

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu wadah untuk memberikan pembelajaran dalam proses pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter anak usia dini. Pendidikan anak usia dini haruslah dikemas dengan permainan yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

¹Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun yang sering disebut juga usia emas atau the golden age Sofia Hartati². Masa the golden age merupakan masa anak sedang mengalami

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

² Sofia Hartati. (2005). Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

perkembangan yang sangat pesat. Pada usia emas, anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang terjadi dengan pesat serta fundamental untuk proses kehidupan anak selanjutnya.

Seiring dengan tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, maka taman kanak-kanak diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya. Taman kanak-kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan ini dengan guru sebagai fasilitator, dapat mengambil perannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui stimulasi-stimulasi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang terintegrasi menjadi satu dalam sebuah kegiatan yang dibuat berdasarkan pada tahap pencapaian perkembangan anak.

Masa anak-anak adalah masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak dapat kita temukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu

keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

³Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang memanasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak usia dini, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan terhadap individu, dan untuk meningkatkan kualitas hidupnya ⁴Utami Munandar.

⁵Torrance dalam Noviyanti Marlina dkk menyebutkan bahwa pada dasarnya kreativitas sudah ada sejak anak lahir, namun perlu distimulasi kembali melalui lingkungan sehingga kreativitas anak dapat meningkat. Dalam penelitian yang sama, ditemukan bahwa kreativitas anak mencapai puncaknya pada usia 4 sampai 4,5 tahun, dan akan menurun satu tingkat skor kreativitasnya pada saat anak berusia 5 tahun. Oleh karena itu, kreativitas sangat penting dikembangkan pada anak sejak usia dini untuk persiapan kehidupan di masa dewasanya. Anak yang kreatif selalu mencari dan

³ Suratno. (2005) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Pendidikan Tinggi.

⁴ Utami Munandar. (1999). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

⁵ Torrance (2011) kreativitas anak usia dini

menemukan jawaban dalam memecahkan masalah, selalu terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya, serta memiliki sikap yang lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Kreativitas sendiri memiliki beberapa aspek yang terkandung didalamnya, diantaranya fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), elaboration (keterperincian), dan sensitivity (kepekaan) (Parnes, dikutip dalam Euis Kurniati & Yeni Rachmawati, 2010: 14-15). Kelancaran berasal dari kata lancar diartikan sebagai tidak tersangkut-sangkut, tidak terputus-putus, tidak tersendat sendat, dan tidak tertunda-tunda, artinya kelancaran dalam kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengemukakan ide dengan tidak tersendat-sendat dan terputus-putus. Keluwesan kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam ide alternatif dalam pemecahan masalah di luar kategori yang biasa. Keaslian yaitu kemampuan memberikan respons dalam menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri yang bersifat unik atau luar biasa. Keterperincian yaitu kemampuan untuk mengarahkan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Kepekaan yaitu keuletan dalam menghadapi rintangan, dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu, kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Menumbuhkembangkan potensi kecerdasan dan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan. Semua lembaga pendidikan tentu sudah menyadari peran pendidikan dalam mencerdaskan peserta didik,

walaupun dalam implementasinya belum menyentuh semua aspek kecerdasan. Lain halnya dalam kreativitas yang pada umumnya belum menjadi indikator keberhasilan lembaga pendidikan. Dengan dalih mengejar target kurikulum, terkadang lembaga pendidikan tidak segan-segan membatasi berkembangnya kreativitas anak dengan kurang memberi ruang gerak bagi berkembangnya kreativitas. Kreativitas anak dalam hal ini dapat dirangsang atau dieksploitasi melalui kegiatan bermain sambil belajar, sebab bermain adalah sifat alami anak. Pada usia pra sekolah harus diberikan banyak kebebasan untuk mengeksplorasi dunia mereka dimana dunia anak adalah bermain yang akan memicu imajinasi atau kreativitas melalui kegiatan painting.

Salah satu cara untuk mengenalkan kreativitas sejak dini pada anak bisa lewat gambar atau melakukan aktivitas menggambar. Kegiatan menggambar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku gambar saja, ada inovasi unik untuk mengenalkan anak dalam menggambar menggunakan media baru yaitu *finger painting*. *Finger Painting* merupakan salah satu bentuk usaha kreativitas anak yang bertujuan mengembangkan kemampuan dasar yang meliputi daya komunikasi, emosi, motorik, kecerdasan dan kemandirian (Levick dan Rubin, 1978: 10). *Finger painting* digunakan untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan anak bebas mengekspresikan dirinya. *Finger painting* digunakan anak untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan anak bebas mengekspresikan dirinya. *Finger painting* ini cocok

digunakan oleh anak segala usia. Membantu melatih kemampuan motorik anak karena melibatkan aktivitas jari jemari yang nantinya dapat dibutuhkan dalam segi akademis. Selain itu, anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya untuk merancang objek. Imajinasi setiap anak tidak terbatas. Dengan menggunakan *finger painting* anak bisa berkreasi untuk membuat kartu ucapan ulang tahun, undangan, pembatas buku dan lain sebagainya.

Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan dikelompok B TK Franthikah dari 20 orang anak ada 3 orang anak yang memiliki kreativitas yang tinggi. Hal ini diperkuat dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih monoton dalam pemberian pembelajaran seperti melakukan kegiatan menggambar/mewarnai dengan alat yang sama dari hari ke hari, ketika menggambar terdapat beberapa anak yang masih melihat hasil karya temannya dan memberi warnayang digunakan menjadi sama, hal ini disebabkan guru kurang kreatif sehingga mengalami kesulitan untuk memperoleh anak yang kreatif juga.

Menumbuhkembangkan potensi kecerdasan dan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan. Semua lembaga pendidikan tentu sudah menyadari peran pendidikan dalam mencerdaskan peserta didik, walaupun dalam implementasinya belum menyentuh semua aspek kecerdasan. Lain halnya dalam kreativitas yang pada umumnya belum menjadi indikator keberhasilan lembaga pendidikan. Dengan dalih mengejar target kurikulum, terkadang lembaga pendidikan tidak segan-segan membatasi berkembangnya kreativitas anak dengan kurang memberi ruang

gerak bagi berkembangnya kreativitas. Kreativitas anak dalam hal ini dapat dirangsang atau dieksploitasi melalui kegiatan bermain sambil belajar, sebab bermain adalah sifat alami anak. Pada usia pra sekolah harus diberikan banyak kebebasan untuk mengeksplorasi dunia mereka dimana dunia anak adalah bermain yang akan memicu imajinasi atau kreativitas melalui kegiatan painting.

