**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada jenjang Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan yang sangat penting di dalam mengembangkan aspek-aspek kepribadian anak, baik pengembangan fisik, sosial, bahasa, moral, maupun aspek perilaku anak. Perilaku anak usia Taman Kanak-kanak sangat penting dikembangkan terutama kreativitas seni lukis anak, diantaranya keberanian dalam menyampaikan gagasan dan mengespresikan dirinya, kesenangan baik dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran maupun dalam perolehan hasil kerja, kesabaran, perilaku malu dan kepercayaan diri anak.

Perilaku kreativitas seni lukis tersebut menjadi sangat penting, terutama dalam hubungan dengan keberhasilan anak melakukan penyesuaian diri dan mengembangkan masa depannya. Alimuddin (2002: 110) menyatakan bahwa anak yang tidak berkembang perilaku kreatifitasnya mengalami kesulitan dalam melakukan penyesuaian diri dan cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah.

Bermain adalah salah satu bentuk pendekatan yang strategis dalam mengembangkan aspek-aspek kepribadian anak di Taman Kanak-kanak. Dalam bermain anak dapat mengerti hak-hak pribadi dan hak-hak orang lain, anak dapat dilatih menghargai orang lain, dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki, dapat mengembangkan perilakunya seperti perilaku kreativitas, dalam hal ini dilatih menghargai orang lain, dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki, dapat mengembangkan perilakunya seperti perilaku kreativitas, dalam hal ini mengembangkan kesenagan-kesenagan anak, keberanian bertindak dan mencoba, serta mengambil resiko serta menyelesaikannya sendiri dan berkelompok, serta mengembangkan aspek kesabaran anak, serta berbagai aspek lainnya.

Selain berpengaruh pada aspek-aspek efektif dan psikologis anak, bermain juga memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kepribadian dan pembentukan fisik anak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain sangat dibutuhkan dalam membentuk seluruh aspek kepribadian anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang terlihat kurangnya perkembangan kreativitas seni lukis anak. Hal ini dapat dilihat dari beberapa bentuk perilaku yang nampak, seperti kurangnya keberanian, kesenagan, kesabaran, pemalu dan percaya diri dan perilaku kreativitas lainnya.

Dalam hubungan dengan paparan tersebut, maka diperlukan upaya untuk mengembangkan kreatifitas seni lukis anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kec. Mattiro Sompe Kab. Pinrang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas seni lukis anak adalah melalui pembelajaran dengan metode bermain warna. Kegiatan bermain diharapkan dapat meningkatkan dan membentuk kreativitas seni lukis anak. Bermain warna diharapkan akan dapat mengembangkan keberanian, kesenangan, kesabaran, pemalu dan percaya diri.

1. **Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari apa yang telah dipaparkan pada uraian terdahulu maka masalah yang akan dijadikan titik fokus pembahasan dalam tulisan ini adalah “Bagaimanakah penerapan bermain warna dalam meningkatkan kreativitas seni lukis anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kec. Mattiro Sompe Kab. Pinrang?”

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui kajian ini adalah untuk mengetahui penerapan bermain warna dapat mengembangkan kreativitas seni lukis anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Setelah dilakukan kajian melalui tulisan ini, maka diharapkan memberikan manfaat secara:

1. **Teoritis**
2. Bagi mahasiswa, diharapkan kajian ini dapat dijadikan sebagai literatur dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
3. Bagi penulis, dijadikan sebagi analisis dalam mengkaji masalah yang dijadikan titik fokus dalam tulisan ini.
4. **Praktis**
5. Bagi orang tua, diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam melakukan pembinaan dan pendidikan bagi anak-anaknya.
6. Bagi para guru Taman Kanak-kanak, diharapkan kajian ini dapat memberikan gambaran akan besar dan pentingnya arti bermain terhadap perkembangan anak, dan dapat dijadikan sebagai landasan dalam melakukan pendekatan belajar mengajar. Dan dijadiikan sebagai masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Bermain warna**

Mengapa orang bermain?, apakah bermain itu penting bagi anak?, dan apakah bermain memberikan arti dalam proses perkembangan seseorang?. Jawaban yang paling ringkas adalah bermain adalah aktfitas yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan seseorang.

Secara sederhana pertanyaan ini sebenarnya sangat mudah untuk dijawab, yakni orang bermain karena suka,karena hobby, karena ingin memperoleh prestasi yang tinggi, atau karena ingin memperoleh uang.

