besar (*neokorteks*), otak tengah (*system limbic*), dan otak kecil (*otak reptile*) yang masing-masing memiliki fungsi khas dan unik. Adapun fungsi dari otak besar untuk berbahsa, berfikir, berjalan, memecahkan masalah, merencanakan dan mencipta, sedangkan otak tengah (*system limbic*) berfungsi untuk interaksi sosial, emosional dan ingatan jangka panjang. Proses Kegiatan yang terjadi didalam kelas relative hanya memfungsikan otak kecil semata dengan menjadikan siswa sebagai objek Kegiatan dengan menggunakan aktivitas umum seperti menghafal materi, mengerjakan tugas, menerima hukuman jika melakukan kesalahan dan kurangnya apresiasi terhadap hasil karya. Keseluruhan otak harus terlibat aktif saat proses belajar karena hal ini kembali lagi pada masing-masing fungsi otak yaitu dengan mengatur seluruh tugas yang diberikan saat belajar.³¹

²⁹Maya Lindiyani, "Kegiatan Berbasis Neurosaince Berdasarkan Perspektif Guru PAUD Kota Malang," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2019): 106–107.

³⁰Muhammad Ilfan Fauzi, "Pemanfaatan Neurosaince Dalam Desain Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab," *Jurnal Bahasa Arab* 4 (2020): 8

³¹Yeti Apriani, *Konsep Kegiatan Berbasis Otak Menurut Eric Jensen Pada Anak Usia Dini*, 2021, 49–50.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mengambil pendapat yang paling relevan yaitu menurut pendapat Aminul Wathon yang menyimpulkan bahwa *neurosaince* adalah ilmu yang mempelajari otak dalam proses Kegiatan manusia yang terhubung pada seluruh potensi tubuh dan sistem syarafnya.

b. Tujuan *Neurosaince*

Neurosaince dikatakan sebagai proses pembahasan secara ilmiah mengenai sistem syaraf dan otak manusia serta tujuan dari *neurosaince* Tujuan utama dari mempelajari *neurosaince* adalah belajar dasar-dasar biologis dari setiap tingkah laku maupun perilaku. Tugas utama dari *neurosaince* yakni menjelaskan perilaku manusia dari perspektif aktivitas yang terjadi di dalam otaknya.³² Pemrosesan informasi dari aktivitas mental berkenaan dengan berfungsinya belahan-belahan otak, dimana proses kerja otak dalam menerima, mengolah dan mempresentasikan informasi disimpulkan dari cara seseorang merespons stimuli, menghadapi tugas, dan menyelesaikan masalah. Belahan otak kiri yang berfungsi dengan cara berfikir logis, rasional, detail, dan teratur sedangkan fungsi otak kanan berfungsi lebih dominan pada cara berfikir yang nampak acak, tidak terduga (*unprdicable*), holistik, intuitif dan variatif.³³

Pemaparan diatas disimpulkan bahwa tujuan *neurosaince* untuk mengembangkan otak manusia dalam mengendalikan aktivitas fisik maupun mental yang ada pada tubuh manusia.

c. Ruang Lingkup *Neurosaince*

Neurosaince mempelajari manusia secara ineterdisipliner dengan mendalami dimensi manusia lebih detail dengan hubungan otak-pikiran, jiwa-badan, dan akal-hati, namun menelisik keranah yang sangat mikrioskopis pada tingkat seluler olekuer hingga regulasi perilaku dan sosiosanis.

³²Uswatun Hasanah, *Analisis Keterampilan Mengajar Guru Berbasis *Neurosaince* Di TKIT Umar Bin Khathab Bakalan Purwosari Kudus*, 2022, 26.

³³Haryanto Isniatun Muanwaroh, “*Neurosaince Dalam Kegiatan*,” *Majalah Ilmiah Kegiatan 1* (2005): 120.

- 1) Seluler- Molekuler mempelajari macam-macam sel saraf dengan melakukan fungsi-fungsi spesifik yang berbeda dengan yang lain untuk menghasilkan perilaku yang lebih kompleks seperti emosi, kognisi, dan tindakan
- 2) Fungsi dari sistem saraf sama dalam sebuah sistem yang kompleks misalnya dalam gerakan disebut “sistem motorik” atau system kinestetik masalah pendengaran dalam “ *system auditory* dan seterusnya
- 3) Neurosaince perilaku berkerja sama untuk menghasilkan perilaku tertentu misalnya bagaimana saraf visual, saraf auditori dan saraf motorik mampu memproses informasi “ materi pelajaran” secara stimulan, meskipun hanya satu yang menjadi dominan.
- 4) Neurosaince Sosial (*Sosiosains*) berhubungan dengan neurosaince dalam bidang sosial, dimana kemampuan manusia dalam menjalin hubungan dengan orang lain yaitu natur-nya yang tersimpan secara biologis dalam otak. Komponen utama dalam otak yaitu komponen lobus frontal seperti cortex ventromedial merupakan komponen utama yang bertanggung jawab. Dari hal ini kemampuan interaksi anak usia dini tidak hanya dipelajari dalam bidang ilmu sosial, antropologi, ekonomi dan politik tetapi juga dikaji dalam neurosaince.³⁴

