EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS MELUKIS ANAK KELOMPOK B DI RAUDLATUL ATHFAL MUSLIMAT NU 75 MIFTAHUL HUDA GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

NADIYAH MAULIDAH RACHMAH

NIM. D98215064

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadiyah Maulidah Rachmah

NIM : D98215064

Semester : 8 (Delapan)

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 28 Juni 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
TGL 20
EAA1FAFF919715094
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nadiyah Maulidah Rachmah

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:
Nama : Nadiyah Maulidah Rachmah
NIM : D98215064
Judul : EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS MELUKIS ANAK KELOMPOK B DI RAUDLATUL ATHFAL MUSLIMAT NU 75 MIFTAHUL HUDA GRESIK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag	Al-Quddus Nofiandri Eko Sucipto D, Lc. MH.I
NIP. 197304092005012002	NIP. 197311162007101001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Nadiyah Maulidah Rachmah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya,

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.
NIP. 196707061994032001

Penguji II,

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji III,

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji IV,

Al-Quddus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc., MHI.
NIP. 197311162007101001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadiyah Maulidah Rachmah
NIM : D98215064
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar
E-mail address : nadiyahmaulidahrachmah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Penulis

(Nadiyah Maulidah Rachmah)

ABSTRAK

Nadiyah Maulidah Rachmah, 2019. Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1: Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag dan Pembimbing 2: Al-Quddus Nofiandri Eko Sucipto D, Lc. MH.I

Kata kunci: Kegiatan *Finger Painting*, Kreativitas Melukis Anak

Latar belakang pada penelitian ini adalah kurangnya kreativitas melukis anak kelompok B. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan *finger painting*, ada beberapa anak yang masih ditemani oleh orangtuanya dalam mengerjakan tugas, sehingga membuat anak yang lainnya malas saat mengerjakan tugas. Melalui kegiatan *finger painting* ini diharapkan anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu menstimulus perkembangan kreativitas melukis pada diri anak sehingga dapat mengatasi masalah perkembangan kreativitas melukis anak yang kurang optimal di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) untuk mengetahui bagaimana kegiatan *finger painting* pada anak dalam pembelajaran seni melukis di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik. 2) untuk mengetahui bagaimana efektivitas kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data serta verifikasi. Teknik pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi metode serta triangulasi waktu. Penelitian ini dilakukan di Kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik dapat terlaksana dengan baik. Di samping itu, kegiatan *finger painting* juga dapat meningkatkan kreativitas anak, hal tersebut ditandai dengan kemampuan anak dalam mengeluarkan ide baru dan mengkombinasikan hal yang baru berdasarkan data yang sudah ada, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan *finger painting* ini efektif dalam mengembangkan kreativitas melukis anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
MOTTO ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iii**
PENGESAHAN PENGUJI ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kreativitas 11
B. Perkembangan Seni Anak 23
C. Kreativitas Melukis 31
D. Tinjauan Teori Metode Proyek 39
E. Finger Painting 46
F. Penelitian Terdahulu 51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian 53
B. Jenis Penelitian 54
C. Subjek dan Objek Penelitian 54
D. Teknik Pengumpulan Data 56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Teknik Analisis Data 62
F. Teknik Pengujian Keabsahan Data 64

BAB IV LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 66
B. Hasil Penelitian 69
C. Pembahasan 87

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 92
B. Saran 93

DAFTAR PUSTAKA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1…… 13
Tabel 3.1…… 56
Tabel 3.2…… 57
Tabel 3.3…… 60
Tabel 3.4…… 60
Tabel 4.1…… 67
Tabel 4.2…… 68
Tabel 4.3…… 68
Tabel 4.4…… 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Kisi-kisi Observasi

lampiran 2 Pedoman Observasi

lampiran 3 Hasil Observasi

lampiran 4 Lembar Pedoman Wawancara

lampiran 5 Kisi-kisi Wawancara

lampiran 6 Hasil Wawancara

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 8 Surat Tugas

Lampiran 9 Surat Izin Penelitian

Lampiran 10 Kartu Konsultasi Skripsi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.[1]

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar iya berkembang secara maksimal. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur". (An-Nahl: 78)[2]

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi (pendengaran, penglihatan, dan hati), karena dengan potensi

[1]Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum* PAUD, (Jakarta : Depdiknas, 2010), 1.
[2]Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2006), 220.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itulah ia dapat belajar dari lingkungan, alam, dan masyarakat tempat ia tinggal dengan harapan agar menjadi manusia dewasa yang paripura. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal dan terpadu.

Merujuk pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa:

"Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut".[3]

Rentang usia 0-6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategi dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan,bakat, kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional,dan spiritual termasuk didalamnya kreativitas belajar.

Masa kanak-kanak adalah masa *golden age* atau masa keemasan anak, dimana pada masa ini masa yang sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. pemilihan kegiatan yang benar dan

[3] Kemendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Bina Insan Mulia, 2010), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tepat dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak.

Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu: a). Mempunyai daya imajinasi kuat, b). Mempunyai inisiatif, c). Mempunyai minat luas, d). Mempunyai kebebasan dalam berfikir, e). Bersifat ingin tahu, f). Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, g). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, h). Penuh semangat, i). Berani mengambil resiko dan j). Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.[4]

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi.

Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologi yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide-ide dan gagasan baru secara lancar.

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui kegiatan. Kegiatan akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas anak.

[4]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), 118-119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif. Dengan kegiatan diharapkan kreativitas anak akan semakin meningkatkan dan lebih baik lagi.

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.[5] Menurut *Gordon* dan *Browne* kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.[6]

Devdal dalam *Hurlock* mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.[7] Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia Taman Kanak-kanak karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaandan rasa puas. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

Berdasarkan teori diatas, dapat saya simpulkan bahwa pengembangan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anakberbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar anak didik,

---

[5]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), 113.
[6] Ahmad Susant ,*Perkembangan*..., 114.
[7] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jilid 2, Edisi Keenam), (Jakarta : Erlangga, 2010), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu.

Menurut teori *Guilford* ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini yaitu:

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Menunjukkan sikap kemandirian.

Berdasarkan teori *Guilford* dan indikator perkembangan berdasarkan kemendiknas, agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang baik dan sempurna perlu dilakukan stimulus yang terarah dan terpadu. Salah satu stimulus yang terdapat diantaranya dengan menggunakan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kegiatan yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajara siswa.

Metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativias anak yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas anak, adalah yang mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, melahirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Terdapat berbagai metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah metode karyawisata, metode eksplorasi, metode

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksperimen, melalui permainan musik, melalui hasta karya, dan metode proyek.[8]

Menurut Nurlaily, metode proyek memberikan peluang kepada anak untuk meningkatkan keterampilan yang telah dikuasai secara perseorangan atau kelompok kecil dan menimbulkan minat anak terhadap apa yang telah dilakukan dalam proyek serta bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya, bekerjasama secara tuntas, bertanggung jawab atas keberhasilan tujuan kelompok, dan mempunyai pemahaman yang utuh tentang suatu konsep.[9]

Seni kulis adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang keberadaannya dikatakan berumur paling tua. Sebagai contoh lukisan yang ditemukan di dinding gua peninggalan prasejarah. Seniman lukisan dalam berkarya ditentukan oleh dorongan kreatif sehingga bisa menciptakan karya yang murni secara bebas sesuai dengan gaya pribadinya.[10]

Kegiatan*finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif yakni aktivitas kegiatan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak, melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari yang memberikan kesempatan kepada anak membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan menggunakan media cair.

---

[8]Yeni Rachmawati dan Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 7.1.

[9] Elda Deswika, *Penggunaan Metode Proyek terhadap Sikap Kooperatif Anak Usia Dini PAUD Al-Ikhlas Padang Manis Pesawaran Tahun Pelajaran 2014-2015, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Diss FKIP UNILA, 2016), 7.

[10] Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. (Jakarta : Kencana, 2005).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti memilih kegiatan *finger painting* sebagai salah satu strategi pengembangan kreativitas anak karena dalam kegiatan *finger painting* anak dapat mengekspresikan imajinasinya secara langsung, anak diberikan gambar sesuai dengan contohnya gambar pohon melalui media yang disediakan. *Finger painting* adalah kegiatan berkarya seni yang sederhana. Guru cukup menyediakan kertas dan bubur warna saja, anak sudah bisa melakukan kegiatan *finger painting* sesuai dengan pola tersebut, kemudian anak bisa menambahkan hasil karyanya dengan ide-ide kreatifivitas melukis anak masing-masing.

Untuk menghasilkan kreativitas melukis pada anak dapat memenuhi indikator-indikator yang harus tercapai oleh anak yaitu:

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Menunjukkan sikap kemandirian.

Finger painting merupakan kegiatan yang sederhana, namun memiliki keunggulan untuk mengembangkan kreativitas melukis jika dibandingkan dengan kegiatan seni lainnya untuk anak. Pertama, melalui kegiatan *finger painting* beberapa aspek perkembangan anak dapat muncul. Almaji, mengemukakan bahwa kegiatan *finger painting* membantu kemampuan berbahasa anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide tentang apa yang akan anak lukis dan menceritakan hasil karyanya pada teman serta guru. Kemudian *finger painting* tidak memerlukan alat untuk melukis, anak melakukannya langsung dengan tangan yang dapat mengembangkan aspek-aspek motorik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

halus anak. Kemampuan kognitif anak mengenai warna juga muncul saat anak melakukan pencampuran warna dalam kegiatan *finger painting*.[11]*Kedua*, bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan *finger painting* banyak dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah. Melalui kegiatan *finger painting* ini diharapkan anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu menstimulus perkembangan kreativitas melukis pada diri anak sehingga dapat mengatasi masalah perkembangan kreativitas melukis anak yang kurang optimal di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

Dari uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang "Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik antara lain:

1. Bagaimana kegiatan *finger painting* pada anak dalam pembelajaran seni melukis di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik?
2. Bagaimana efektivitas kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik?

[11]Al-Hanif Ma'had, *Manfaat Finger Painting Bagi Tumbuh Kembang Anak*, (Artikel : TKIT Al-Hanif Klaten, 2013).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

1. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan *finger painting* pada anak dalam pembelajaran seni melukis di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.
2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat secara teoritis

   Sebagai pengetahuan baru tentang penggunaan kegiatan *finger painting* sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran seni melukis.

2. Manfaat secara praktis
   a. Bagi Sekolah: untuk memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas melukis anak.
   b. Bagi Guru: untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dikelola guru, dalam megembangkan kemampuan kreativitas melukis anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bagi Anak: dapat mempermudah anak mengembangkan kemampuan kreativitas melukis dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut *James J. Gallagher* dan Yeni Rachmawati, kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya.