Melihat permasalahan permasalahan di atas, terutama masalah kreativitas, kegiatan painting yang menyenangkan seperti finger painting (melukis dengan jari), maka peneliti perlu mengkaji lebih mendalam dalam bentuk penelitian eksperimen dengan judul “Efektifitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Berkarya Rupa Anak Kelompok B di TK Frantikah Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah tersebut untuk mengambil metode bermain *finger painting*, dengan bermain *finger painting* tersebut diharapkan si anak dapat menuangkan ide-ide kreatifnya dalam mengembangkan kemampuan menggambar secara mudah dan menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dalam hal ini peneliti membatasi pada:

Efektifitas Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Berkarya Rupa Anak Kelompok B di TK Franthikah Tahun Pelajaran 2017/2018:

1. Subjek yang diteliti hanya terbatas pada Kelompok B di TK Franthikah
2. Mengukur kegiatan bermain *finger painting* terhadap kreativitas berkarya rupa anak dengan menggunakan eksperimen penilaian.
3. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain *finger painting*.

D. Rumusan Masalah

1. Seberapa baik kreativitas berkarya rupa anak sebelum menggunakan kegiatan bermain *finger painting* pada anak usia dini kelompok B di TK Franthikah Kelurahan Pejambon Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon tahun 2017/2018 ?
2. Seberapa baik kreativitas berkarya rupa anak setelah menggunakan kegiatan bermain *finger painting* pada anak usia dini kelompok B di TK Franthikah Kelurahan Pejambon Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon tahun 2017/2018 ?
3. Seberapa tinggi perbedaan efektifitas kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas berkarya rupa anak pada kelompok B di TK Franthikah Kelurahan Pejambon Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan masalah ini adalah:

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas berkarya rupa anak.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan seberapa baik kreativitas berkarya rupa anak sebelum menggunakan kegiatan *finger painting* di kelompok B TK Franthikah.
- b. Untuk mendeskripsikan seberapa baik kreativitas berkarya rupa anak sesudah menggunakan kegiatan *finger painting* di kelompok B TK Franthikah.
- c. Untuk mendeskripsikan seberapa tinggi efektivitas kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas berkarya rupa anak di kelompok B TK Franthikah.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan kreativitas berkarya rupa anak melalui permainan *finger painting*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Membantu mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk pendidik agar memiliki pengetahuan yang luas tentang faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas berkarya rupa anak sehingga dapat dijadikan acuan bagi pendidik untuk memberikan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kreativitas berkarya rupa anak di sekolah.

c. Manfaat bagi sekolah

1. Meningkatkan mutu pelayanan pembelajaran di TK Franthikah Sumber.
2. Adanya perubahan terhadap pembelajaran yang dilakukan di TK Franthikah Sumber.
3. Sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kreativitas berkarya rupa pada anak agar sekolah dapat menghasilkan anak-anak yang kreatif, aktif dan mandiri.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat diajukan sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas berkarya rupa anak di Taman Kanak-kanak yaitu dengan kegiatan *finger painting.s*

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskriptif Teoritik

1. Kegiatan *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas

a. Pengertian *Finger Painting*

Finger painting adalah suatu istilah melukis dengan jari. *finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. *Finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair cat atau tinta Rantinah⁶. Secara singkat dapat dipahami bahwa kegiatan *finger painting* lebih mengarah pada pengembangan aspek motorik anak. Menurut Ayung Candra P⁷ menjelaskan bahwa *finger painting* merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motorik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan *finger painting*. Witarsono⁸ mengatakan bahwa *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah bakat seni khususnya seni rupa. Artinya, ada aspek kreativitas yang muncul saat anak melakukan kegiatan *finger painting*, misal saat anak memulai untuk mencari gagasan

⁶ Rantinah.(2008). Ayo Menggambar Ekspresi. Klaten: PT Intan Pariwara.

⁷ Ayung Candra P. (2009). Penerapan Pembelajaran Finger Painting sebagai Suatu Proses Kreatif Siswa dalam Menggambar dan Mewarnai TK Halimah 05 Banjararum Malang.Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

⁸ Witarsono (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta

tentang apa yang akan anak lukis kemudian melukisnya dengan mencampur warna sehingga tercipta sebuah hasil karya yang unik dan orisinal. Jenis kegiatan ini merupakan suatu cara berkreasi di bidang datar dengan bubur berwarna sebagai bahan pewarnanya dan jari atau telapak tangan sebagai alatnya. Sesuai dengan perkembangan anak serta bahan yang dipergunakan, jenis kegiatan ini cocok diberikan kepada anak-anak TK dan anak-anak kelas rendah SD. Pada kegiatan ini, warna memegang peranan yang sangat penting karena kemungkinan keragaman goresan masih terbatas oleh kemampuan gerak otot lengan mereka (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan⁹). Kegiatan *finger painting* dalam penelitian ini adalah teknik melukis dengan menggoreskan bubur warna menggunakan jari atau telapak tangan secara bebas diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan orisinal.

b. Manfaat *Finger Painting*

Manfaat *finger painting* antara lain sebagai berikut Downs¹⁰:

- 1) *Finger painting* sebagai alat bantu media untuk mengekspresikan seni mereka.
- 2) *Finger painting* melatih anak untuk berkonsentrasi, sehingga dapat sebagai terapi bagi anak hiperaktif.

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

¹⁰ Downs, Cathy. (2008). *Finger painting: It's Not Just for Kids Anymore*. Amerika Serikat: Copyright Carolina Parent.