Banyak orang, bahkan hampir semua orang suka bermain. Tua-muda, besar-kecil, laki-laki ataupun perempuan suka bermain. Motif bermainpun bermacam-macam. Ada orang bermain hanya untuk mencapai kesenangan, ada yang bertujuan untuk mencapai prestasi, dan ada pua yang bertujuan menghasilkan uang.

Semiawan (2003: 16) memandang bermain sebagai “sesuatu yang menyenangkan, mengasyikkan, dan kegiatan serius bagi anak”. Bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak dan bukan karena dipilihkan atau ditunjukkan, permainan yang dilakukan oleh anak bukan karena ingin memperoleh hadiah atau penghargaan (award), melainkan sesuatu yang menyenangkan. Bermain juga dipandang sebagai salah satu alat utamat untuk melatih pertumbuhan. Bermain juga merupakan medium yang melibatkan anak secara fantasi dan nyata dalam dunia yang sedang dijalaninya.

Kartini Kartono (1989: 12) mengemukakan bahwa “dengan bermain kelelahan otot, ura saraf, maupun kelelahan jiwa dapat dikurangi ataupun dihilangkan”. Hal ini sekaligus memberikan makna bahwa bermain tidak hanya berguna dan bermanfaat bagi anak Taman Kanak-Kanak dan SD, walaupun terhadap orang dewasa sangat penting artinya.

Lalu apa bermain warna itu?. Secara etimologi warna diartikan sebagai ”kesan yang diperoleh mata dari cahaya dan dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:1008). Menurut ilmu Fisika warna ialah “kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata” (Nurdin, 2003: 3). Sedang menurut ilmu seni bahan , warna diartikan sebagai zat berupa pigmen atau zat pewarna (Nurdin, 2003: 3).

Semiawan (2004: 29) mengertikan bermain warna sebagai “bentuk permainan dalam bentuk pengenalan dan pemilihan berbagai warna kepada anak-anak sebagai suatu bentuk kesengan yang dipilihnya dalam aktifitas di sekolah atau Taman Kanak-Kanak”.

Bermain warna pada anak dimulai dari kesenangan anak terhadap kegiatan menggambar. Pada awal perkembangannya anak belum mampu memberikan warnadenagn serasi, bahkan menggambarpun belum memiliki kemampuan yang baik. Hurlock (1989: 93) mengemukakan bahwa “pada usia 2-4 tahun kemampuan anak bermain warna didahului oleh masa coreng-moreng mulai dari yang tebal-tebal sampai yang tipis-tipis. Awalnya berbentuk bulatan-bulatan, balok-balok, sampai membentuk panjang-panjang.

Pada perkembangan barikutnya, yakni usia 4-7 tahun, anak sudah mulai membuat gambar sesuai dengan keadaan benda, barang atau keadaan alam yang sesuai apa yang sebenarnya. Misalnya dalam menggambar daun, anak sudah dapat memberikan warna hijau. Gambar laut diberikan warna biru, warna pohon atau batang diberikan warna coklat.

Meskipun kemampuan tersebut sudah berkembang, namun tetap dalam batas kesederhanaan. Anak belum mampu membuat warna yang selaras atau membentuk keharmonisan dan keseimbangan pewarnaan (*utility*).

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah dipaparkan dalam uraian terdahulu, maka dapat dipahami bahwa bermain warna adalah satu bentuk aktifitas kesenangan yang dilakukan oleh anak Taman Kanak-kanak dalam bentuk mengenal berbagai benda yang diberikan zat pewarna (*pigment*) yang beragam.

1. **Manfaat Bermain Warna**

Seperti yang dipahami bahwa bermain bagi anak merupakan aktifitas menyenangkan yang didalamnya mengandung unsur-unsur belajar. Bermain warna merupakan bentuk permainan yang sangat penting bagi anak, sebab bermain warna merupakan bentuk permainan yang sangat penting bagi anak, sebab bermain warna berarti memberikan dan mengkondisikan anak untuk merasakan kesenangan, mengenal berbagai tindakan warna.

Menurut Denman W. Ross (Nurdin, 2000: 5) wana terbagi menjadi sembilan bagian, yakni “(1) Paling terang, (2) Terang tinggi, (3) Terang (4) Terang rendah, (5) Tengah-tengah, (6) Gelap tinggi, (7) Gelap, (8) Gelap rendah, (9) Paling Gelap”. Dengan bermain warna anak dikenalkan tentang berbagai warna yang ada.