Menurut Supriadi, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan belajar tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.[12]

Menurut Munandar, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.[13]

Menurut Chaplin, kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.[14]

---

[12]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), 13.
[13] Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Suranto, kreativitas merupakan suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.[15]

Menurut Yeni dan *Euis*, kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi sukses diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.[16]

Menurut *Gordon* dan *Browne* dalam Moeslihatoen, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinasi, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.[17]

Menurut *Torrance*, kreativitas merupakan proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan dengan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.[18]

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orinalitas dalam berfikir, dan

---

[14] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan*..., 13-14.
[15]Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan, 2005), 24.
[16]Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 14.
[17] Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), 19.
[18] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan.[19]

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat saya simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengabolarasi suatu gagasan sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

Menurut Luluk Asmawati Tentang Pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Adalah:

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun

Pencapaian Perkembangan	Indikator
1. Menunjukkan ketentuan kreativitas.	a. Membentuk minat yang kuat. b. Asik larut dalam beberapa kegiatan.
2. Menunjukkan minat pada kegiatan-kegiatan kreatif.	a. Memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan mandiri). b. Menunjukkan perasaan positif ketika melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. c. Melakukan kegiatan yang berarti dan bertanya.
3. Menunjukkan imajinasi dan gambaran.	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai

[19]Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), 60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	inisiatif). b. Menghubungkan pengalaman masa lalu dengan yang belum diketahui.
4. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam berbagai bidang.	a. Mengekspresikan diri melalui musik, seni, gerakan, dan lain-lain. b. Fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, dan perasaan.

Sumber : Luluk Asmawati, Perencanaan Pembelajaran PAUD[20]

Salah satu kendala konseptual sebagai utama terhadap pembelajaran keativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan oleh orang berbakat atau genius. Kreativitas disamping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Adapun dalam mengembangkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu:

a. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
b. Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.
c. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
d. Membantu anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya.
e. Memberikan peluang untuk mengomunikasikan gagasan-gagasannya.
f. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.[21]

[20]Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran* PAUD (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam kategori kognitif, dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elabirasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri sama pentingnya kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.[22]

Anak kreatif usia 5-6 tahun ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Antusias
b. Banyak akal
c. Berpikiran terbuka
d. Bersikap spontan
e. Cakap
f. Dinamis
g. Giat dan rajin
h. Idealis

[21]Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : Wacana Prima, 2008), 79.
[22] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan...*, 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Ingin tahu

j. Kritis.[23]

Menurut *Piers Adams* yang dikutip oleh Muhammad Asrori bahwa karakteristik anak yang memiliki kreativitas usia 5-6 tahun adalah:

a. Memiliki dorongan yang tinggi

b. Memiliki keterlibatan yang tinggi

c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

d. Memiliki ketekunan yang tinggi

e. Cenderung tidak puas terhadap kemampuan

f. Penuh percaya diri

g. Memiliki kemadirian yang tinggi

h. Bebas dalam mengambil keputusan

i. Menerima diri sendiri

j. Senang humor

k. Memiliki intuisi yang tinggi

l. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks

m. Toleransi terhadap ambiguitas.[24]

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas anak usia 5-6 tahun antara lain:

a. Senang mencari pengalaman baru

b. Memiliki keasikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit

c. Memiliki inisiatif

[23]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan*..., 16-17.
[24]Muhammad Asrori, *Psiklgi*.., 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Memiliki ketekunan yang tinggi
e. Cenderung kritis terhadap orang lain
f. Berani menyatakan pendapat
g. Selalu ingin tahu
h. Peka atau perasa
i. Energi dan ulet
j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
k. Percaya kepada diri sendiri
l. Mempunyai rasa humor
m. Memiliki rasa keindahan
n. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.[25]

Dari karakter tersebut kita dapat memahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karena itu, disini lah peran pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan sosial emosionalnya.

3. Potensi Kreativitas pada Anak

Melalui pandangan secara psikologis pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi anak sejak dilahirkan diatas muka bumi. Hal ini

[25] Utami Munandar, *Pengembangan*..., 50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat kita lihat pada perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk didalamnya gemar berimajinasi, potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia disekitarnya.

Sementara itu *Devito* dalam Supriadi yang dikutip oleh Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.[26] Dengan demikian dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa setiap manusia lahir adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orangtua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

Untuk itu seorang guru ataupun orangtua, hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. walaupun tahap kreativitas ini berlangsung mengikuti tahapan-tahapan tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati adalah gejalanya berupa perilaku yang dapat ditampilkan oleh individu.

Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses proses kreatif, yaitu:

[26] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan*..., 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Persiapan (*prepation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap ini, proses memecahkan masalah "dierami" dalam prasadar individu seakan-akan melupakannya.

c. Iluminasi (*illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya "*insight*". Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan baru itu.

d. Verifikasi (*verification*)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan *konvergen* serta menghadapkannya kepada realitas.[27]

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah, sebagai berikut:

a. Situasi yang mendukung ketidak lengkapan serta keterbukaan.
b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.

[27]Muhammad Asrori, *Psiklgi*..., 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
e. Perhatian dari orang lain terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
d. Otoritas.
e. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.[28]

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat aktivitas anak tersebut diatas, maka seorang guru harus pandai dalam memilah dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar dapat menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya dan merangsang pertumbuhannya.

5. Bentuk Kreativitas pada Anak

Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Kreativitas sebagai kemampuan berfikir meliputi kelancaran, kelenturan,

[28]Muhammad Asrri, *Psiklgi*..., 74-75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orisinalitas, dan elaborasi. Kelancaran disini berkaitan dengan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide.

Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menerima ide-ide yang baik. Kelenturan atau fleksibilitas adalah mampu melihat masalah dari beberapa sudut pandang. Orang yang kreatif memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide. Fleksibilitas secara tidak langsung menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian dan kekakuan. Fleksibilitas merupakan basis keahlian, kemurnian dan penemuan. Orisinilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan masalah dengan cara yang luar biasa, atau menggunakan hal-hal atau situasi dalam cara yang luar biasa. Individu yang kreatif membuahkan tanggapan yang cerdik serta mempunyai gagasan-gagasan yang jarang diberikan orang lain. Elaborasi adalah dapat merinci dan memperkaya suatu gagasan. Orang yang kreatif dapat mengembangkan gagasan-gagasannya secara luas. Penilaian merupakan kemampuan dalam mengapresiasikan sebuah ide. Orang yang kreatif memiliki cara-cara sendiri dalam menilai sebuah ide dan hal itu berbeda dengan orang-orang pada umumnya.

Kreativitas ditinjau dari aspek pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberikan dukungan, perhatian dan sarana prasarana yang diperlukan.

Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapkan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidik terlalu cepat menuntut produk kreatif yang memenuhi standar tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasikan anak untuk berkreasi.

Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi.

6. Manfaat Kreativitas pada Anak

Pentingnya mengembangkan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut *Maslow* kreativitas juga merupakan manifestasi diri seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

a. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berfikir linier, logis, penalaran, dan ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*fleksibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*),dan dirumuskan kembali (*redefinision*) yang merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

b. Beribuk diri dengan berkreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan pada individu.
c. Kreativitas kemungkinan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.[29]

B. Perkembangan Seni Anak

1. Pentingnya Kegiatan Seni pada Anak

a. Definisi Seni

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), seni diartikan sebagai elok, indah, kecakapan membuat, menciptakan sesuatu yang indah-indah, suatu karya yang diciptakan dengan kecakapan luar biasa. Sedangkan menurut *Dodge*, *Colker*dan *Heromen* menyatakan bahwa seni adalah mendesain (*designing*), membuat dan menghasilkan sesuatu (*creating*), serta mengeksplorasi (*exploring*). Dalam kegiatan seni, anak mencampurkan cat, membentuk dari tanah liat, membuat bentuk dari balok-balok, kardus, lego, menari, membuat ritme dengan tangannya, dan

[29] Zain Studens, *Permainan Keativitas Anak Usia Dini*, Ac/2013/04/08.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bernyanyi. Menurut *Britannica online*, seni didefinisikan sebagai penggunaan keterampilan dan imajinasi dalam membuat obyek, lingkungan atau pengalaman indah, yang dapat dibagikan (dalam bentuk diperlihatkan, didengar dan dirasakan) kepada orang lain (*the use of skill an imagination in the creative of aesthetic objects, environments, or experiences that can be shared with others*).

Jadi kesimpulan menurut saya di atas bahwa di dalam seni ada sesuatu yang indah yang diproduksi, diperoleh dari pengalaman-pengalaman melakukan eksplorasi dan hasilnya bisa dinikmati oleh orang banyak.

b. Pentingnya Pembelajaran Seni Bagi Anak

National Education Association (NEA), menyebutkan bahwa seni merupakan dasar dari kecerdasan individu, estetika dan perkembangan emosi. Hal senada juga disampaikan oleh *Gardner*, mengungkapkan bahwa kecerdasan seseorang tidak hanya dipengaruhi dari bagaimana orang tersebut bisa menyelesaikan soal-soal tes atau berhitung. Akan tetapi ada kemampuan-kemampuan lain yang bisa menjadi dasar untuk mengukur kecerdasan, contohnya:

1) Kecerdasan musikal (yang berhubungan dengan ketepatan individu dalam memproduksi nada, mengikuti irama, memainkan alat musik, membuat lagu).
2) Kecerdasan kinestetik (yang berhubungan dengan bagaimana individu melakukan kontrol terhadap badannya).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Kecerdasan logika matematika (bagaimana individu memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan logika dan hitungan).
4) Kecerdasan linguistik (individu mampu mengeksplorasikan pikirannya dalam bentuk kata-kata dan kalimat).
5) Kecerdasan spasial (bagaimana individu bisa memvisualisasikan objek dari berbagai sudut pandang, memperkirakan jarak).
6) Kecerdasan interpersonal (individu mampu berelasi dengan baik dengan orang lain).
7) Kecerdasan intrapersonal (pengetahuan individu dalam memahami dirinya, pikirannya dan perasaannya).
8) Kecerdasan naturalis (kemampuan individu untuk membeda-bedakan dan mengetahui karakterisktik dari masing-masing spesies alam).[30]

Dari kedelapan kecerdasan yang dikemukakan oleh *Gardner*, ada empat kecerdasan yang berhubungan langsung dengan seni yaitu kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik (menari, bermain drama), kecerdasan interpersonal (drama),dan kecerdasan spasial (menari dalam kelompok).

Kegiatan seni adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak dan juga bagi orang dewasa seperti guru. Kita tidak membutuhkan ekstra energi untuk mengajak anak-anak dalam bernyanyi, menggerak-gerakkan badan sesuai dengan musik, membuat suatu bentuk dari tanah liat, atau membuat gambar.