3) *Finger painting* mempunyai potensi untuk kesehatan psikologis. Aktivitas *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Pendapat lain oleh Ma'had Al-Hanif dalam artikelnya yang berjudul *Manfaat Finger Painting bagi Tumbuh Kembang Anak* (2013)¹¹, menyebutkan bahwa manfaat *finger painting* yaitu:

- a) Melatih motorik halus pada anak yang melibatkan otot-otot kecil dan kematangan syaraf, karena pada ujung-ujung jari anak terdapat sensor yang berhubungan dengan otak. Dengan *finger painting* ujung-ujung jari anak akan banyak bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya.
- b) Sebagai media ekspresi emosi anak, anak akan menuangkan ekspresi jiwanya dengan warna-warna yang sesuai dengan kondisi emosionalnya.
- c) Mengenalkan anak pada konsep warna primer, lebih jauh lagi memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen tentang pencampuran warna sehingga menghasilkan warna sekunder.
- d) Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
- e) Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.

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

- f) Mengurangi sifat hiperaktifitas pada anak penderita autisme dan hiperaktif.
- g) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- h) Membantu anak untuk lebih rileks di sela-sela aktivitas yang padat.

Manfaat *finger painting* dalam penelitian ini adalah *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk memunculkan ide-ide gambar bagi anak, yang kemudian dapat dituangkan oleh anak menjadi sebuah hasil karya yang sesuai dengan keinginan anak, unik, dan orisinal sehingga kreativitas anak dapat berkembang.

c. Tujuan bermain *finger painting*

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

Pendapat lain mengenai tujuan bermain *finger painting* diungkapkan menurut Montolalu (2009:3.17) yaitu:

1. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi
2. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan
3. Melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata
4. Melatih kecakapan dan mengombinasikan warna

5. Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan
6. Memupuk perasaan keindahan

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

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

d. Alat dan Bahan Finger painting

Alat dan bahan yang digunakan untuk *finger painting* tidak terlalu banyak dan rumit. Menurut Sumanto¹² bahan dan alat yang diperlukan antara lain kertas sebagai dasaran, bubuk warna, koran bekas, kaleng berisi air untuk cuci tangan. Slamet Suyanto¹³ berpendapat bahwa alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau kertas khusus untuk menggambar dengan tangan, kain lap, dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat. Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan *finger painting* adalah bidang dasaran, bubuk warna, koran bekas, lap, mangkuk kecil, dan air untuk cuci tangan.

Peneliti mengembangkan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bidang dasaran dari kertas hvs, kertas gambar, dan kain kemudian dibutuhkan bubuk warna dari bahan lem kayu yang dicampur dengan pewarna makanan, koran bekas, mangkok kecil, serta kaleng berisi air.

e. Metode Pembelajaran yang Melandasi *Finger Painting*

¹² Sumanto. (2005) Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Pendidikan Tinggi.

¹³ Slamet Suyanto. (2005). Pembelajaran Untuk Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Pembelajaran kreatif-produktif merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan anak secara aktif baik intelektual maupun emosional melalui eksplorasi konsep yang dikaji, bertanggungjawab menyelesaikan tugas secara bersama, bekerja keras, berdedikasi tinggi, anak mengkonstruksi sendiri konsep yang dikaji, serta percaya diri untuk menjadi kreatif. Mohamad Nur dalam Pratiwi Pujiastuti¹⁴ menambahkan sesuai dengan teori konstruktivis menganjurkan peranan yang lebih aktif bagi anak dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajarannya menekankan anak aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti observasi, percobaan, atau diskusi memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Anak didorong untuk memecahkan permasalahan sendiri baik secara individu maupun secara kelompok, bukan mengajarkan mereka jawaban dari masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis dan kreatif karena sesungguhnya kegiatan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri (self organization) yang ada pada setiap makhluk di alam termasuk manusia sendiri Pratiwi Pujiastuti¹⁵.

¹⁴ Pratiwi Pujiastuti. (2002). Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif bagi Siswa. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

¹⁵ Pratiwi Pujiastuti. (2002). Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif bagi Siswa. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Namun demikian, bentuk penilaian yang dilakukan terhadap kinerja anak masih cenderung mengikuti pola lama, yaitu model soal-soal pilihan ganda yang lebih banyak memerlukan kemampuan siswa untuk menghafal. Model pembelajaran kreatif-produktif, diharapkan mampu mengembangkan kualitas pembelajaran pada anak. Lebih lanjut dinyatakan bahwa model pembelajaran ini menantang anak untuk aktif mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan menghasilkan sesuatu yang kreatif yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang dikaji. Belajar merupakan proses aktif anak dalam membangun pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dengan demikian peran aktif dari anak sangat penting dalam rangka pembentukan kreativitasnya. Anak kreatif dapat dilatih dengan cara guru menciptakan kegiatan yang beragam memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memusatkan perhatian anak secara penuh pada proses pembelajaran.

Jadi, untuk mendorong munculnya kreativitas pada anak, pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa aktif bertanya, menyampaikan ide, yang kemudian anak bisa menuangkan ide tersebut menjadi sebuah karya. Contohnya ketika anak melakukan finger painting, guru bertanya pada anak dulu tentang ide anak. Kemudian, anak melakukan finger painting dengan aktif mengeksplor bahan yang

disediakan. Sehingga menghasilkan sebuah karya yang unik dan orisinal dari anak.

f. Langkah-langkah Pembelajaran Kreativitas Melalui Kegiatan *Finger Painting*

Kegiatan *finger painting* memiliki tiga tahap rancangan untuk anak usia dini di antaranya yaitu persiapan yang dilakukan guru, pelaksanaan kegiatan oleh anak, penilaian oleh guru.

1. Rancangan Persiapan yang Dilakukan Guru

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan *finger painting*:

- a) Menetapkan tujuan dan tema kegiatan, sebagaimana telah dikemukakan tujuan kegiatan *finger painting* adalah untuk meningkatkan kreativitas anak.
- b) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan, sesuai dengan rancangan tujuan dan tema yang ditetapkan maka dapat ditetapkan rancangan bahan dan alat yang dapat disediakan guru, yaitu: kertas hvs, kertas gambar, kain, bubuk warna, koran, mangkok plastik, lem.
- c) Membuat bubuk warna, untuk membuat bubuk warna, guru mencampurkan lem dengan pewarna makanan hingga terbentuk warna yang diinginkan.