Hurlock (1989: 351) mengemukakan bahwa “pengenalan berbagai bentuk warna kepada anak-anak sangat penting untuk mengembangkan daya pikir dan analisis, serta rasa keindahan atau estetis dalam diri anak”.

Bermain memberikan manfaat yang sangat besar terhadap perkembangan aspek sosial anak di Taman Kanak-kanak. Muhibbin Syah (2002: 76) mengemukakan bahwa “proses perkembangan sosial anak sangat tergantung pada kualitas proses belajar (khususnya belajar sosial)”. Proses belajar dalam konteks ini tidak hanya dimaknai sebagai suatu proses tatap muka di kelas, atau interaksi antara guru dengan siswa, namun belajar dapat diartikan sebagai proses pendewasaan. Hal ini bermakna bahwa proses belajar amat penting dalam menumbuhkan perilaku efektif anak.

Manfaat lain yang dapat dirasakan anak dalam melakukan kegiatan bermain warna (Semiawan, 2004: 22) adalah sebagai berikut:

1) anak dapat melakukan pencampuran warna, 2) anak dapat memiliki keterampilan dalam menggambar, 3) kemampuan imaginatif anak dapat berkembang, 4) kreatifitas anak dapat berkembang, 5) ketelitian anak dapat berkembang, 6) kemampuan mengkombinasikan dapat berkembang

Dalam melakukan kegiatan bermain warna anak diberikan kebebasan untuk melakukan berbagai kegiatan dalam mencampur warna, dengan demikian akan sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal berbagai bentuk warna.

Keterampilan menggambar merupakan salah satu manfaat yang dapat terbentuk dari kegiatan bermain warna. Demikian juga daya imaginatif, yakni kemampuan anak melakukan imaginasi terhadap sesuatu, kemudian diwujudkannya dalam bentuk gambar dan pemberian warna. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa kreatifitas, ketelitian, dan kemampuan mengombinasikan sesuatu yang sesuai dapat berkembang melalui kegiatan bermain warna.

Proses bermain di Taman Kanak-kanak perlu pengamatan dan pengawalan dari pada guru, anak yang memiliki sifat egois yang berlebihan perlu diarahkan agar anak menyadari bahwa apa yang ada di lingkungannya bukan miliknya semata, melainkan juga ada milik orang lain yang tidak boleh diganggu. Perubahan perilaku tersebut bukan hal yang mudah bagi anak usia Taman Kanak-kanak. Perubahan dan modifikasi perilaku tersebut dapat dilakukan melalui aktifitas bermain yang dikondisikan dan dikendalikan oleh guru.

1. **Langkah-Langkah yang dilakukan Guru dalam Bermain Warna**

Nurdin (2000: 18) mengemukakan bahwa bermain warna dapat dilakukan berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut:

1) mengenalkan warna dasar kepada anak, 2) mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam bermain warna, 3) mengenalkan cara mewarnai gambar kepada anak, 4) menyusun angka 1 samapai 10 sesuai pola warna, 5) mewarnai gambar dengan krayon, 6) mencampur warna dengan cat air, 7) mewarnai gambar.

Pada tahap permainan warna lebih awal anak harus diperkenalkan dengan barbagai macam warna, kemudian selanjutnya diajarkan tata cara mencampur dan menggunakan warna, kemudian selanjutnya diajari cara menggambar warna.

1. **Pengertian Kreatifitas Seni**

Pengertian kreativitas seni adalah kreativitas seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dsb. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah teksur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang dikarenakan mata kita dikelabuhi oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu : disitu seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2003: 671) perilaku diartikan sebagai “tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), melalui badan atau ucapan”. Sedangkan aktifitas diartikan sebagai “perilaku yang terbentuk dari dorongan sikap mental” (Surya jaya, 2002: 12).

Koencoro Ningrat (Andi Mappiare, 1982: 19) mengemukakan perilaku sebagai berikut:

Suatu reaksi terhadap situasi lingkungannya baik lingkungan fisiknya maupun lingkungan alamiahnya. Demikian juga lingkungan sosial ekonomi, dan budaya. Perilaku berada dalam diri seseorang individu dipengaruhi oleh sistem nilai budaya dan norma.