d. Tahapan Kegiatan *Neurosaince*

Menurut Eric Jensen yang dikutip oleh Zulfani Aasmirani dalam skripsi uswatun dalam Kegiatan berbasis neurosaince terdapat tujuh tahap perencanaan, yaitu³⁵ :

1. Tahap pra pemaparan anak usia dini

Memberikan sebuah pengetahuan baru pada Kegiatan sebelum mengenal lebih jauh, yang dapat membangun otak manusia menjutu peta konseptual. Dalam tahap ini guru harus menciptakan lingkungan

³⁴Suyadi, *Pendidikan Islam Dan Neurosaince*, 2020.

³⁵Hasanah, *Analisis Keterampilan Mengajar Guru Berbasis Neurosaince Di TKIT Umar Bin Khathab Bakalan Purwosari Kudus*, 27–28

Kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Mampu mengkondisikan keadaan menjadi lebih positif dan mampu mengolah emosional lebih kondusif .

2. Tahap persiapan anak usia dini

Tahap ini adalah bagaimana fase guru menciptakan keingintahuan dan kesenangan pada siswa dengan membangun ikatan emosional pada siswa.

3. Tahap inisiasi dan akuisisi anak usia dini

Tahap pembedaan pengetahuan yang berasal dari pengalaman Kegiatan dengan menciptakan kegiatan Kegiatan yang lebih menuju pada intelektualitas.

4. Tahap elaborasi anak usia dini

Memberikan jawaban dengan terbuka mampu menumbuhkan kemampuan berfikir yang murni, sehingga dapat memuat kesan intelektual pada saat proses Kegiatan.

5. Tahap inkubasi dan memasukkan memori anak usia dini

Tahap ini berkaitan dengan waktu dimana otak belajar paling efektif dari waktu ke waktu, dengan menekankan pada pentingnya waktu untuk istirahat dan waktu untuk mengulang kembali.

6. Tahap verifikasi dan pengecekan keyakinan anak usia dini

Pada tahap ini siswa mampu menyimpulkan kembali mengenai materi yang baru dipelajari.

7. Tahap perayaan dan integrasi anak usia dini

Tahap integrasi berhubungan dengan cara mengolah emosi, dimana peran guru harus menciptakan suasana Kegiatan yang mengasyikkan, ceria dan menyenangkan, sehingga terciptalah Kegiatan yang lebih optimal.³⁶

³⁶Hasanah, *Analisis Keterampilan Mengajar Guru Berbasis Neurosaince Di TKIT Umar Bin Khathab Bakalan Purwosari Kudus*, 27–28.

e. Kegiatan Berbasis *Neurosaince*

Perkembangan *neurosaince* yang semakin berkembang secara signifikan dengan menggabungkan pengetahuan mengenai sistem syaraf pada otak manusia dengan mengalami keunikan dari perkembangan kemampuan otak untuk mencapai output dari sebuah proses pendidikan. Manusia berpikir bahwa otak adalah tempat penyimpanan sementara sebuah pengetahuan namun pada dasarnya otak belajar dengan campuran berbagai emosi, ingatan, niat dan sebagainya sehingga dapat membentuk metal yang lebih kuat dari kehidupannya. Fungsi otak pada proses Kegiatan yakni untuk memasukkan informasi ke dalam sebuah wadah yang sebelumnya berisi informasi yang lebih terstruktur, dibutuhkan penyusunan dan pengulangan penilaian. Sel syaraf otak memiliki kemampuan yang luar biasa jauh lebih kuat dari komputer karena komputer hanya memiliki kapasitas tertentu dalam penyimpanan memori, sel syaraf otak mampu beradaptasi dengan melakukan perubahan sesuai dengan pengalaman yang diterima dilingkungannya.³⁷