2. Menetapkan Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan *finger painting* merupakan tahap yang sangat penting dilihat dari segi pemecahan masalah. Keberhasilan kegiatan tergantung pada cara menangani langkah-langkah secara terinci. Meskipun kegiatan *finger painting* lebih menekankan kebebasan berekspresi pada anak, namun anak-anak sangat membutuhkan bimbingan guru

untuk dapat menyelesaikan tugasnya atau bagiannya secara tuntas.

Langkah-langkah kegiatan *finger painting* antara lain:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat *finger painting* seperti bahan dasaran, bubuk warna, dan koran yang akan digunakan pada hari tersebut. Guru menjelaskan kepada anak tentang alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*.
- b. Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang berisi 3-4 anak. Guru membagikan alat dan bahan pada tiap kelompok.
- c. Guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting* berlangsung.
- d. Guru memberikan stimulasi pada anak dengan cara tanya jawab kepada anak tentang *finger painting* yang pernah anak lihat sehingga anak memiliki gambaran atau ide untuk mengembangkannya.
- e. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan *finger painting* dengan bahan yang telah disediakan oleh guru.

Kegiatan yang dilakukan adalah anak diminta melukis dengan jari sesuai idenya kemudian menceritakan tentang apa yang telah anak lukis.

- f. Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu membuat, mencipta, atau meniru. Guru memberikan motivasi pada anak untuk melukis sesuai dengan ide dan kemauannya sendiri. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang hasil karya anak.
- g. Guru memberikan penguatan kepada anak dengan cara memberikan reward berupa bintang dan pujian bagi anak.
- h. Penilaian kegiatan *finger painting*.

Dalam penelitian ini jika kegiatan belajar mengajar telah usai, guru dan peneliti melakukan penilaian proses dan hasil belajar yang diperoleh oleh anak pada hari itu. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan belajar mengajar pada hari tersebut sudah mencapai tujuan atautkah belum.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional)¹⁶ menjelaskan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Dalam kamus Webster Anik Pamilu¹⁷ kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Kreativitas merupakan segala pemikiran baru, cara, pemahaman/ model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan Ulfah dalam Sari Usdiana¹⁸.

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya Gallagher dalam Yeni Rachmawati & Euis Kurniati¹⁹ Kreativitas sebagai suatu proses untuk menciptakan hal baru juga dikemukakan oleh Meitasari (Dynna Wahyu P.S.)²⁰ kreativitas adalah suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Santrock (Dynna Wahyu P.S., 2013: 5) yang mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan

¹⁶ Depdiknas Dirjen Dikti. (2005). Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK. Jakarta

¹⁷ Anik Pamilu. (2007). Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak. Jakarta: Buku Kita.

¹⁸ Sari Usdiana.(2012). BAB II Tinjauan Pustaka. Diakses dari id.scribd.com/doc/99781389/kreativitas-anak#srcibd pada Selasa 14 April 2015 jam 20.00 WIB.

¹⁹ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Kencana.

²⁰ Dynna Wahyu P.S. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. Jurnal. Surabaya: Universitas Airlangga.

pemecahan masalah yang unik. Sejalan dengan pendapat Conny R Semiawan²¹ yang mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sementara itu Utami Munandar²², mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Supriadi dalam Rita Mariyana²³ memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan intregasi antara setiap tahap perkembangan.

Beberapa pengertian kreativitas yang dikemukakan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan

²¹ Cony R Semiawan. (2009). Kreativitas Keberbakatan. Jakarta: PT Indeks.

²² Utami Munandar. (1999). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

²³ Rita Mariyana. (2008). Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini. Diklat. PG-PAUD FIP: UPI.

maupun karya nyata dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal perlu diketahui aspek-aspek kreativitas yang menjadi acuan penyusunan indikator untuk mengukur kreativitas anak. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau hasil karya dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang unik dan orisinal.

b. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini

Aspek kreativitas menurut Martini Jamaris²⁴ yaitu:

1. Kelancaran, kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan ide-ide yang ada dalam pikiran dengan lancar. Anak yang kreatif mampu mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah, memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, serta mampu bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
2. Kelenturan, kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide yang dimilikinya. Anak yang memiliki kelenturan mampu menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi, mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang

²⁴ Martini Jamaris. (2006). Proses Kreativitas Anak. Jakarta: Airlangga.

berbeda-beda, dan mampu menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.

3. Keaslian, keaslian yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan suatu karya yang asli sesuai dengan pemikirannya sendiri. Anak yang memiliki aspek keaslian mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim sehingga hasil karya yang dihasilkan anak unik dan berbeda dengan lainnya.
4. Elaborasi, elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain. Anak yang memiliki kemampuan mengelaborasi mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain dan menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

Aspek-aspek kreativitas dalam penelitian ini lebih merujuk pada pendapat Martini Jamaris²⁵ yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas, untuk mengetahui bahwa anak tergolong anak kreatif maka perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas agar guru tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

c. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

²⁵ Martini Jamaris. (2006). Proses Kreativitas Anak. Jakarta: Airlangga.

Supriadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati²⁶ menjelaskan ciri-ciri kreativitas antara lain, sebagai berikut :

1. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain:
 - a) Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b) Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - c) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi-kombinasi yang lazim dari bagianbagian atau unsur-unsur.
 - d) Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

²⁶ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Kencana.

- e) Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (nonaptitude) antara lain:
 - 1) Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - 2) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
 - 4) Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena

ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

- 5) Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Sumanto²⁷ menambahkan anak kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) Mempunyai kemampuan berpikir kritis, (b) Ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, (3) Berani mengambil resiko, (4) Tidak mudah putus asa, (5) Menghargai keindahan, (6) Mau berbuat atau berkarya, (7) Menghargai diri sendiri dan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka anak yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir luwes, ingin tahu, mempunyai imajinasi, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mau berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini, anak kreatif adalah anak yang membuat hasil karya berdasarkan idenya sendiri, berani mengambil resiko, mampu menghasilkan karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, serta tidak kehabisan akal untuk menciptakan idea atau karya yang orisinal.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

²⁷ Sumanto. (2005) Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Pendidikan Tinggi.

Utami Munandar²⁸ mengemukakan ada empat faktor yang mempengaruhi kreativitas atau yang sering disebut dengan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk.