[30] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan*..., 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak dilahirkan dengan kreativitas dan sensitivitas, apabila tidak diasah atau tidak dipersepsi menyenangkan bagi anak, maka kemampuan tersebut akan memudar dan bahkan menghilang. Hal tersebut sangat disayangkan karena kreativitas melalui seni merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak. Melalui seni anak dapat mengekspresikan diri serta berimajinasi dengan spontan dan sebebas-bebasnya. Ekspresi dalam hal ini adalah pikiran maupun perasaannya, misalkan saat anak sedang senang sekali dengan burung, ia akan memikirkan dan membayangkan melalui gambar, lukisan, atau gerakan badan mengikuti gerakan burung akan membuatnya sangat senang, sehingga kita bisa menebak apa yang sedang diminatinya melalui produksi seni yang dimunculkan. Anak sering kali belum bisa mengekspresikan perasaannya, baik karena keterbatasan bahasa maupun karena tidak tahu bagaimana cara menceritakannya kepada orang lain, seperti memintanya untuk menggambar dan menceritakan tentang gambar tersebut, atau pada saat anak sedang sedih kita bisa melihat gerakan badannya yang pelan dan lebih tertarik pada lagu-lagu berirama sedih. Hal lain yang bisa dikembangkan melalui kegiatan seni yaitu empati. Hasil karya setiap anak kemungkinan besar berbeda karena setiap anak adalah unik. Dengan melihat hasil karya teman yang lain dan sikap dari guru yang memberikan apresiasi pada setiap karya seni, maka akan membuat anak selalu menghargai hasil karya temannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Apabila kita melihat anak-anak yang sering berkegiatan seni, pada umumnya mereka tampil sebagai anak-anak yang kreatif, percaya pada dirinya sendiri, berani untuk mengambil resiko, senang mengeskplorasi lingkungannya, berminat dengan petualangan dan hal-hal baru, memiliki selera humor yang baik, memiliki kebutuhan berprestasi yang tinggi (paling tidak di bidang seni), memiliki tujuan dan termotivasi untuk mencapai tujuan tersebut, mandiri, serta mudah bekerja sama dengan orang lain.[31]

Dalam artikel di Museum Karya Seni Anak (*Museum Of Children's Art*) di Oakland, terdapat 20 alasan mengapa seni merupakan hal yang penting bagi anak untuk belajar seni sejak usia muda yang dampaknya dapat dinikmati seumur hidupnya, seperti :

1) Seni menstimulasi kedua belah bagian otak.
2) 33% anak adalah pembelajar visual (belajar menggunakan penglihatan).
3) Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak yang melakukan kegiatan seni, dapat membaca dengan lebih baik dan mendapat nilai yang baik dalam mata pelajaran.
4) Anak belajar menggunakan panca indera dan seni mengakomodir itu semua.
5) Anak membutuhkan sarana untuk mengekspresikan diri di sekolah.
6) Seni meningkatkan kepercayaan diri.

[31] Kurniarti, *Strategi*..., 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Seni meningkatkan atensi anak, terutama dalam melihat hal-hal atau kejadian-kejadian yang ada di sekelilingnya.
8) Seni mengembangkan keterampilan koordinasi tangan dan mata.
9) Seni menstimulasi persepsi.
10) Seni selalu mengajarkan anak untuk berpikir secara terbuka.
11) Seni mengajarkan tentang memiliki beberapa solusi untuk suatu masalah.
12) Seni mengajarkan anak untuk selalu kreatif saat memecahkan suatu masalah.
13) Anak dapat berbagi dan melakukan refleksi dari hasil karyanya dan belajar tentang dunia yang mereka tinggali.
14) Ketika seni diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, anak lebih sering dalam belajar.
15) Dalam menghasilkan suatu karya seni, anak dipaksa untuk melihat banyak kemungkinan, untuk menemukan sesuatu dan merasa bebas.
16) Seni menyejukkan jiwa manusia, setiap orang senang melakukannya.
17) Seni membawa budaya dari komunitas ke sekolah.
18) Seni melibatkan orang tua dan guru di sekolah, mengajak mereka untuk berpartisipasi sebagai volunter dalam berbagai kegiatan.
19) Seni terlepas dari stereotip dan prasangka rasial.
20) Seni sendiri adalah sesuatu yang berharga.[32]

[32] Moeslihatoen, *Metode*..., 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Jenis-jenis Kegiatan Seni yang Bisa Dilakukan Anak Usia 4-6 Tahun

Kegiatan seni sangat beraneka ragam, apapun yang indah dan diproduksi serta dapat dinikmati oleh orang banyak merupakan suatu kegiatan seni. Beberapa contoh kegiatan seni tersebut antara lain : menggambar, melukis, menari, memainkan alat musik, bernyanyi, membuat bentuk dari tanah liat, kertas bekas, lilin (*playdough*), pasir kue, membuat musik dengan menggunakan alat-alat yang ada di kelas, bermain drama, membuat bentuk geometris atau bentuk bintang dari tubuh kita sendiri, pantomim, membangun balok-balok, dan masih banyak lagi.

2. Peranan Kegiatan Seni dalam Mengembangkan Aspek-aspek Perkembangan Anak

Jenis kegiatan seni ada beberapa macam, antara lain : *visual art*, musik dan gerak, serta drama atau bermain peran. Dari ketiga jenis kegiatan tersebut terdapat peranan empat aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan bahasa.[33]

Untuk jenis kegiatan *Visual Art* terdapat empat aspek perkembangan anak, antara lain :

1) Perkembangan sosial emosional: dengan *visual art*, anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui warna-warna, tekstur dan media yang dipilihnya. Contoh: apabila anak dalam keadaan senang, biasanya

[33] Sukardi dan Pamadhi, *Seni*..., 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka menggunakan warna-warna yang cerah, sedangkan ketika anak sedih mereka menggunakan warna yang suram atau justru hanya menggoreskan pensil dengan cepat.

2) Perkembangan fisik anak: anak melakukan kegiatan menggunting, menempel, dan membuat garis dan bentuk dengan spidol besar atau krayon kecil, memukul baut dengan palu, dan meronce. Dengan hal itu dapat membantu anak dalam melatih koordinasi mata dan tangannya serta motorik halusnya.
3) Perkembangan kognitif: anak menggambar, melukis, dan membentuk sesuatu berdasarkan dari apa yang mereka pernah lihat. Ketika mereka menggambar, melukis dan membuat kolase, mereka belajar dan bereksperimen dengan warna, garis, bentuk,dan ukuran. Anak juga belajar mengenai sebab akibat dari mencampur warna, tekstur, dan media. Dengan menggunakan metode coba salah (*trial error*) anak menjadi tahu tentang hal yang baru.
4) Perkembangan bahasa: anak sering menceritakan apa saja yang telah mereka lakukan dan menjawab pertanyaan tentang hasil karyanya. Pada saat itulah, kosa kata anak akan semakin bertambah.[34]

3. Kegiatan untuk Menstimulasi Seni pada Anak

Stimulasi kegiatan seni pada anak di sekolah harus dilakukan oleh guru. Banyak guru yang merasa bahwa mereka tidak memiliki bakat seni sehingga mereka tidak antusias atau merasa tidak mampu dan menolak

[34] Suratno, *Pengembangan*..., 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk memberikan stimulus seni pada anak. Hal yang penting dilakukan guru dalam menstimulasi seni pada anak adalah memahami perkembangan seni itu sendiri, memahami perkembangan anak di usia 5-6 tahun, dan menyediakan sarana untuk memulainya. Jika guru melakukan dengan semangat dan antusias, maka anak akan melakukan sesuatu secara antusias juga.

C. Kreativitas Melukis

1. Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan terdapat prinsip-prinsip perkembangan yaitu:

a. Batasan Perkembangan

Menurut *Papalia, Olds*dan *Feldman*, bahwa perkembangan merupakan suatu studi ilmiah tentang pola-pola perubahan dan stabilitas disepanjang rentang kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa manusia mengalami perubahan dalam beberapa hal, misalnya: dalam hal tinggi dan berat badan, perbendaharaan kata, dan kematangan berpikir. Akan tetapi, ada pula hal-hal yang cenderung menetap, seperti kepribadian.

Perkembangan bersifat *sistematis*, artinya perkembangan bersifat berkesinambungan dan terorganisir. Contohnya perkembangan bicara pada anak. selain itu perkembangan juga bersifat *adaptif*, artinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan terjadi untuk menghadapi kondisi-kondisi dalam kehidupan. Contohnya mengapa bayi kemudian bisa berjalan.[35]

b. Aspek-Aspek Perkembangan

Dalam pendidikan di TK untuk aspek-aspek perkembangan terdapat enam macam, yaitu: aspek perkembangan nilai-nilai moral dan agama, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan sosial emosional dan aspek perkembangan seni.

c. Perkembangan Melukis pada Anak

Tahapan Perkembangan *Visual Art*, sebagai berikut:

1) *Scribbling*. Pada umumnya dimulai dari usia 2 tahun. Banyak orang dewasa yang mengatakan bahwa anaknya di usia ini "hanya bisa mencoret-coret". Coretan yang dihasilkan anak ini merupakan hal yang menyenangkan bagi anak dan merupakan tahapan kematangan kognitif serta motorik halus yang sangat wajar di usianya. Dengan mencoret-coret, aspek-aspek perkembangan lainnya menjadi berkembang.

2) *Tadpole figure*. Terdiri dari lingkaran yang belum sempurna bentuknya (kepala) dan 2 garis di bawah lingkaran (kaki) dan biasanya untuk menggambarkan lebih detail, seperti menambahkan mata dan mulut di kepala. Terkadang anak meletakkan 2 garis di kepala sebagai tangan. Dalam menggambar, mereka harus memutuskan bagian mata

[35] Susanto, *Perkembangan*..., 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari manusia yang harus digambar, bagaimana setiap bagian tubuh harus dihubungkan dengan bagian tubuh yang lain dengan gambar. Sebagian besar anak memang lebih memberikan atensi pada kepala dan kaki untuk di gambar.

3) *Transitional figure*. Pada tahap ini, anak sudah mulai memasukkan tubuh dari manusia walaupun belum jelas. Misalnya tangan diletakkan di garis vertikal di bawah kepala, ada pusarnya.

4) *Drawing the body/conventional stage*. Pada tahap ini, semakin jelas terdapat garis horizontal pada garis vertikal untuk menegaskan tubuh.

Dalam menggambar dan melukis, ada beberapa unsur-unsur dasar yang penting untuk diketahui agar stimulus berjalan dengan baik, yaitu:

a) Garis: panjang dan pendek, tinggi dan rendah, tipis, gemuk, tekanan keras, lembut, besar, kecil, horizontal, vertikal, diagonal, atas bawah, depan belakang, kanan kiri, menyambung, terputus, titik-titik, terbuka tertutup, terpola dan tidak terpola, zig-zag, dan kurva.

b) Warna: warna primer (merah, biru, dan kuning), warna sekunder (percampuran 2 warna primer: ungu, hijau, dan jingga), warna *intermediate* (campuran warna primer dan sekunder), warna komplimentari (warna yang berlawanan di roda warna, seperti: merah-hijau, kuning-ungu-jingga), warna netral (hitam dan putih).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Tekstur: kasar dan halus, keras dan lembut, mengkilap dan tidak, berbulu, tajam.

d) Ruang: f*igure* (gambar), *ground* (ruang di luar gambar), gambar penuh atau kosong, simetris atau asimetris.

e) Bentuk: lingkaran, kotak, segitiga, jajaran genjang dll.

f) Pola: teratur atau tidak.[36]

d. Melukis pada Pembelajaran K-13

1) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP)

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

a) Nilai-nilai Agama dan Moral, meliputi: mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain.

b) Fisik Motorik, meliputi:

1) Motorik Kasar, meliputi: memiliki kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah dan mengikuti aturan.

[36] Ahmad Susanto, *perkembangan*..., 26-29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Motorik Halus, meliputi: memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeskplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

d) Kesehatan dan Perilaku Keselamatan, meliputi: memiliki berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta memiliki kemampuan untuk berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

e) Kognitif, meliputi:

Belajar dan Pemecahan Masalah, meliputi: mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

1) Berfikir logis, meliputi: mengenal berbagai perbedaan, klarifikasi, pola, berinisiatif, berencana,dan mengenal sebab akibat.