Batasan ini memberikan pemahaman bahwa kreatifitas adalah merupakan kondisi yang langsung memberikan dorongan atau arahan terhadap situasi dimana individu itu berada. Lingkungan fisik, sosial, ekonomi, dan budaya sangat besar pengaruhnya dalam pembentukan perilaku seseorang atau dengan kata lain sistem nilai yang berlaku dalam masyarakat memberikan pengaruh besar dalam penglahiran periklaku sesorang.

Kesimpulan yang dapat diambil dari batasan menurut Koencoro Ningrat (Andi Mappiarre, 1982: 19) adalah bahwa kreatifitas adalah tingkah laku yang mengandung nilai-nilai yang terbentuk karena sikap mental.

Dengan demikian jelas bahwa kreatifitas memberi pengaruh pada berbagai bidang dan aspek kehidupan manusia, baik kehidupan beragama, perkawinan, politik, pekerjaan, dan lain sebagainya. Perilaku cenderung bersifat menetap dan langsung, serta dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama atau panjang dan tidak mudah untuk diubah.

1. **Upaya Mengembangkan Kreativitas Seni Anak**

Kreatifitas anak dapat terbentuk melalui berbagai macam cara. Cara-cara itu oleh Slameto (1987: 192) disebut sebagai berikut:

1) melalui pengalaman yang berulang-ulang atau dapat pula melalui suatu pengalaman yang disertai perasaan yang mendalam (pengalaman traumatik) 2) melalui imitas, 3) melalui sugesti, 4) melalui identifikasi.

Hurlock (1975 : 75), mengemukakan sejumalah kondisi yang adapat memelihara dan mengembangkan kreatifitas anak :

* 1. Waktu; untuk menjadi kreatif, anak-anak harus memanfaatkan waktu senggang seoptimal mungkin untuk bermain dengan ide dan konsep serta mencobanya untuk membuat bentuk permainan baru dan asli.
	2. Kesunyian atau menyendiri; anak-anak harus dibebaskan dari tekanan-tekanan kelompok sosial yang dapat mengganggu perkembangan kreatifitasnya. Hal ini sangat diperlukan untuk mengembangkan kehidupan yang imajinatif.
	3. Dorongan; walaupun anak memiliki prestasi yang tidak sesuai dengan harapan orang tua, ia tetap didorong untuk kreatif dan bebas dari kritik-kritik yang merugikan.
	4. Material; yang harus disediakan adalah yang dapat merangsang anak untuk melakukan esperimen dan eksplorasi yang memungkinakan anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.
	5. Lingkungan yang merangsang; lingkungan keluarga dan lingkunga sekolah harus mampu merangsang kreatifitas anak dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan bahan-bahan yang tersedia, yang akan menunjang perkembangan kreatifitas anak.
	6. Hubungan dengan orang tua yang tidak posesif; atau yang tidak terlalu melindungi, cenderung dapat mendorong untuk lebih mandiri dan percaya diri.
	7. Tehnik Pengasuhan; yang demokratis dan prinsif baik dalam keluarga maupun di sekolah cenderung dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatifitas anak.
1. **Indikator/Bentuk-bentuk Kreatifitas**

Ada beberapa bentuk atau indikator kreatifitas, diantaranya adalah menurut Dinas Pendidikan Nasional (2003:102) bahwa indikator kreativitas melukis adalah “Keberanian, Senang, Menangis, biasa dibujuk dan sabar menunggu giliran”. Peter Lauster (Agus Sujanto, 1999: 159) menyarankan 9 aspek yang perlu ditata untuk membentuk aspek kepribadian seseorang, yakni:

1) kepercayaan diri, 2) perilaku optimis, 3) perilaku berhati-hati, 4) perilaku tergantung pada orang lain 5) perilaku mementingkan diri sendiri, 6) ketahanan menghadapi cobaan, 7) toleransi, 8) ambisi, dan 9) kepekaan sosial (empati).

Selanjutnya menurut Dinas Pendidikan Nasional (2004:95) bahwa idikator kretaifitas melukis adalah kesenangan, kesabaran, kepercayaan diri, perilaku optimis, empati, keberanian, dan berbagai perilaku lainnya.