1. Pribadi

Tindakan kreatif akan muncul pada pribadi kreatif yang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga muncul sebuah keunikan dari pribadi. Kreativitas dipandang dari dimensi pribadi merupakan titik pertemuan dari tiga aspek psikologis, yaitu: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian. Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, perumusan masalah, penyusunan strategi, dan pengambilan keputusan. Gaya kognitif meliputi senang menulis, merancang, dan menyukai masalah yang tidak terstruktur. Kepribadian meliputi fleksibilitas, toleransi, dan keuletan, dengan berpadunya ketiga aspek psikologis tersebut, seseorang dapat menghasilkan sebuah produk atau karya kreatif yang unik dan berbeda bergantung pada aspek-aspek psikologisnya.

2. Dorongan

a) Motivasi untuk Kreativitas

Roger dalam Utami Munandar²⁹ pada setiap orang ada kecenderungan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi

²⁸ Utami Munandar. (1999). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

²⁹ Utami Munandar. (2012). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

matang, dorongan untuk mengungkapkan, dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Ketika dorongan-dorongan ini muncul kemudian ada interaksi dengan lingkungan maka akan muncul kreativitas dari individu.

b) Kondisi Eksternal yang Mendorong Perilaku Kreatif

1) Keamanan Psikologis

- a. Menerima anak sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
- b. Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada (ancaman bagi anak).
- c. Memberikan pengertian secara empatik.

Apabila tercipta suasana tersebut, maka anak akan berada pada real self yang memungkinkan timbulnya ekspresi dalam bentuk bentuk baru dalam hubungannya dengan lingkungan, maka kreativitas pada anak dapat muncul.

2) Kebebasan psikologis

Orangtua atau guru memberikan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pendapat atau idenya. Namun, anak juga diberikan pengertian bahwa ada lingkungan yang mempunyai peraturan.

3. Proses

Teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam buku *The Art of Thought*, menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu:

- a. Persiapan, pada tahap ini individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan cara belajar berpikir, mencari jawaban, atau bertanya pada orang.
- b. Inkubasi, pada tahap ini individu tidak melanjutkan untuk mencari informasi, hal ini dimaksudkan sebagai tahap pencarian inspirasi.
- c. Iluminasi, tahap timbulnya gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru.
- d. Verifikasi, pada tahap ini gagasan baru itu harus diuji dengan realitas. Artinya proses berpikir kreatif tetap harus diikuti dengan proses berpikir kritis.

4. Produk

Besemer dan Treffinger dalam Utami Munandar³⁰ menyarankan bahwa, produk yang kreatif memiliki kategori kebaruan, pemecahan, dan kerincian. Anak usia dini adalah pribadi yang unik karena memiliki karakteristik yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut karena setiap anak memiliki pemaknaanya sendiri saat proses interaksi dengan

³⁰ Utami Munandar. (1999). *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

lingkungannya berlangsung. Oleh sebab itu, akan muncul ungkapan-ungkapan kreatif yang berbeda pula dari setiap anak. Ungkapan kreatif akan terwujud apabila anak mendapatkan dorongan lingkungannya yaitu guru dan orang tua serta dorongan dari dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Namun, pada usia TK dorongan dari lingkungan lebih banyak mempengaruhi motivasi anak untuk melakukan suatu yang baru, karena pada usia TK anak belum mempunyai konsep diri yang matang. Dalam proses kreatif, anak diberikan kebebasan untuk menyampaikan gagasan dan membuat suatu hal baru untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak. Dengan demikian, anak akan menghasilkan suatu gagasan atau produk yang bersifat unik dan orisinal serta dapat menceritakan apa yang telah ia hasilkan.

e. Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Sumanto dalam Utami Munandar (2009: 31) mengemukakan ada empat manfaat perlunya pengembangan kreativitas sejak dini, yaitu:

1. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu mewujudkan dirinya sehingga menghasilkan sebuah karya yang dapat diakui orang lain.

2. Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian dari suatu masalah. Sehingga, kreativitas perlu

distimulasi untuk melatih anak melihat kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang bisa digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

3. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan dalam melakukan percobaan, eksplorasi, penemuan, proses pembuatan, dan berbagai upaya lain yang dilakukan anak akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak.

4. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Melalui proses kreatif dimungkinkan seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Hal tersebut sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya. Seseorang yang kreatif mempunyai ide baru yang bisa dikembangkan menjadi suatu hal yang dapat meningkatkan kualitas dan kesejahteraan hidupnya.

f. Tujuan Pengembangan Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Pengembangan kreativitas senirupa anak TK adalah suatu daya atau kemampuan untuk mencipta Depdiknas³¹. Menurut Utami Munandar³² kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan melalui pendidikan sejak usia dini dengan alasan karena orang dapat mewujudkan dirinya. Seorang ahli menyebutkan bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Selain itu, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam

³¹ Depdiknas.(2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

³² Utami Munandar. (1999). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Alasan yang berikutnya kreativitas dapat memberikan kepuasan terhadap individu serta dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Pengembangan kreativitas bagi anak dianggap begitu penting, maka pada tanggal 11 Maret 1984 Taman Mini Indonesia Indah (TMII) telah membuka pusat-pusat Pengembangan Kreativitas Anak. Di sana terdapat beberapa anjungan (rumah-rumah tradisional) sehingga menjadi wadah bagi anak-anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Tempat ini dapat terwujud atas kerjasama antara Yayasan Pengembangan Kreativitas, Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DKI Jakarta, dan Taman Mini Indonesia Indah Utami Munandar³³.

Selama anak terus berinteraksi dengan lingkungannya dan lingkungan memberikan pengaruh yang baik bagi anak maka kreativitas anak akan terus berkembang. Namun, persoalan kemudian muncul bahwa kreativitas anak justru menurun seiring bertambahnya usia anak. Kondisi tersebut dikarekan adanya peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola asuh, pola kebiasaan, dan pola penghargaan dari lingkungan yang tidak tepat sehingga menjadi penyebab dari terhambatnya kreativitas. Sebagai contoh, saat di sekolah anak tidak lagi bebas memberikan warna

³³ Utami Munandar. (1999). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

langit sesuai imajinasinya dan tidak dapat memilih untuk belajar di luar ruangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayan Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati³⁴ menunjukkan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju dewasa. Kajian dari penelitian itu adalah kemampuan individu untuk memunculkan ide orisinal. Tingkat orisinalitas berdasarkan usia menunjukkan bahwa pada usia 5 tahun orisinalitas mencapai 90%, usia 7 tahun orisinalitas turun menjadi 20%, dan pada orang dewasa hanya 2%. Maka tidak heran jika pada usia 40 tahun orang dewasa akan lebih mudah menyerah dalam melakukan penelitian, percobaan, ataupun pembaharuan produk kreatif.