2) Berfikir simbolik, meliputi: mengenal, menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar.

f) Bahasa, meliputi:

1) Memahami (respektif) Bahasa, meliputi: memahami cerita, perintah, aturan, dan menyenangi serta menghargai bacaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengekspresikan Bahasa, meliputi: mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, dan menceritakan kembali apa yang diketahui.

g) Keaksaraan, meliputi: memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

h) Sosial-Emosional, meliputi:

1) Kesadaran Diri, meliputi: memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.

2) Rasa Tanggung Jawab untuk Diri dan Orang lain, meliputi: mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

3) Perilaku Prososial, meliputi: mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagu, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleransi, dan berperilaku sopan.

i) Seni, meliputi: mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai STPP yang harus dimiliki peserta didik PAUD pada usia 6 tahun. Kompetensi Inti (KI) merupakan operasionalisasi dari STPP dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki anak dengan berbagai kegiatan pembelajaran melalui bermain yang dilakukan di satuan PAUD. Kualitas tersebut berisi gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam kompetensi sikap spiritual (KI-1), sikap sosial (KI-2), pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4). Secara terstruktur Kompetensi Inti (KI) dimaksud mencakup:

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik atau pengasuh, dan teman.

KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, senidan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi atau mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (KD) merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti.

Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan mempertahankan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokkan Kompetensi Inti, yaitu:

1) Kelompok 1: Kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1.
2) Kelompok 2: Kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2
3) Kelompok 3: Kelompok Kompetensi Dasar sikap pengetahuan dalam rangka Menjabarkan KI-3
4) Kelompok 4: Kelompok Kompetensi Dasar sikap keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tinjauan Teori Metode Proyek

1. Pengertian Metode Proyek

Menurut Wina Sanjaya, metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal.[37]

Menurut Oemar Hamalik, metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.[38] Sedangkan menurut Trianto, media adalah cara yang dipergunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.[39]

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu "metode bermain, metode bercakap-cakap, metode bercerita, metode demonstrasi, metode proyek, dan metode pemberian tugas".[40] Salah satu diantaranya yaitu metode proyek.

Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin mengemukakan bahwa, "metode proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna".[41]

---

[37]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana 2000), 145.
[38] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), 26.
[39] Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), 93.
[40]Soegeng Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Citra Pendidikan, 2002), 72.
[41] Saiful Bahri Djamarah dan Aswa Zanin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), 83.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode proyek adalah pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Proyek untuk anak adalah proyek memberikan pengalaman untuk memecahkan masalah dan tanggungjawab anak terhadap pekerjaan.[42]

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode proyek adalah salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada anak didiknya melalui kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan anak didiknya dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara pribadi maupun secara berkelompok.

2. Jenis dan Pentingnya Metode Proyek

Jenis kegiatan metode proyek yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah sebuah alternatif guru dan anak dapat lebih mengembangkannya sehingga betul-betul menjadi aktivitas yang berpusat pada anak. Ada beberapa jenis kegiatan proyek yaitu sehingga sebagai berikut:

a. Proyek “Bumi Antariksa” kegiatan ini mengembangkan imajinasi, kreativitas, berfikir, mengenal kosa kata baru, dan mengenal lingkungan alam sekitar.

[42] Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), 137.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Proyek "Ulang Tahun" kegiatan ini meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif, mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam membuat karya-karya kreatif, melatih kerjasama, dan keberanian.
c. Proyek "17 Agustus 1945" kegiatan ini meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif, mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus anak dalam membuat karya-karya kreatif, melatih kerjasama, dan keberanian.
d. Proyek "Lebaran" kegiatan ini meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif, mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus anak dalam membuat karya-karya kreatif, melatih kerjasama dan keberanian mengembangkan pemahaman terhadap nilai-nilai agama.
e. Proyek "Satu Nusa, Satu Bangsa" kegiatan ini menumbuhkan semangat persatuan dan rasa cinta tanah air (nusa), meningkatkan kemampuan merancang kreatif.[43]

Berdasarkan keterangan diatas bahwa melalui kegiatan proyek anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kemampuan, keterampilan, dan minat serta kebutuhan yang penting bagi anak dalam mencapai tujuan kelompok. Metode proyek menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena dapat memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis bagi pengembangan pribadi yang sehat dan realistis.

[43]Moeslichatoen, *Metode*..., 138.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian mengenai metode proyek menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena karena beberapa alasan antara lain:

a. Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan.
b. Belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing. hal ini dapat memberikan peluang kepada anak untuk dapat mengambil peran dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelompok.
c. Memupuk semangat gotong-royong dan kerjasama diantara anak yang terlibat.
d. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat.
e. Mampu mengeksplorasi bakat, minat,dan kemampuan anak.
f. Memberikan peluang kepada setiap anak baik individual maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang telah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kretivitasnya secara optimal.[44]

3. Langkah-langkah Metode Proyek

Menurut Moeslihatoen, beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode proyek, yaitu:

a. Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan kelompok.
b. Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok.

[44]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Surabaya : Kencana Media Group, 2007), 61-62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempati tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan dipergunakan.
d. Membimbing kelompok kerja dalam melaksanakan bagian pekerjaan masing-masing.
e. Mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan.
f. Membimbing alat untuk merapikan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan.[45]

Sedangkan menurut Made Wena. Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode proyek meliputi:

a. Persiapan sumber belajar
b. Menjelaskan proyek
c. Pembagian kelompok
d. Mengerjakan proyek
e. Melakukan evaluasi.[46]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai langkah-langkah metode proyek, pada dasarnya memiliki beberapa persamaan diantaranya, pada tahap awal guru mengkomunikasikan tema dan tujuan dari kegiatan proyek yang akan dilaksanakan, selanjutnya membagi anak dalam berbagai kelompok, kemudian dilanjutkan dengan pekerjaan proyek dan mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, anak ikut berperan aktif dalam kegiatan proyek dan kerjasama

[45] Moeslihatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), 24.
[46] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Konteporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 114.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antar anak sangat diperlukan untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Proyek

Metode ini merupakan hal yang wajib dipergunakan guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru dapat mengembangkan berbagai potensi anak didiknya. Namun dalam pelaksanaannya tetap saja suatu media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian pula halnya dengan pelaksanaan kegiatan metode proyek ini, metode ini memiliki kekurangan dan kelebihan yang harus diperhatikan oleh guru.

Adapun kelebihan metode proyek sebagai berikut:

a. Dapat memperluas pemikiran anak yang berguna untuk menghadapi masalah.
b. Dapat membina anak dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu.
c. Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktif modern yang dalam pengajaran perlu diperhatikan:
    1) Kemampuan individual siswa dan kerjasama dalam kelompok.
    2) Bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan nyata sehari-hari yang penuh dengan masalah.
    3) Pengembangan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Agar teori dan praktik, sekolah kehidupan masyarakat menjadi satu kegiatan yang tak terpisahkan.[47]

Sedangkan kekurangan dari metode proyek antara lain:

1) Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini belum menunjang pelaksanaan metode ini.
2) Pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber belajar yang diperlukan, bukanlah pekerjaan yang mudah.
3) Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

Dengan demikian guru sebagai seorang pendidik harus berusaha bagaimana memanfaatkan kelebihan yang ada dan mengatasi kekurangan dalam pelaksanaan metode proyek, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana tanpa adanya kekurangan.

5. Penggunaan Metode Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Anak-anak pada dasarnya adalah individu yang kreatif. Mereka memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif. Misalnya cara ingin tahu yang besar, sering bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang banyak, tidak takut salah, berani menghadapi resiko, bebas dalam berfikir, senang akan hal-hal yang baru, dan sebagainya.

[47]Saiful Bahri Djamarah, Aswan Zanin, *Strategi*..., 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini, guru perlu memahami kreativitas anak-anak dengan bersikap luwes dan kreatif pula. Kreativitas yang dimiliki anak seharusnya mendapatkan perhatian, bimbingan serta stimulus yang tepat agar dapat berkembang dapat berkembang dengan optimal.

Diharapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, anak dapat mengembangkan potensi minat dan bakatnya. Agar proses pengembangan kreativitas anak dapat dicapai, guru perlu menggunakan metode yang tepat. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan pengembangan kreativitas anak. salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah metode proyek. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan pembelajaran proyek adalah untuk melatih anak memperoleh kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari secara mandiri maupun dengan kelompok.

E. Finger Painting

1. Pengertian *Finger Painting*

Kegiatan*finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif yakni aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak.[48]

Serupa dengan pendapat diatas, Pamadhi dan Sukardi mengungkapkan "teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat".[49]

Sukardi mengungkapkan teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat".[50]

Adapun manfaat dari *finger painting* yaitu Menurut Kurniati manfaat *finger painting* yaitu "meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya kreatif dan melatih otot-otot jari".[51]

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan.

2. Tujuan Kegiatan Fi*nger Painting*

Semua kegiatan memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan yang paling utama yakni untuk memberikan kesenangan dan untuk mendapatkan pengetahuan baru dari permainan yang telah dimainkan. Rachmawati dan

[48]Astria, N., *Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, 2014, 24.
[49] Pamadhi dan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), 31.
[50] Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2010), 35.
[51] Kurniati, dkk, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), 84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kurniati mengungkapkan "tujuan *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif".

Pendapat lain mengetahui tujuan kegiatan*finger painting* menurut Montalalu yaitu:

a. Mengembangkan fantasi, imajinasi,dan kreasi
b. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan
c. Melatih otot-otot tangan atau jari, koordinasi otot, dan mata
d. Melatih kecakapan dan mengkombinasikan warna
e. Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan
f. Memupuk perasaan keindahan.[52]

Pada saat kegiatan *finger painting* anak diberi kesempatan untuk menuangkan segala ide yang dimilikinya melalui setiap goresan lukisan. Hal ini tentu saja akan bermanfaat untuk perkembangan anak. Anak diberi kebebasan meluapkan segala emosi serta yang paling penting yaitu anak dapat melakukan eksperimen tanpa adanya unsur paksaan. Anak diberi kebebasan untuk memilih warna lalu mencampurkannya dengan warna yang lain sehingga dapat menghasilkan warna-warni yang baru. Proses inilah yang seharusnya terjadi pada kegiatan belajar anak. anak mendapatkan ilmu atau pembelajaran baru melalui kegiatan yang anak lakukan sendiri buka hanya mendengarkan setiap perkataan yang diucapkan oleh guru.

[52]Montolalu, Dkk, *Bermain Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), 7.12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Imajinasi anak dapat berkembang dengan menciptakan hasil karya kreatif berupa lukisan dari hasil jiplakan jari tangan yang tentu saja berbeda antar anak. Kreativitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan dalam melakukan kegiatan karena anak bereksplorasi dengan membuat karya kreatif dan dapat bereksperimen dengan melakukan proses pencampuran warna. Kegiatan *finger painting* bukan hanya mengembangkan kreativitas anak akan tetapi dapat pula mengembangkan motorik halusnya.

3. Alat dan Bahan Kegiatan*Finger painting*

Kegiatan *finger painting* menggunakan alat dan bahan yang sangat mudah ditemui pada lingkungan sekitar. Pemilihan alat dan bahan yang digunakan haruslah aman bagi anak, jangan sampai melukai ataupun membahayakan ketika anak sedang melakukan kegiatan *finger painting*.

Menurut Rachmawati dan Kurniati, alat dan bahan yang digunakan yaitu: tepung kanji, tepung terigu, serbuk pewarna makanan, air serta kertas gambar. Pendapat serupa diungkapkan oleh Montolalu alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* yakni plastik untuk alas, kertas putih, cat dengan 4-8 warna, celemek, serta tepung sagu (kanji).