Roger Sperry dan Robert Orstein berpendapat bahwa gelombang-gelombang serta fungsi dari otak bagian kanan lebih dominan pada irama, gambar, imajinasi, angan-angan, warna, dimensi sedangkan bagian kiri lebih dominan pada perbendaharaan kata, logika, angka-angka, urutan, linearitas, analisis, dan daftar-daftar. Sepihak dengan penelitian yang dilakukan oleh Profesor Zaidel yang mengemukakan bahwa otak mengandung lebih banyak kemampuan “ sisi otak lainnya” dengan dugaan yang sebelumnya. Setiap belahan-belahan memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan mental dengan jumlah yang jauh lebih stabil dan luas, sehingga perkembangan pada sel syaraf otak manusia muncul lebih banyak ketika digunakan.³⁸ Semakin banyak pengalaman, keterlibatan panca indra,

³⁷Suyadi Desfa Yusmaliana, “Pengembangan Imajinasi Kreatif Berbasis *Neurosaince* Dalam Kegiatan Keagamaan Islam,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 14 (2019): 274.

³⁸Desfa Yusmaliana, 275.

imajinasi, pengetahuan, emosi yang digunakan maka akan semakin banyak dan berkembang sistem kerja otak dalam mewujudkan kreativitas pada diri seseorang.

Kegiatan berbasis otak yang dilaksanakan dalam pendidikan anak usia dini dibuat lebih bermakna dan menyenangkan, dengan kegiatan yang lebih menekankan pada pengembangan kreativitas anak serta evaluasi dalam Kegiatan memperoleh hasil yang maksimal. Chamaidiyah memaparkan ada 12 prinsip Kegiatan berbasis otak : 1) otak merupakan *processor parallel*, yaitu pikiran, perasaan, sifat bawaan, dan emosi saling berhubungan dan berinteraksi dengan berbagai macam informasi yang telah diserap. 2) Kegiatan melibatkan seluruh proses fisiologi. 3) Penampung informasi terjadi dari bagaimana otak memahami sesuatu yang didapat. 4) melibatkan emosi positif dalam kegiatan Kegiatan. 5) Kegiatan Kegiatan melibatkan dua fungsi otak kanan dan otak kiri. 6) Belajar melibatkan perhatian pada lingkungan sekitar. 7) Kegiatan melibatkan proses sadar dan tanpa disadari. 8) Kegiatan melibatkan ingatan yaitu menghafal dan spasial. 9) Belajar merupakan sebuah perkembangan. 10) Tantangan dan permasalahan dapat memperkuat Kegiatan. 11) Memahami bahwa setiap otak itu unik dan berbeda.³⁹ Kegiatan berbasis neuroscience yang dituangkan melalui kegiatan *Finger painting* dituangkan dalam kurikulum dan dirancang pada rencana Kegiatan harian agar sistematis dan indikator yang sudah ditetapkan dapat dilihat oleh guru dan orang tua serta dinas pendidikan anak usia dini.

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Perkembangan neuroscience berkembang secara signifikan dengan menggabungkan pengetahuan mengenai sistem syaraf pada otak manusia dengan melalui kegiatan *Finger painting* yang sudah dirancang oleh pendidik yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas berfikir anak.

³⁹gusti lanang agung wiranata Ni gusti ayu made yeni lestari, "Penerapan Kegiatan Berbasis Otak Di PAUD," *Simadi 5 PGPAUD-FDA-UHN IGBS Denpasar*, 2021, 77.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lenni Marlina dan Farida Mayar dalam jurnal pendidikan tambusai dengan judul “Pelaksanaan Kegiatan *Finger painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak”. menjelaskan bahwa kegiatan melukis dengan jari merupakan kegiatan sederhana, sesuai dengan kebutuhan anak, kegiatan menarik dan kreatif serta tujuan dan manfaat melukis dengan jari terhadap perkembangan kreativitas anak⁴⁰.

Persamaan :

Sama-sama membahas Kegiatan Kegiatan *Finger painting* dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak anak.

Perbedaan :

Penelitian Lenni Marlina dan Farida Mayar berfokus pada pengembangan kreativitas seni. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada penerapan pembelajar *Finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan melalui study analisis neurosaince.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Wulandari dkk dalam jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan anak usia dini yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik *Finger painting* di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh”. Hasil penelitan Anggi Wulandari membahas bahwa kemampuan kreativitas anak perlu ditingkatkan, salah satu Teknik yang digunakan adalah Teknik *finger painting* dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasknya melalui mewarnai dengan *finger painting*⁴¹

Persamaan :

Penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai cara meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *Finger painting*.

Perbedaan :

⁴⁰Marlina and Mayar, “Pelaksanaan Kegiatan *Finger painting* Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-Kanak.”

⁴¹Wulandari anggi Rosmiati, Bahrun, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik *Finger painting* Di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh” 5, no. 1 (2020): 86.