Kreativitas berkaitan dengan kecerdasan anak meskipun tidak mutlak. Artinya, kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku inteligensi, namun kreativitas dan kecerdasan tidak selalu menunjukkan korelasi positif. Sebab skor intelegensi yang rendah pasti akan memiliki tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor intelegensi yang tinggi belum tentu dibarengi dengan tingkat kreativitas yang tinggi pula. Singkatnya, anak yang kreatif dapat dipastikan bahwa anak itu cerdas, namun tidak selalu anak cerdas adalah anak kreatif.

³⁵Nursisto mengemukakan bahwa kemampuan belajar anak jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua anak memiliki kreativitas dalam dirinya yang harus

³⁵ Nursisto. (1999). Kiat Menggali Kreativitas. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan anak demi menyongsong masa depan. Hal sejalan dengan ungkapan Getzels dkk dalam Nursisto yang mengemukakan dalam achievement test, anak yang memiliki IQ tinggi dapat menghasilkan nilai yang sama dengan anak yang memiliki kreativitas tinggi.

Oleh sebab itu diperlukan adanya program-program pembelajaran untuk menjaga agar anak tetap kreatif. Menurut Utami ³⁶Munandar menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
2. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
3. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam Pendidikan di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.

³⁶ Munandar (1999). Kreativitas Anak Usia Dini.

4. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
5. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Berdasarkan fakta dalam penelitian dan pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas itu perlu dipupuk sejak dini karena anak yang memiliki kreativitas akan dapat mewujudkan dirinya, memecahkan masalah, dan meningkatkan kualitas hidupnya.

3. Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas

Mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi, gemar merenung, responsif terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis ³⁷Nursisto, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menambahkan pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak dapat dilakukan dengan cara:

a. Pengembangan Kreativitas Melalui Hasta Karya

Pada dasarnya melalui proses pembuatan hasta karya anak melakukan aktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi sekaligus memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan anak sendiri berdasarkan benda yang sudah pernah anak temui maupun

³⁷ Nursisto. (2000). Kiat Menggali Kreativitas. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

yang telah anak modifikasi. Melalui proses tersebut, anak juga melibatkan aspek kognitif, misalnya anak berimajinasi untuk membayangkan bentuk yang akan anak buat.

b. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (diangan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang Kamus Besar Bahasa Indonesia³⁸. Imajinasi dapat diartikan pula sebagai khayalan. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya seluas-luasnya dan tanpa batas, kemampuan inilah yang mendorong munculnya kreativitas pada anak. Sebagai contoh, anak menggunakan benda-benda disekitarnya untuk bermain, sapu digunakan sebagai motor, kursi digunakan sebagai mobil.

c. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak, terutama dari alam. Eksplorasi memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak. Pada saat anak menjelajah alam itulah, kreativitas akan muncul pada diri anak.

d. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

³⁸ Depdiknas.(2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Eksperimen banyak dihubungkan dengan percobaan di laboratorium dan proses rumit untuk memecahkan suatu masalah. Namun, bagi anak eksperimen lebih sederhana pada ranah bagaimana proses terjadinya sesuatu, mengapa hal itu bisa terjadi, dan bagaimana pemecahan masalahnya. Anak terlebih dahulu mengidentifikasi (apa ini) dengan cara mengelompokkan maupun memberikan label. Kemudian memperhatikan hubungan sebab-akibat, untuk menjawab hubungannya maka anak melakukan pengujian menurut imajinasinya.

e. Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek

Metode proyek merupakan pembelajaran yang menghadapkan anak pada personalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok. Metode proyek memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi, sehingga anak memiliki peluang untuk berkreasi dan mengembangkan diri secara optimal. Selain itu, kreativitas juga dapat berkembang apabila pembelajaran yang dilaksanakan guru memiliki kriteria sebagai berikut:

1) Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan

Belajar yang menyenangkan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga dewasa. Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan pada anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa anak pada kondisi yang nyaman untuk belajar sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Kondisi

tersebut ditandai dengan anak banyak bertanya, anak antusias mengikuti kegiatan, anak tertawa, dan asyik menikmati pembelajaran yang diberikan guru.

2) Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain

Bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak belajar tentang banyak hal tanpa anak sadari dan tanpa terbebani. Saat anak bermain anak mengenal aturan, sosialisasi, toleransi, menata emosi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Dengan demikian guru perlu memilihkan permainan yang tepat untuk anak sebagai materi dalam pembelajarannya.

3) Mengaktifkan Anak

Belajar aktif merupakan proses dimana anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan atau mencipta dari bahan-bahan di sekitarnya. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program kreativitas bagi anak, karena anak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuannya melalui pengalaman, informasi, dan mampu menghasilkan produk kreatif.

4) Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan

Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan satu kesatuan utuh dan menyeluruh, sehingga kegiatan yang dirancang mencakup seluruh aspek perkembangan anak.

5) Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret

Bagi anak, proses memahami dan mengerti akan lebih cepat diterima anak dan bermakna apabila anak mengamati dan berinteraksi dengan obyek pembelajaran. Pada usia TK, perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional konkret, sehingga pembelajaran harus disertai dengan obyek nyata.