Berdasarkan kondisi dan situasi peneliti, maka alat dan bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah mangkok, air, tepung kanji, sabun deterjen, minyak goreng, pewarna makanan, dan kertas gambar.[53]

[53] Kurniarti, *Strategi*..., 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Langkah-langkah Kegiatan *Finger painting*

Kegiatan *finger painting* dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan alat dan bahan sebelum bermain. Berikut langkah-langkah persiapan serta langkah bermain yang dilakukan:

a. Persiapan sebelum kegiatan dilakukan oleh guru

1) Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak, yaitu mangkok, air, tepung kanji, sabun deterjen, minyak goreng, pewarna makanan, dan kertas gambar.

2) Guru memperagakan cara membuat adonan untuk kegiatan, yaitu tepung kanji, minyak goreng, sabun deterjen, air diaduk rata sehingga terlihat encer, kemudian membagi tiga adonan kedalam wadah. Disini dalam kegiatan ini membuat contoh gambar pohon jadi untuk adonannya (warna coklat untuk bagian batang, warna hijau untuk bagian daun, warna kuning untuk bagian buah).

b. Aktivitas kegiatanyang dilakukan anak

1) Anak membentuk kelompok menjadi tiga kelompok terdiri dari (5 orang untuk 2 kelompok) dan (3 orang orang untuk 1 kelompok).

2) Anak dibagi kertas gambar kosong kemudian anak melakukan kegiatan *finger painting* yang bercontoh gambar pohon.

3) Anak membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari telunjuk untuk warna cokelat bagian batang, jari tengah untuk warnahijau bagian daun, jari manis untuk warna kuning bagian buah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Istiana judul "Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Melati" jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2014. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan data pretest 110 dan posttest 168.
2. Penenlitian yang dilakukan oleh Suyatmi dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Ngambean 2" skripsi Program Studi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2014, dapat disimpulkan bahwa aktivitas menggambar pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor kreativitas anak sebagai berikut: Sebelum tindakan skor kategori tinggi mencapai 20%, pada tindakan siklus I mencapai 60%, dan pada tindakan siklus II mencapai 92,5%.

Penelitian pertama menekankan pada penggunaan permainan *finger painting* terhadap peningkatan kreativitas anak. sedangkan penelitian kedua menggunakan kegiatan menggambar untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Mengaku pada penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Penelitian ini sama dengan penelitian di atas yakni menggunakan permainan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksperimen dan bereksplorasi dengan media dan menghasilkan karya seni namun waktu, dan subjek penelitian yang digunakan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Disini saya menggunakan penelitian kepada anak pada kegiatan *finger painting* untuk mengetahuikreativitas melukis anak kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik. Penelitian ini merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan untuk mengeksplorasikan dan berimajinasi, sehingga dapat menghasilkan hasil karya. Dalam penelitian ini saya menggunakan indikator-indikator yang harus digunakan untuk mengetahui kreativitas melukis anak yaitu: kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru, berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya, kombinasi baru berdasarkan data yang ada, dan menunjukkan sikap kemandirian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.[54] Penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan, dan analisis sampai penyusunan laporannya. Bila disatukan kata metode dan penelitian diatas menjadi metode penelitian yang berarti ilmu mengenai jalan yang dilewati untuk mencapai pemahaman.[55]

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode merupakan aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian pada bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penelitiingin melihat bagaimana kreativitas melukis anak di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik ini bersifat kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Metode dan rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sugiyono menjelaskan "metode penelitian kualitatif sering juga disebut sebagai penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dengan kondisi yang alamiah". Mengapa penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif karena penelitian yang menggambarkan suatu keadaan yang sering

[54]Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), 1.
[55] Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi,*Metode*..., 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

B. Jenis Penelitian

Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada tentang cara kreativitas melukis anak di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik. Sehingga jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif, adapun yang dimaksud dengan deskriptif yaitu suatu penelitian sekedar untuk menggambarkan suatu variabel yang berkenaan dengan masalah yang diteliti tanpa mempersoalkan hubungan antar variabel. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.[56]

C. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda di Desa Sumber Rejo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik. Lokasi RA (Raudlatul Athfal). Peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut dalam memaksimalkan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak dalam pembelajarannya. Pembelajaran hanya dititik beratkan pada meningkatkan kreativitas, seperti melukis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada hari Sabtu, 06 April tahun 2019.

[56]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktik*, (Jakarta : Bina Aksara, 2007), 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Subjek penelitian terdiri dari guru dan peserta didik kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda, desa Sumber Rejo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut *Spadrley* dalam Sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan "objek atau subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalami apa yang terjadi didalamnya".[57]

Berdasarkan pemikiran *Spradley* tersebut diatas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian. Dengan demikian subjek penelitian adalah responden dan informasi yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, misalnya guru, siswa, orangtua, dan kepala sekolah. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu:"Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik".

[57]Hamid Pattilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2005), 297-298.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik lapangan. Kemudian di dalam penelitian lapangan ini peneliti menggunakan metode wawancara (*interview*), metode observasi,dan metode dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)

   Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Apa yang ditanyakan kepada informasi bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang.[58]

Tabel 3.1
Lembar Pedoman Wawancara Efektivitas Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

No.	Pedoman Wawancara	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih	√	
2.	Menjelaskan kegiatan *finger painting* yang dikerjakan	√	
3.	Mengatur pembagian kelompok	√	
4.	Mendampingi anak melakukan mengerjakan kegiatan *finger painting*	√	
5.	Melakukan evaluasi kembali terhadap anak	√	

[58]Hamid Pattilima, *Metode*..., 74-75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2

Kisi-Kisi WawancaraEfektivitas Kegiatan *Finger Pinting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

No.	Indikator	Sub Indikator	Item
1.	Mempersiapkan media pembelajaran	Guru mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih	1
2.	Menjelaskan kegiatan *finger painting* yang dikerjakan	Guru menjelaskan kegiatan *finger painting* yang dikerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung	1
3.	Mengatur pembagian kelompok	Guru mengatur pembagian kelompok agar anak fokus dan tidak berpindah-pindah tempat	1
4.	Mendampingi anak melakukan atau mengerjakan kegiatan *finger painting*	Guru mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan proyek	1
5.	Melakukan evaluasi kembali terhadap anak	Guru melakukan evaluasi kembali terhadap anak sesudah melakukan kegiatan	1
		Jumlah	5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur maupun tidak terstruktur diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban pun telah disiapkan.

b. Wawancara Semi terstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk kategori *in-dept interview* (wawancara secara mendalam) dimana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih luas.

c. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah waancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yan telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.[59]

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab

[59] Sugiyono, *Memahami Peneliti Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2008), 194-197.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan orang dapat memberikan keterangan.[60] Oleh karena itu, jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur artinya wawancara yang dilakukan dengan terlebih dahulu membuat pertanyaan dan kemudian menyusun pertanyaan dalam bentuk daftar-daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada informa.

Adapun sasaran dari wawancara yang peneliti lakukan kepada 2 tenaga pendidik yaitu guru kelas kelompok B dan kepala sekolah di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik, karena beliau dianggap yang paling mengetahui perkembangan anak khususnya dalam kemampuan kreativitas melukis.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena objek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit tentang kondisi di lapangan.[61]

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kearah penelitian.

[60]Sugiyono,*Memahami*..., 75.
[61] Koenjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2003), 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Observasi IndikatorEfektivitas Kegiatan *Finger Pinting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

	Indikator	Sub Indikator	Item
Kreativitas	1. Keterampilan anak untuk mengeluarkan ide baru	Dapat mengeluarkan sesuatu ide yang baru	1
	2. Berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya	Dapat menghasilkan karya tidak sama dengan hasil teman-temannya	1
	3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada	Dapat menambahkan karya baru berdasarkan karya yang sudah ada	1
	4. Menunjukkan sikap kemandirian	Memiliki rasa tanggung jawab yang tingi	1
		Jumlah	4

Tabel 3.4
Pedoman Observasi Efektivitas Kegiatan *Finger Pinting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

No.	Item	Keterangan				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni					
2.	Anak dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya					
3.	Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat menggunakan media *finger painting*					
4.	Anak dapat berkembang sikap kemandirian pada saat melakukan kegiatan *finger painting*					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun jenis metode observasi berdasarkan peranan yang dimainkan yaitu dikelompokkan menjadi dua bentuk sebagai berikut:

a. Observasi partisipasinya itu peneliti adalah bagian dari keadaan alamiah, tempat dilakukannya observasi.
b. Observasi non partisipasinya itu dalam observasi ini peranan tingkah laku peneliti dalam kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan kelompok yang diamati kurang dituntut.[62]

Adapun jenis observasi yang peneliti lakukan adalah observasi non partisipasinya itu peneliti tidak tinggal di tempat penelitian, akan tetapi sekali-kali datang ke wilayah penelitian dan mencatat gejala-gejala yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan diteliti yang tidak diperoleh melalui metode pokok untuk mendapatkan data sekunder guna mendukung data primer.

Metode ini digunakan untuk mengobservasi tentang cara mengembangkan kreativitas melukis anak di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai apa yang belum diketahui atau diperoleh dari metode yang sebelumnya sebagai acuan peneliti yang dilakukan seperti catatan, transkip, buku, surat majalah, agenda dan lain-lain yang dapat membantu penelitian ini. Hal ini sesuai dengan definisi metode itu sendiri. Sejumlah data yang tersedia adalah data

[62]Koenjaningrat,*Metode-metode*..., 189.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

verbal seperti dalam surat-surat, catatan (jurnal) dan lain-lain. Kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan-tulisan disebut dalam dokumentasi dalam arti sempit. Dokumentasi ini dalam arti luas meliputi dokumen-dokumen, artikel, foto dan lain-lain.[63]

Dengan menggunakan metode ini, peneliti bermaksud mengumpulkan data melalui catatan-catatan yang dimiliki dari pihak sekolah yang berkenan dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), kondisi obyektif di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik. Seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, tujuan, jumlah guru, jumlah peserta didik, sarana prasarana dan lain-lain.

E. Teknik Analisis Data

Menurut *Lofland* yang dikutip oleh *Lexy Moleong*, menjelaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adaah dalam bentuk kata-kata atau ucapan dari perilaku orang-orang yang diamati dalam penelitian ini.[64] Dengan kata lain teknik analisis data merupakan suatu proses mengatur secara sistematis data-data yang telah diperoleh dari teknik wawancara, dokumentasi dan observasi kemudian dihimpun oleh peneliti untuk menambah pemahaman peneliti dan memungkinkan untuk peneliti melaporkan apa yang telah ditemukan pada pihak lain.