Penelitian Anggi Wulandari dkk, berfokus pada peningkatan kreativitas dan membahas *Finger painting*. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah membahas penerapan Kegiatan *Finger painting* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dengan menggunakan study analisis neurosaince.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Salamah Eka Susanti dalam jurnal ilmu teknologi, kesehatan, dan humaniora yang berjudul “Pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosaince”. Penelitian ini menjelaskan bahwa seorang guru PAUD perlu menerapkan pendekatan neurosains dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam mencapai kompetensi bagi anak didiknya khususnya bagi anak usia dini. Strategi seorang guru PAUD menerapkan pendekatan neurosains dengan memahami tahapan-tahapan perkembangan pusat kecerdasan seperti halnya seorang guru tidak hanya memberikan pengalaman saja, akan tetapi yang lebih utama difasilitasi dan distimulan untuk mengoptimalkan perkembangan potensi kecerdasan bagi anak⁴².

Persamaan:

Penelitian yang dilakukan oleh salamah eka susanti sama-sama membahas tentang Kegiatan dalam kajian yang mengacu pada optimalisasi pencapaian hasil belajar pada anak usia dini.

Perbedaan:

Penelitian tersebut hanya berfokus pada Kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam kajian neurosaince, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas bagaimana upaya pendidik dalam meningkatkan reativitas anak melalui Kegiatan *Finger painting* dalam kajian neurosaince.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh nidaa`an Khafiyya dan suyadi dalam jurnal pendidikan islam anak usia dini dengan judul “Urgensi Kegiatan seni untuk optimalisasi Kegiatan anak usia dini: Tinjauan Neurosaince”. Menunjukkan bahwa kegiatan seni melibatkan semua indra dan membantu

⁴²Salamah Eka Susanti, “Kegiatan Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosaince,” *Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora* 2 (2021).

mengatur saraf di otak untuk memproses informasi dengan sangat baik saat belajar. Memasukkan seni kedalam pembelajaran dapat mengaktifkan lebih banyak wilayah otak, dan menghasilkan karya kreatif⁴³.

Persamaan :

Penelitian yang dilakukan oleh Nidaa`an Khafiya dan Suyadi sama-sama membahas tentang perkembangan seni pada anak yang menggunakan analisis neurosains untuk mengoptimalkan Kegiatan pada anak usia dini.

Perbedaan :

Penelitian tersebut berfokus pada Kegiatan seni untuk optimalisasi Kegiatan pada anak, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan Kegiatan *Finger painting* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dengan menggunakan study analisis neurosains.

C. Kerangka Berpikir

Konsep Kegiatan sebagai acuan yang sangat penting dalam melaksanakan kegiatan Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam satuan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan ide Kegiatan yang unik dan kreatif yang dapat membantu melangsungkan pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi optimal sesuai usia kebutuhannya. Konsep Kegiatan *Finger painting* yang melibatkan anak secara aktif menggunakan fisik motorik, kognitif serta sosial emosinya secara mandiri dengan mengeksplor semua pengalaman yang sudah dilaluinya dan dituangkan dalam kegiatan dengan cara bermain sambil belajar.

D. Pertanyaan Penelitian

Penulis membuat beberapa pertanyaan penelitian yang akan dipergunakan sebagai acuan dalam pembahasan selanjutnya. Adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?

⁴³Suyadi Nidaa`an Khafiyya, "Urgensi Kegiatan Seni Untuk Optimalisasi Kegiatan Anak Usia Dini: Tinjauan Neurosains," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2022).

2. Apa model Kegiatan yang digunakan di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
3. Bagaimana pedoman kurikulum yang dilaksanakan di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
4. Metode Kegiatan apa yang digunakan di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
5. Apa saja Kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
6. Problem apa saja yang dihadapi guru dalam upaya pengembangan kreativitas anak di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
7. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *finger painting* di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
8. Berapa lama waktu yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui Kegiatan *finger painting* di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
9. Apa saja problem yang dihadapi guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui Kegiatan *finger painting* di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
10. Bagaimana solusi guru dalam menghadapi problem saat kegiatan Kegiatan *finger painting* di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
11. Bagaimana pemahaman inu tentang Kegiatan neurosains?
12. Bagaimana penerapan Kegiatan *finger painting* melalui study analisi neurosains di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
13. Apa saja tahapan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui Kegiatan *finger painting* dengan analisis neurosains di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus?
14. Bagaimana respon anak usia dini di TK Muslimat Al Munawwaroh Lau Dawe Kudus terhadap kegiatan Kegiatan *finger painting*?
15. Apa perbedaan anatara penerapan Kegiatan *finger painting* dengan menggunakan neurosains dan tidak menggunakan neurosains?