Berdasarkan pendapat di atas, guru dapat membuat sebuah rancangan pembelajaran yang baik bagi anak, antara lain bersifat mengaktifkan anak melalui kegiatan-kegiatan yang banyak melibatkan anak. Anak yang melakukan kegiatan secara nyata atau konkret akan lebih mudah memahami suatu hal yang kemudian akan dikembangkan melalui proses berpikir kreatif menjadi suatu hal baru di kemudian hari. Selain itu, anak masih memiliki tingkat konsentrasi yang rendah oleh sebab itu agar tidak mudah bosan pembelajaran didesain dengan menyenangkan. Pembelajaran akan menyenangkan bagi anak apabila anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai media sehingga kreativitas anak dapat berkembang optimal.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rodiyana (2018) judul “Efektifitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Berkarya Rupa Anak Kelompok B di TK Franthikah” jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, 2018. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan data pretest 110 dan posttest 168.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Berkarya Rupa Anak Kelompok B di TK Franthikah” skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon 2018, 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. Mengacu pada penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada pengembangan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Penelitian ini sama dengan penelitian di atas yakni menggunakan permainan

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

C. Kerangka Berfikir

Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir pada setiap manusia. Namun kreativitas akan berkembang optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Menurut Santrock (Dynna Wahyu P.S)³⁹ yang mendefinisikan “kreativitas sebagai kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik”.

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

³⁹ Dynna Wahyu P.S. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. Jurnal. Surabaya: Universitas Airlangga.

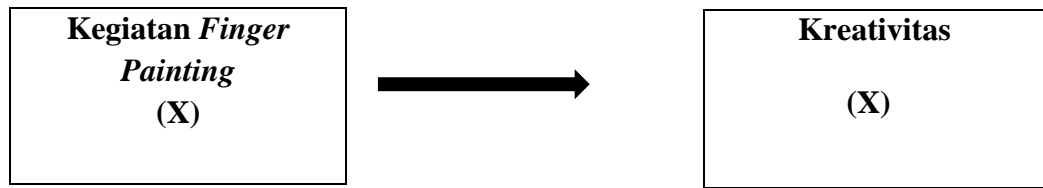
Guru berperan penting dalam memberikan stimulus kepada anak saat disekolah. Guru sebagai fasilitator perkembangan anak harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keseluruhan kemampuan yang dimiliki. Memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen melalui beberapa kegiatan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

Bermain merupakan dunia anak yang menjadi kebutuhan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Parten dalam Yuliani dan Bambang⁴⁰ menyatakan bahwa “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkresi, dan belajar secara menyenangkan.”

Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak yakni dengan permainan finger painting. Melalui kegiatan ini anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dalam pencampuran warna, bereksplorasi membuat hasil karya yang menarik serta melatih kelenturan motorik harus anak.

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

⁴⁰ Yuliani dan Bambang. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. PT Indeks, Jakarta.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas maka dapat dibuat hipotesis penelitian yaitu:

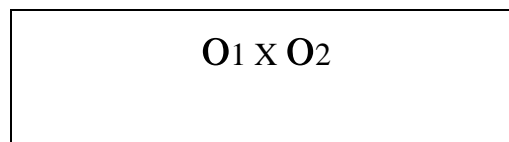
Ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Frantikah tahun pelajaran 2017-2018.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Pre Experimen Design*, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini disesuaikan dengan subjek penelitian yaitu menggunakan observasi untuk mengetahui keadaan awal dan observasi akhir untuk mengetahui keadaan setelah perlakuan karena subjek penelitiannya adalah anak usia 5-6 tahun. Skor awal dan akhir kemudian dibandingkan dan dilakukan analisis tes untuk mengetahui perbedaannya.



Gambar 3.1. Visualisasi One Group Pretest-Posttest

Keterangan:

O1= nilai observasi awal

O2= nilai setelah diberi perlakuan *finger painting*

Pengaruh *finger painting* terhadap kreativitas anak = $O2 - O1$

Prosedur

1. Kenakan O1 yaitu pretest untuk mengukur pengembangan kreativitas anak sebelum subjek diajarkan dengan suatu metode.
2. Kenakan subek dengan X, yaitu suatu metode dengan waktu tertentu.
3. Berikan O2 yaitu post test untuk mengukur kreativitas anak setelah subjek dikenakan variabel eksperimen mental X.
4. Bandingkan O1 dan O2 untuk menentukan seberapa jauh perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel eksperimen X.
5. Terapkan test statistik yang cocok dalam hal t-test untuk menentukan variabel eksperimen X.

Suryabrata mengungkapkan bahwa keuntungan dari *one group pre test design* adalah pretest itu memberikan landasan untuk membuat komparansi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai (*experimental treatment*). Rancangan ini juga mungkin untuk mengontrol selection variabel dan mortality variabel, jika subjek yang sama mengambil O1 dan O2 keduanya.

a. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada variabel bebas atau disebut juga variabel X dan variabel terikat atau juga variabel Y. Variabel bebas penelitian ini adalah *finger painting*. Sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah kreativitas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi *non-participant* (observasi terstruktur), karena instrumen yang disusun dirancang untuk mengetahui kreativitas anak melalui penerapan *finger painting*. Instrumen yang digunakan berpedoman pada indikator dan butir amatan tentang kreativitas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di TK Franthikah Kelurahan Pejambon Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada Tahun Ajaran 2017/2018 tepatnya bulan April dengan setting penelitian dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Tabel 3.1

Jadwal Peneliti

| No | Program | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | |
|----|--------------------|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pembuatan proposal | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Pengajuan proposal | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Penelitian Awal | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Penyusunan Skripsi | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Bimbingan | | | | | | | | | | | | |

| | Program | Maret | | | | April | | | | Mei | | | |
|----|-----------------------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | Penelitian lanjutan 1 | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Penelitian lanjutan 2 | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Penelitian lanjutan 3 | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Penyusunan skripsi | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Bimbingan | | | | | | | | | | | | |

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelas B1 di TK Franthikah dengan jumlah siswa 15 anak, 07 siswa perempuan dan 08 siswa laki-laki. Menurut Sugiyono (2012:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada dalam penelitian ini yaitu dengan Sampling Jenuh, di kelas B1 di TK Franthikah dengan jumlah siswa 15 anak, 07 siswa perempuan dan 08 siswa laki-laki. Sampling jenuh

menurut Sugiyono (2015:124) yakni teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 15 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan untuk memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan untuk mengukur kreativitas anak yang berkaitan dengan kelancaran dalam memproduksi gambar atau berapa banyak gambar yang dihasilkan oleh anak dan keaslian hasil gambar anak secara individu dibandingkan dengan gambar anak lain. Observasi dilakukan pada saat aktivitas menggambar berlangsung pada anak TK usia 5-6 tahun TK Franthikah dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan pada saat kegiatan/aktivitas menggambar tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru dibantu guru pendamping sebagai kolaborator.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pencarian data terhadap hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkripsi, foto, notulen rapat, agenda. Dalam penelitian dokumentasi dipakai peneliti adalah untuk melengkapi metode observasi. Dokumen-dokumen yang akan digunakan dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian.