Menurut *Miles* dan *Huberman* yang dikutip oleh Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis pengumpulan data kualitatif

[63]Koenjaningrat, *Metode-metode*..., 63.
[64] Lexy J Moleong, *Metodologi*..., 112.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.[65] Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data dari *Miles* dan *Huberman* yang langkah-langkah dalam analisis datanya adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Pengertian langkah-langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

   Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, menfokuskan pada hal-hal yang penting sesuai tema.[66] Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus dalam kegiatan yang terkait dengan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat Nu 75 Miftahul Huda Gresik, selain informasi yang tidak ada kaitannya dengan hal tersebut maka peneliti mengabaikannya. Hal ini dilakukan agar nantinya peneliti mudah dalam menyajikan data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

   Penyajian data dilakukan peneliti setelah melakukan reduksi data. Dalam penyajian data ini peneliti akan melakukannya secara naratif dengan mendeskripsikan secara detail tentang keadaan yang ada di lapangan tentang kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

3. Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

   Langkah selanjutnya yaitu verifikasi atau penarikan kesimpulan, dari semua data yang telah diperoleh melalui reduksi data dan penyajian data

[65] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2010), 91.
[66] Sugiyono, *Memahami*..., 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka akan ditarik sebuah kesimpulan yang ada menggambarkan keadaan yang ada di lapangan.

Selama penelitian masih berlangsung, setiap kesimpulan yang ditetapkan akan terus-menerus di verifikasi hingga benar-benar diperoleh konklusi yang valid dan kokoh.[67]

F. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Untuk melaksanakan pengujian mengenai keabsahan data, diperlukan teknik pemeriksaan. Dalam penelitian ini teknik pengujian keabsahan data dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari satu pihak yang harus dicek kebenarannya dengan berbagai cara dan berbagai waktu.[68] Penelitian ini menggunakan tiga macam triangulasi. *Pertama*, triangulasi sumber data yang berupa informasi dari lokasi, kejadian atau peristiwa dan dokumen serta arsip yang memuat catatan yang berkaitan dengan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas melukis anak. Kedua, triangulasi teknik atau metode pengumpulan data yang berasal dari wawancara, observasi, dan dokumen. *Ketiga*, triangulasi waktu pengumpulan data merupakan waktu dilaksanakannya triangulasi metode pengumpulan data. Ketiga triangulasi tersebut yaitu, triangulasi sumber, pengumpulan data (metode), dan waktu.[69] Pengertian ketiga triangulasi yaitu sebagai berikut:

---

[67] Agus salim, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006)), 23.
[68] Sugiyono, *Memahami*..., 127.
[69] Sugiyono, *Memahami*..., 273-274.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Triangulasi Sumber, berarti membandingkan dan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Setelah data yang telah dianalisis oleh peneliti menghasilkan kesimpulan, selanjutnya data tersebut dimintai kesepakatan dengan sumber data melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.
2. Triangulasi Metode, untuk mengecek kreadibilitas data hasil penelitian dilakukan beberapa teknik pengecekan dan sumber data yang sama dengan metode yang berbeda. Misalnya, data diperoleh dengan wawancara selanjutnya data akan di cek kembali dengan menggunakan observasi dan dokumentasi.
3. Triangulasi Waktu, triangulasi waktu adalah triangulasi yang sering mempengaruhi data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan pada waktu istirahat dan di waktu senggang, misalnya sepulang sekolah. Pada waktu senggang, biasanya guru akan merasa lebih rileks dan tidak merasa terbebani oleh hal-hal lain, sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan peneliti dan bisa lebih fokus. Hal ini akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

   Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik berdiri sejak tahun 2010 dan berlokasi di Desa Sumber Rejo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik. Awal mula berdirinya Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik ini di latar belakangi oleh kepedulian salah seorang warga yang bernama Bapak Asrori, S.Pd.I yang ingin membatu pemerintahan untuk membantu mensukseskan program pendidikan nasional khususnya program Pendidikan Anak Usia Dini. Maka dengan diawali membentuk lembaga pendidikan yang diberi nama Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

2. Visi, Misi, dan Tujuan Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

   a. Visi

      Terwujudnya generasi islam yang beriman, bertaqwa, cerdas, kreatif, terampil, sehat jasmani dan rohani, mandiri,dan berakhlaqul karimah.

   b. Misi

      1) Memasukkan nilai-nilai agama ke dalam pembelajaran dan kegiatan sehari-hari.
      2) Menerapkan pembelajaran sentra yang aktif, kreatif, dan inofatif.
      3) Membiasakan hidup sehat dan menjaga kebersihan.
      4) Menanamkan karakter bangsa melalui pembelajaran sehari-hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tujuan

1) Agar peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam beribadah.
2) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik (berakhlaqul karimah, terampil,dan wawasan luas).
3) Membuat suasana nyaman, menyenangkan, dan gembira dalam kompetensi dasar secara optimal.
4) Menyiapkan peserta didik secara mental dan akademik untuk memasuki pendidikan dasar.

3. Proses Belajar dan Pembelajaran

Waktu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik adalah sebagai berikut:

a. Hari Ahad, Senin, Selasa, Rabu, dan Kamis dimulai jam 07.00 s/d 10.00 WIB.
b. Hari Sabtu (jalan sehat selama 2 minggu sekali untuk minggu pertama dan minggu ketiga) dimulai jam 07.00 s/d 09.30 WIB.
c. Hari Jumat libur sekolah.

4. Kondisi Guru Raudlatul Athfal Muslimat Nu 75 Miftahul Huda Gresik

Jumlah tenaga pengajar di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik ada 3 orang, secara terperinci dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1
Kondisi Guru di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

No.	Guru	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Guru	2
Jumlah		3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Keadaan Sarana dan Prasarana Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik memiliki sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar seperti tabel berikut:

Tabel 4.2
Keadaan Sarana dan Prasarana di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

No.	Jumlah Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Kurang Baik
1.	Ruag Kepala Sekolah	1	√	
2.	Ruang Guru	1	√	
3.	Ruang Kelas	3	√	
4.	Kamar Mandi	1	√	
5.	Area Bermain	1	√	
6.	Papan Tulis	3	√	

6. Jumlah peserta Didik di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

Tabel 4.3
Jumlah Peserta Didik di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Anak
Kelompok Bermain	4	2	6
Kelompok A	8	7	15
Kelompok B	7	6	13
Jumlah			34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode dan instrumen yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data untuk mengambil suatu keputusan yang obyektif dan dapat berfungsi sebagai fakta. Sedangkan peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode deskriptif analisis, yang berarti mengambil simpulan hasil observasi kegiatan belajar mengajar dan wawancara. Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan induktif, yaitu menganalisis data yang bertitik tolak dari fakta-fakta yang bersifat khusus kemudian disimpulkan secara umum. Penelitian ini berawal dari observasi yang peneliti lakukan di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik untuk mengamati bagaimana kreativitas melukis anak di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

1. Kegiatan *Finger Painting*

Berdasarkan hasil penelitian Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik dapat diuraikan bahwa kegiatan *finger painting* dengan metode proyek dalam kreativitas melukis anak sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Mempersiapkan media pembelajaran yang akan disampaikan

Sumber belajar merupakan sesuatu yang harus ada dalam setiap pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan kegiatan, sumber belajar yang dibutuhkan harus disiapkan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil peneliti di lapangan, tahap awal yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. seperti tepung kanji, air, sabun deterjen, minyak goreng, pewarna makanan sesuai yang diinginkan, kertas kosong, dan lain-lain. Dalam tahap awal ini peneliti terlebih dahulu memberikan contoh gambar yang telah di *finger painting* dan membuat satu contoh pohon. Tujuannya agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah seorang guru di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik, yang bernama Ibu Asfiyah, S.Pd.I, bahwasanya kegiatan awal ini peneliti terlebih dahulu menetapkan dan menyediakan bahan ajar yang akan digunakan agar peneliti lebih siap dalam memberikan materi pada saat pembelajaran.

2. Menjelaskan proyek yang dikerjakan

Sebelum anak-anak mengerjakan proyek yang telah ditetapkan, penelitiharus menjelaskan secara rinci rencana proyek yang akan dikerjakan. Hal ini penting dilakukan agar pada saat anak mengerjakan proyek, anak lebih mengerti prosedur kerja yang akan dilakukan. Bahwasanya pada tahap ini penelitimengajarkan cara *finger painting*dengan memperlihatkan satu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar pohon yang akan telah di *finger painting*, memperkenalkan alat dan bahan, serta menyebutkan macam-macam warna.

3. Mengatur pembagian kelompok

Membagi anak ke dalam beberapa kelompok kerja sesuai dengan jenis pekerjaan yang ada dalam proyek, sangat mempengaruhi kelancaran pengerjaan proyek. Pengelompokkan anak juga harus memperhatikan kepribadian masing-masing anak, dalam artian kelompok siswa sejenis dalam satu kelompok. Dengan demikian mereka dapat saling bekerjasama. Kerjasama antarkelompok sangat penting artinya dalam pembelajaran proyek. Pembelajaran dengan strategi proyek ini pada dasarnya berjuang untuk memupuk rasa kerjasama anak.

Pada tahap ini peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang perkelompok, tujuannya agar fokus, tidak berpindah-pindah tempat, dan bisa menyesuaikan diri dalam melakukan kegiatan bersama kelompoknya, melatih agar anak mau berbagi dengan temannya.

4. Mengerjakan proyek

Pada tahap ini, setelah semua langkah-langkah selesai dikerjakan, barulah anak memulai mengerjakan kegiatan *finger painting*. Peneliti harus mengawasi dan memberikan bimbingan pada semua anak. Jika sekiranya ada hal-hal yang kurang dalam pekerjaan anak, peneliti dapat memberikan arahan atas kekurangan pekerjaan anak sehingga anak dapat mengerjakan dengan benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti telah menyediakan semua bahan yang diperlukan untuk kegiatan *finger painting*, maka peneliti menjelaskan cara melakukan tugas masing-masing kelompok. Setelah semua dijelaskan peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk menempati tempat yang telah disediakan dan mengerjakan tugas yang akan dikerjakan. Peneliti tidak serta merta melepaskan anak-anak mengerjakan tugas sendiri setelahpeneliti menjelaskan, tetapi peneliti tetap memberi arahan dan bimbingan kepada anak-anak yang belum paham. Sehingga tugas yang diberikan dapat disesuaikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar anak dapat mengembangkan ide kreativitasnya tanpa harus dibatasi oleh peneliti. Terkadang anak-anak yang sebenarnya sudah mampu menyelesaikannya, namun mereka kurang mempunyai rasa percaya diri untuk memperlihatkan karya kepada orang lain. Disaat inilah peneliti dapat memberikan bimbingan untuk membangkitkan rasa percaya diri mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa kegiatan *finger painting* di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah kegiatan *finger painting* pada teori yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Melukis

a. Hasil Observasi

Pada penelitian ini penelitimengambil salah satu kelompok sebagai sampel yaitu kelompok B berjumlah 13 peserta didik. Pengumpulan data dalam menganalisis tingkat kreativitas melukis anak usia dini ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Disini peneliti mengamati proses belajar mengajar yang terjadi di kelompok B Raudhlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan menggunakan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis anak usia dini di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik, maka penelitimenyajikan data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Efektivitas Kegiatan *Finger Pinting* Terhadap Kreativitas Melukis Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik

No.	Nama Anak Didik	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Zahra	MB	BSH	MB	BSH	
2.	Salwa	MB	MB	MB	BSH	
3.	Zahira	BSH	BSB	BSH	BSB	
4.	Talita	MB	BSH	BSH	BSB	
5.	Rahma	MB	MB	BSH	BSH	
6.	Dina	MB	MB	BSH	BSH	
7.	Nuga	BSH	BSB	BSH	BSB	
8.	Andre	MB	MB	BSH	BSH	
9.	Khaidzar	MB	MB	BSH	BSH	
10.	Firza	MB	MB	MB	BSH	
11.	Fikri	BSH	BSH	BSH	BSH	
12.	Fawaz	MB	MB	MB	MB	
13.	Abid	MB	MB	MB	BSH	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

1. : Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. : Berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya
3. : Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. : Kemandirian dalam kegiatan *Finger Painting*

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Sesuai dengan tabel observasi tersebut, peneliti dapat uraikan sebagai berikut :

1. Perkembangan kreativitas Ananda Zahra ini BSH (Berkembang Sesuai Harapan), Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar rumput-rumput. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah di observasi perkembangan kreativitas anak berkembang sesuai harapan karena pada setiap indikator ananda Zahra dapat melakukan dengan mandiri, baik, dan rapi. Kegiatan *finger painting* ini anak sudah efektif dalam mnegerjakannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Perkembangan kreativitas Ananda Salwa ini BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar tumbuhan kecil berbunga, sehingga menghasilkan lukisan yang indah, baik, mengerjakan dengan baik, melakukan secara mandiri. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari pandainya dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* untuk mengeluarkan gagasan baru.
3. Perkembangan kreativitas Ananda Zahira ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melukis gambar orang-orangan dan tumbuhan kecil berbunga, sehingga menghasilkan lukisan yang rapi, dan dilakukan secara mandiri dan baik.Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari pandainya dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* untuk mengeluarkan gagasan baru.

4. Perkembangan kreativitas Ananda Talita ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat bagus. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar orang-orangan dan rumput-rumput, tetapi menghasilkan lukisan yang kurang baik, karena hasil kreativitasnya meniru temannya sehingga tidak mneghasilkan ide-ide kreativitasnya sendiri. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Hasil melukisnya juga kurang rapi sehingga ada coret-coretan dalam kertasnya.
5. Perkembangan kreativitas Ananda Rahma ini MB (Mulai Berkembang). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya kurang baik. Anak ini tidak menambahkan kreativitasnya, sehingga hasil karyanya kurang baik. Pada awalnya kurang berkembang dilihat dari indikator pencapaiannya karena ananda Rahma cenderung sangat pemalu.

6. Perkembangan kreativitas Ananda Dina ini MB (Mulai Berkembang). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya kurang baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar orang-orangan kecil dan rumput-rumputan. Pada awalnya kurang berkembang dilihat dari indikator pencapaiannya karena ananda Dina cenderung sangat pemalu.
7. Perkembangan kreativitas Ananda Nuga ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar rumput-rumpuran, bunga-bunga kecil yang berbunga, gambar pohon anak yang sedang meyiram. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada ananda Nuga ditandai dengan besarnya semangat ananda Nuga yang saat bersemangat melakukan kegiatan *finger painting*, jarinya dengan lincah melukis ke kertas yang telah disediakan dengan cepat membuat bentuk gambar pohon.

8. Perkembangan kreativitas Ananda Andre ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar orang-orangan yang lagi bermain di bawah pohon.Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

finger painting melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari pandainya melukis gambar pohon dengan kegiatan *finger painting*.

9. Perkembangan kreativitas Ananda Khaidzar ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar pohon-pohon kecil banyak secara berurutan. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari pandainya melukis gambar pohon dengan kegiatan *finger painting* dan mengeluarkan gagasan baru.
10. Perkembangan kreativitas Ananda Firza ini MB (Mulai Berkembang). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya kurang baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar rumput-rumputan yang bercoret-coret. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi sudah mulai berkembang dilihat pada kegiatan *finger painting*.

11. Perkembangan kreativitas Ananda Fikri ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar kebun yang berbunga. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari pandainya melukis gambar pohon dengan kegiatan *finger painting* dan mengeluarkan gagasan baru.
12. Perkembangan kreativitas Ananda Fawaz ini MB (Mulai Berkembang). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambarpohon-pohon kecil yang berbunga. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi perkembangan kreativitasnya mulai berkembang dan sudah pandai dalam kegiatan *finger painting* sesuai dengan perintah guru tetapi belum mampu mengungkapkan ide baru sesuai imajinasinya.

13. Perkembangan kreativitas Ananda Abid ini BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada awalnya guru memberikan contoh kepada peserta didik untuk pembelajaran kegiatan *finger painting* melukis gambar pohon. Kegiatan *finger painting* anak ini menggunakan tiga jari. Jari telunjuk untuk membuat gambar batang pohon yang berwarna coklat, jari tengah untuk membuat gambar daun yang berwana hijau, dan jari manis untuk membuat gambar buah yang berwana kuning. Hasil melukis gambar pohonnya sangat baik. Anak ini menambahkan kreativitasnya dengan melukis gambar ibu dan anak lagi menyirami bunga. Pada awalnya kurang berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya. Kegiatan ini anak sudah efektif dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* melalui dengan hasil karyanya. Setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pandainya melukis gambar pohon dengan kegiatan *finger painting* dan mengeluarkan gagasan baru.

b. Hasil Wawancara

Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, artinya peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Narasumber dalam wawancara ini adalah Ibu Siti Ro'ufah, S.Pd.I. (Narasumber 1) selaku kepala Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik, dan Ibu Asfiyah, S.Pd.I. (Narasumber 2) selaku Guru kelas kelompok B. Wawancara ini dilaksanakan pada hari Ahad, tanggal 07 April 2019.

Semua data hasil wawancaratentang kegiatan *finger painting*ini diuraikan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Persiapan media yang digunakan peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran

   Peneliti melakukan teknik wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data dari persiapan guru sebelum kegiatan *finger painting*. Menurut narasumber 1, media harus disiapkan guru sebelum kegiatan pembelajaran. Narasumber 1 mengatakan bahwa :

   > "Iya, karena di RA Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik semua guru diharuskan untuk mempersiapkan media pembelajaran supaya dalam proses belajar mengajar peserta didik menjadi menyenangkan dan lebih jelas, sehingga dengan adanya media pembelajaran peserta didik sangat semangat dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antusias dalam mengerjakan kegiatan proses belajar mengajar tersebut".[70]

Sejalan dengan pendapat narasumber 1, narasumber 2 mengungkapkan bahwa guru harus mempersiapkan media sebelum kegiatan pembelajaran agar peserta didik tertarik. Narasumber 2 mengatakan bahwa :

> "Iya, karena sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru harus mempersiapkan terlebih dahulu semua media pembelajaran agar guru lebih mudah dan lebih jelas untuk mnejelaskan kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar anak akan berjalan dengan lancar dan anak juga akan tertarik dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar tersebut".[71]

2. Penjelasan kegiatan *finger painting* yang dikerjakan peserta didik

Pada pertanyaan kedua, peneliti memperoleh data mengenai kegiatan *finger painting*. Menurut narasumber 1, guru harus menjelaskan terlebih dahulu cara melakukan kegiatan *finger painting*. Narasumber 1 mengatakan bahwa :

> "Iya, sebelum pembelajaran kegiatan *finger painting* dilakukan, terlebih dahulu guru menjelaskan cara-cara melakukan kegiatan *finger painting*, sehingga anak-anak bisa memahami dan mengikuti apa yang telah dijelaskan oleh guru terlebih dahulu. Kegiatan ini dengan adanya cara-caranya peserta didik lebih udah dan faham untuk mengikuti setiap cara-cara kegiatan *finger painting* tersebut".[72]

---

[70] Ibu Siti Ro'ufah, S.Pd.I, Narasumber 1 wawancara tentang persiapan guru sebelum kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).
[71] Ibu Asfiyah, S.Pd.I, Narasumber 2 wawancara tentang persiapan guru sebelum kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).
[72] Ibu Siti Ro'ufah, S.Pd.I, Narasumber 1 wawancara tentang cara melakukan kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejalan dengan pendapat narasumber 1, narasumber 2 mengungkapkan bahwa guru harus terlebih dahulu menjelaskan tujuandan langkah-langkah kegiatan *finger painting* agar peserta didik lebih mudah memahami. Narasumber 2 mengatakan bahwa :

> "Iya, tentunya sebelum melakukan kegiatan *finger painting*, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada peserta didik bagaimana tujuan dan langkah-langkah dalam kegiatan *finger painting*. Tujuannya agar saat peserta didik melakukan kegiatan peserta didik sudah memahami kegiatan yang akan mereka lakukan, sehingga peserta didik bisa fokus saat melakukan kegiatan *finger painting* tersebut".[73]

3. Pembagian kelompok peserta didik saat kegiatan *finger painting*

Pada pertanyaan ketiga, peneliti memperoleh data mengenai pengelompokan peserta didik saat kegiatan *finger painting*. Menurut narasumber 1, guru sebaiknya membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok agar peserta didik lebih kondusif dalam mengerjakan tugas. Narasumber 1 mengatakan bahwa :

> "Iya, sebelum pembelajaran kegiatan *finger painting* terlebih dahulu guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok, supaya dengan adanya pembagian kelompok ini peserta didik megerjakannya lebih kondusif dan lebih rapi".[74]

Sejalan dengan pendapat narasumber 1, narasumber 2 mengungkapkan bahwa guru selalu membagi peserta didik menjadi

[73] Ibu Asfiyah, S.Pd.I, Narasumber 2 wawancara tentang langkah-langkah kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).
[74] Ibu Siti Ro'ufah, S.Pd.I, Narasumber 1 wawancara tentang pembagian kelompok kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa kelompok agar peserta didik lebih fokus dan tidak mengganggu kelompok yang lain. Narasumber 2 mengatakan bahwa :

> "Iya, sebelum melakukan kegiatan *finger painting* guru selalu membagi kelompok peserta didik terlebih dahulu menjadi 3 kelompok. Tujuannya agar anak-anak saat melakukan kegiatan *finger painting* berfokus pada apa yang ditugaskan kepada mereka sehingga tidak menganggu kelompok lain dan lebih kondusif saat mengerjakan kegiatan *finger painting* tersebut".[75]

4. Pendampingan dan pengawasan peserta didik saat kegiatan *finger painting*

Pada pertanyaan keempat, peneliti memperoleh informasi mengenai pendampingan dan pengawasan guru terhadap peserta didik saat proses kegiatan *finger painting*. Menurut narasumber 1, guru harus mendampingi dan mengawasi peserta didik agar guru dapat melihat kreativitas peserta didik. Narasumber 1 mengatakan bahwa :

> "Iya, pada saat peserta didik mengerjakan kegiatan *finger painting* sebagai guru harus mendampingi dan mengawasi peserta didik supaya sebagai guru bisa mengetahui bagaimana proses mengerjakannya dan melihat kreativitas melukis anak".[76]

Sejalan dengan pendapat narasumber 1, narasumber 2 mengungkapkan bahwa guru selalu mendampingi peserta didik agar guru melihat tahapan yang dilakukan peserta didik. Narasumber 2 mengatakan bahwa :

> "Iya, guru selalu mendampingi peserta didik saat melakukan kegiatan *finger painting*, tujuannya agar guru terus melihat

[75] Ibu Asfiyah, S.Pd.I, Narasumber 2 wawancara tentang pembagian kelompok kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).
[76] Ibu Siti Ro'ufah, S.Pd.I, Narasumber 1 wawancara tentang mendampingi dan mengawasi saat kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahapan-tahapan anak dalam mengerjakan kegiatan *finger painting*. Kegiatan ini dengan adanya mendampingi peserta didik sebagai guru lebih tahu dan mengerti proses masing-masing peserta didik saat mengerjakan kegiatan *finger painting* tersebut".[77]

5. Pelaksanaan evaluasi setelah kegiatan *finger painting*

Pada pertanyaan kelima, peneliti memperoleh informasi mengenai evaluasi yang dilakukan guru setelah kegiatan pembelajaran *finger painting*. Menurut narasumber 1, guru harus mengevaluasi kembali dari kegiatan *finger painting* sehingga peserta didik dapat mengingat apa yang telah dilakukan. Narasumber 1 mengatakan bahwa :

"Iya, setelah anak-anak selesai mengerjakan kegiatan *finger painting*, sebagai guru mengevaluasikan kembali dari kegiatan *finger painting*, sehingga anak-anak masih ingat apa saja yang telah dilakukan pada saat pembelajaran kegiatan *finger painting* tersebut. kegiatan *finger painting* ini dengan adanya mengevaluasikan kembali supaya daya ingat dalam proses kegiatan *finger painting* ini masih teringat kembali".[78]

Sejalan dengan pendapat narasumber 1, narasumber 2 mengungkapkan bahwa guru melakukan evaluasi agar peserta didik mengingat kegiatan yang dilakukan dan dapat menceritakan dan menerapkan yang mereka bisa. Narasumber 2 mengatakan bahwa :

"Iya, agar peserta didik mengingat apa kegiatan hari ini dilakukan saat kegiatan *finger painting* mulai dari warna, cara-

[77] Ibu Asfiyah, S.Pd.I, Narasumber 2 wawancara tentang pembagian kelompok kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).