Tabel 3.2

Indikator dan Butir Amatan dalam Observasi Kreativitas

| No | Indikator | Butir Amatan | Jumlah |
|----------------------------|---|---|----------|
| 1. | Keluwesannya, keterampilan, kelancaran, keaslian. | 1. hasil goresan gambar anak melalui <i>finger painting</i> | 2 |
| | | 2. Memberikan ide tentang gambar yang akan dibuat | |
| 2. | Memiliki daya imajinasi yang kuat | 3. Mampu menuangkan ide dan imajinasinya di atas media gambar | 2 |
| | | 4. Mampu menghasilkan produk baru | |
| 3. | Dapat bekerja sendiri | 5. Mampu bekerja sendiri saat kegiatan berlangsung | 1 |
| Jumlah Butir Amatan | | | 5 |

E. Teknik Analisis Data

1. Sugiyono (2011:207) menjelaskan analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Untuk mengetahui tingkat kreativitas dari subjek penelitian, maka ditentukan descriptor butir amatan dengan memberikan tanda checklist (√) sesuai dengan kemampuan yang telah dicapai. Berikut keterangan descriptor tersebut:

BSB= Berkembang Sangat Baik, jika anak mampu menguasai indikator dengan baik dan menyelesaikan 75% sampai 100% kegiatan yang dilakukan.

BSH= Berkembang Sesuai Harapan, jika anak mampu menguasai indikator dengan sedikit bantuan dan menyelesaikan 50% sampai 74% kegiatan yang dilakukan.

MB= Mulai Berkembang, jika anak mampu menguasai indikator dengan banyak bantuan dan menyelesaikan 25% sampai 49% kegiatan yang dilakukan.

BB= Belum Berkembang, jika anak belum mampu menguasai indikator yang diberikan dan menyelesaikan kurang dari 24% kegiatan yang dilakukan.

2. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan SPSS (*Statistical Package For The Social Science*)16.0 for windows, yaitu paket uji statistik untuk ilmu sosial. Uji t digunakan untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel bebas yaitu

finger painting (X) terhadap kreativitas anak (Y) sehingga bias diketahui apakah dugaan yang sudah ada dapat diterima atau ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di TK Franthikah Kelurahan Pejambon Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon. Penelitian dilakukan Tahun Ajaran 2017/2018 tepatnya bulan April dengan setting penelitian dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Populasi pada penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelas B1 di TK Franthikah dengan jumlah siswa 15 anak, 07 siswa perempuan dan 08 siswa laki-laki.

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *finger painting*. Sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Statistik Deskriptif

1.1 Statistik Deskriptif Pretest Eksperimen

Tabel 4.1**Descriptive Statistics**

| | N | Range | Minimum | Maximum | Sum | Mean | | Std. Deviation | Variance |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----------------|-----------|
| | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error | Statistic | Statistic |
| Pretesekper iment Valid N (listwise) | 15 15 | 20 | 28 | 48 | 540 | 36,00 | 1,872 | 7,251 | 52,571 |

Dari tabel 4.1 terdapat hasil output SPSS menunjukkan jumlah siswa (N) 15, dari 15 siswa nilai hasil pengujian (minimum) adalah 28 dan nilai hasil pengujian terbesar (maximum) adalah 48. Rata-rata dari pengujian pretest ini dari 15 siswa adalah 36,00 dengan standar deviasi sebesar 1,872. Nilai range merupakan selisih nilai maksimum dan minimum yaitu sebesar 20 dan nilai sum merupakan penjumlahan nilai pretest dari 15 siswa sebesar 540

1.2 Statistik Deskriptif Posttest Eksperimen**Tabel 4.2****Descriptive Statistics**

| | N | Range | Minimum | Maximum | Sum | Mean | | Std. Deviation | Variance |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----------------|-----------|
| | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error | Statistic | Statistic |
| postestekperim en Valid N (listwise) | 15 15 | 60 | 40 | 100 | 1076 | 71,73 | 5,359 | 20,755 | 430,781 |

Dari tabel 4.2 terdapat hasil output SPSS menunjukkan jumlah siswa (N) 15, dari 15 siswa nilai hasil pengujian (minimum) adalah 40 dan nilai hasil pengujian terbesar (maximum) adalah 100. Rata-rata dari pengujian pretest ini dari 15 siswa adalah 71,73 dengan standar deviasi sebesar 20,755. Nilai range merupakan selisih nilai maksimum dan minimum yaitu sebesar 60 dan nilai sum merupakan penjumlahan nilai pretest dari 15 siswa sebesar 1076.

C. Pengujian Hipotesis

1. T-test

Uji T-test digunakan sebagai uji komparatif atau perbedaan untuk Mengetahui perbandingan dan perbedaan antara dua variabel.

Untuk melihat apakah ada pengaruh antara variabel *finger painting* terhadap kreativitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah analisis sebagai berikut:

a. Perumusan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen

Menghitung besarnya angka t_{hitung}

b. Menghitung besarnya angka t_{tabel}

Ketentuan: Taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) = $n - k$ atau $15 - 2 = 13$. Dari ketentuan diperoleh angka t_{tabel} sebesar (2,160).

c. Kriteria pengujian

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

d. Keputusan

Tabel 4.3

| Paired Samples Test | | | | | | | | |
|--|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 pretesekeperimen - postestekperimen | -35,733 | 16,455 | 4,249 | -44,846 | -26,621 | -8,410 | 14 | ,000 |

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh data $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan penolakan terhadap H_0 . Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket paska perlakuan lebih tinggi di bandingkan dengan rata-rata hasil angket pra perlakuan, maka dapat dikatakan bahwa finger painting efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.