[78] Ibu Siti Ro'ufah, S.Pd.I, Narasumber 1 wawancara tentang evaluasi kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> cara,dan langkah-langkah dalam proses kegiatan *finger painting*, supaya nanti mereka pulang ke rumah bisa menceritakan kembali kepada orangtua dan keluarganya dan menerapkan kembali yang mereka bisa".[79]

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dikatakan bahwa kegiatan *finger painting*di Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik, dilaksanakan dengan baik sehingga efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti diatas, dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Kegiatan *Finger Painting*

Berdasarkan hasil penelitian di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik bahwa kegiatan *finger painting*dapat dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut terlihat pada hasil pengamatan peneliti mengenai pelaksanaan kegiatan *finger painting* yang sesuai dengan teori yang ada mengenai langkah-langkah kegiatan *finger painting* dengan bantuan guru, yaitu :

a. Persiapan sebelum kegiatan dilakukan oleh guru

[79] Ibu Asfiyah, S.Pd.I, Narasumber 2 wawancara tentang evaluasi kegiatan *finger painting*, (Gresik: Ahad 07 April 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak, yaitu mangkok, air, tepung kanji, sabun deterjen, minyak goreng, pewarna makanan, dan kertas gambar.
2) Guru memperagakan cara membuat adonan untuk kegiatan, yaitu tepung kanji, minyak goreng, sabun deterjen, air diaduk rata sehingga terlihat encer, kemudian membagi tadonan kedalam beberapa wadah sesuai dengan banyaknya warna yang diinginkan.

b. Aktivitas kegiatan yang dilakukan anak

1) Anak membentuk kelompok
2) Anak dibagi kertas gambar kosong kemudian anak melakukan kegiatan *finger painting*
3) Anak membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari telunjuk, jari tengah dan jari manis.

Dengan terlaksananya kegiatan *finger painting*dengan baik maka manfaat dari kegiatan tersebut dapat diperoleh sesuai dengan teori yang ada yaitu menurut Kurniati, manfaat *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya kreatif dan melatih otot-otot jari. Di samping itu juga tujuan dari kegiatan tersebut dapat tercapai yaitu sesuai dengan yang diungkapkan Rachmawati dan Kurniati bahwa tujuan *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.

2. Efektivitas Kegiatan *Finger Painting*terhadap Kreatifitas Melukis

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diperoleh gambaran bahwa kegiatan *finger painting*dapat dikatakan efektif dalam mengembangkan kreativitas melukis anak. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan anak dalam mengeluarkan ide baru dan mengkombinasikan hal yang baru berdasarkan data yang sudah ada sesuai dengan hasil observasi tentang pelaksanaan dan hasil *finger painting* yang dilakukan peserta didik.

Dari hasil observasi tersebut, secara keseluruhan kreativitas dapat dikatakan berkembang sesuai dengan indikator. Diantaranya, pada indikator kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru terdapat 10 anak dikategorikan mulai berkembang (MB) dan 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya terdapat 8 anak dikategorikan MB, 3 anak BSH, dan 2 anak berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator kombinasi baru berdasarkan data yang ada terdapat 5 anak dikategorikan MB, dan 8 anak BSH. Sedangkan pada indikator kombinasi dalam kegiatan *finger painting* terdapat 1 anak dikategorikan MB, 9 anak BSH, dan 3 anak BSB. Dari data tersebut dapat dikatakan tercapai sesuai dengan ciri-ciri dari kreativitas yang diharapkan.

Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Devdal dalam Hurlock bahwa kreativitas dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Dalam teori *Devdal* dalam *Hurlock*penelitimeningkatkan dalam kegiatan *finger painting* untuk menghasilkan komposisi yang bagus, sehingga anak bisa meningkatkan kegiatan *finger painting* terhadap krativitas melukis anak.

Adapun kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu : a). Mempunyai daya imajinasi yang kuat, b). Mempunyai inisiatif, c). Mempunyai minat yang luas, d). Mempunyai kebebasan dalam berfikir, e). Bersifat ingin tahu, f). Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, g). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, h). Penuh semangat, i). Berani mengambil resiko, dan j). Berani berpendapat dan memiliki keyakinan. Dalam teori Munandar peneliti meningkatkan dalam kegiatan *finger painting* dengan memberikan pengalaman-pengalaman baru sehingga anak mendapatkan ide-ide atau imajinasi dalam kegiatan *finger painting* dan bisa menambahkan komponen-komponen yang ada dalam kegiatan tersebut, sehingga anak dapat meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan *finger painting* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut, maka guru harus berperan aktif dalam setiap perkembangan anak usia dini salah satunya dalam hal kreativitas melukis khususnya dalam kegiatan *finger painting*, di samping itu, guru harus selalu menyiapkan bahan ajar yang akan diberikan kepada anak, mengatur pembagian kelompok anak sesuai dengan jumlah anak, memberikan materi atau contoh permainan serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan evaluasi. Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan dalam mengembangkan kreativitas melukis anak usia dini melalui *finger painting* di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik, telah menunjukkan hasil yang optimal. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan *finger painting* efektif dalam meningkatkan kreativitas melukis peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Kegiatan *finger painting*di kelompok B Raudlatul Athfal Muslimat NU 75 Miftahul Huda Gresik dapat dilaksanakan dengan baik melalui beberapa tahap diantaranya, mempersiapkan media pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan proyek yang dikerjakan, mengatur pembagian kelompok, dan mengerjakan proyek. Kegiatan*finger painting*dalam pembelajaran seni melukis ini bertema tumbuhan dan sub tema gambar pohon. Kegiatan ini dilakukan dengan 3 macam warna yaitu warna coklat untuk membuat gambar batang, warna hijau untuk membuat gambar daun, dan warna kuning untuk membuat gambar buah. Dalam kegiatan *finger painting*ini anak-anak tidak ragu dalam menambahkan komposisi gambar-gambar yang lainnya. Selain itu sebagian anak dapat melakukan kegiatan *finger painting* dengan tidak meniru hasil karya temannya sendiri.
2. Efektifitas kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas 13 anak kelompok B, pada indikator kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru terdapat 10 anak dikategorikan mulai berkembang (MB) dan 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya terdapat 8 anak dikategorikan MB, 3 anak BSH, dan 2 anak berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator kombinasi baru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan data yang ada terdapat 5 anak dikategorikan MB, dan 8 anak BSH. Sedangkan pada indikator kombinasi dalam kegiatan *finger painting* terdapat 1 anak dikategorikan MB, 9 anak BSH, dan 3 anak BSB. Berdasarkan hasil observasi tersebut, kegiatan *finger painting*dalam seni melukis dapat dikatakan efektif dalam menghasilkan kreativitas sesuai indikator. Di samping itu, peserta didik juga semangat dan antusias melakukan kegiatan *finger painting*. Meskipun tidak semua peserta didik mempunyai semangat dan minat yang sama, tetapi sebagian besar mereka sudah pandai melakukan kegiatan *finger painting*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sehingga sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan melukis di sekolah. Guru dapat mengajak peserta didik dalam membuat bahan *finger painting* secara langsung sehingga dapat menambah pengalaman yang lebih bagi peserta didik. Guru juga dapat menerapkan beberapa tema untuk kegiatan *finger painting* sehingga dapat menarik minat dan wawasan siswa sesuai dengan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga harus memperhatikan dalam pembagian kelompok secara heterogen berdasarkan jenis kelamin,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan, dan tingkah laku peserta didik sehingga dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Daribanyak alternatif untuk megembangkan kreativitas melukis anak terutama dalam mengembangkan imajinasi anak, kegiatan *finger painting* merupakan cara yang efektif dalam mengembangkan kreativitas melukis. Peneliti diharapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menambahkan hal-hal yang baru sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh guru. Di samping itu, guru juga sewaktu-waktu dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih tema sendiri sesuai dengan keinginan dan imajinasinya masing-masing.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi Abu dan Narbuko Colid. 2007. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara)

Al-Qur'an dan Terjemahan. 2006. (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro)

Arikunto Suharsimi. 2007. *Prosedur Pendidikan Pendekatan dan Praktik*. (Jakarta: Bina Aksara)

Asmawati Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya)

Bugin Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Pemahaman Filosofis dan Metodelogi Kearah Penguasaan Metode dan Aplikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada)

Deswika Elda. 2016. *Penggunaan Metode Proyek Terhadap Sikap Kooperatif Anak Usia Dini*. (Diss FKIP UNILA)

Djamarah Bahri Saiful dan Zanin Aswa. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)

Hamalik Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara)

Hurlock B. Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga)

Kemendiknas. 2010. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. (Jakarta: Depdiknas)

Kemendiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogjakarta: Bina Insan Mulia).

Koejaningrat. 2003. *Metode-Metode Penenlitian Masyarakat*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama)

Kurniarti, dkk. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar)

Moeslihatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Cipta)

Moleong J. Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Remaja Rosda Karya)

Montalalo, dkk. 2009. *Bermain Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka)

N. Asria. 2014. *Penerapan Metode Bermain Kegiatan Proyek Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pattilima Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeth)

Rachmawati Yeni dan Kurniawati. 2014. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

Salim Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. (Yogyakarta: Tiara Wacana)

Santoso Soegeng. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Citra Pendidik)

Sanjaya Wina. 2000. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana)

Sukardi. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara)

Sukardi dan Pamadhi. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. (Jakarta: Universitas terbuka)

Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeth)

Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan)

Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

Sutopo B. H. 2002. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Surakarta: Sebelas Maret University Press)

Tabrani dan Suprayoga Imam. 2003. *Metodelogi Penelitian Sosial Agama*. (Bandung: remaja Rosda Karya)

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

Wena Made. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. (Jakarta: Bumi Aksara)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id