Agus Sujanto (1999: 161) “menyarankan agar menghindari kepura-puraan dalam mengembangkan rasa kepercayaan diri”. Kepercayaan diri perlu dikembangkan dari dalam diri sendiri dengan mengkompensasi suatu kelemahan kepada suatu kelebihan, serta menerima kelemahan tersebut untuk selanjutnya diupayakan pengembangannya. Lebih lanjut Agus Sujanto (1999: 160) menyarankan sepuluh langkah untuk membentuk kepercayaan diri, yakni:

1) cari sebab-sebab rasa rendah diri. Pengetahuan akan sebab-sebab rasa rendah diri adalah prasyarat untuk perbaikan kepercayaan diri yang direncanakan, 2) memiliki kemauan yang kuat untuk mengatasi kelemahan diri, 3) kembangkan bakat dan kemampuan diri, sehingga kelemahan dapat dikompensasi dan kelemahan menjadi tidak lagi berarti dan tidak penting, 4) bahagialah dengan keberhasilan diri dalam bidang tertentu, 5) bebaskan diri dari pendapat orang lain dan jangan berbuat dengan denagn apa yang berlawanan dengan keyakinan diri sendiri 6) jika di percayakan atau mengerjakan sesuatu yang berat, maka kerjakanlah dengan rasa optimis, 7) kembangkan bakat yang ada pada diri sendiri melalui hobbi, 8) jangan terlalu bercita-cita yang kelewat batas, 9) jangan terlalu sering membandingkan diri dengan orang lain, 10) jangan menjadikan saya harus dapat melakukannya dengan sama baiknya”.

1. **Kerangka Pikir**

Kreativitas merupakan bagian dari kehidupan setiap manusia terutama anak-anak. Guru sangat berperan terhadap perkembangan kreativitas anak dan upaya guru dalam hal ini sangatlah diharapkan. Kreativitas anak dapat berlangsung dan berkembang dengan baik manakala ada rangsangan, pengalaman dan pengetahuan, dan hal itu dapat diperoleh melalui berbagai macam bentuk dan model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

Kreatifitas anak merupakan daya/kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni rupa maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menuntut spontanitas aanak yang lebih tinggi. Dibidang ilmu pengetahuan kreativitas seni anak dapat pula mengembangkan kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan sesuatu dan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pemusatan perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan, kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang diawali dari kreativitas seni anak.

**SKEMA KERANGKA PIKIR**

**Kreativitas Seni anak di Taman Kanak-kanak**

**Langkah Guru**

1. Mengenalkan warna dasar kepada anak.
2. Mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam bermain warna.
3. Mengenalkan cara mewarnai gambar kepada anak.
4. Menyusun angka 1 sampai 10 sesuai pola warna.
5. Mewarnai gambar dengan krayon.
6. Mencampur warna dengan cat air.
7. Mewarnai gambar.

**Kemampuan Bermain Warna**

**Indikator**

1. Keberanian
2. Kesenangan
3. Kesabaran
4. Percaya diri

**Kreatifitas Seni Melukis Anak Meningkat**

1. **Hipotesis Tindakan**

Jika kegiatan bermain warna dilakukan dalam gambar, maka kreativitas menggambar anak berkembang di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kec. Mattiro Sompe kab. Pinrang.

**BAB III**

 **METODE PENELITIAN**

* + - 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
1. **Pendekatan Penelitian**

Adapun pendekatan yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu suatu desain penelitian yang berupaya mendeskripsikan dimensi-dimensi variabel tentang upaya guru dalam pengembangan kreativitas seni mewarnai gambar pada anak di Taman Kanak kanak pertiwi Langnga, Kecamatan Mattiro Sompe, Kabupaten Pinrang.

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan pembelajaran, interaksi guru-anak, interaksi antar anak untuk menjawab masalah penelitian.

Penelitian menggunakan siklus yang didasarkan atas pertimbangan alokasi waktu dan topik yang dipilih. Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah (Kemmis dan Mc Taggart, 1988) berikut:

1. Perencanaan, yaitu merumuskan masalah, menentukan tujuan, metode penelitian, dan membuat perencanaan tindakan.
2. Tindakan, yang diakukan sebagai upaya perubahan, dalam hal ini peneliti merancang suatu tindakan sebagai suatu upaya intervensi tindakan
3. Observasi, dilakukan secara sistematis untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan peneliti, dan
4. Refleksi, yaitu mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakukan.

Setelah operasional prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian diuraikan sebagai berikut:

**Siklus I pertemuan I**

Kegiatan yang dilakuakan pada siklus I pertemuan I dan II meliputi:

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang berhubungan dengan kemampuan bermain warna untuk mengembangkan kreatifitas seni menggambar anak.
2. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan kemampuan bermain warna untuk mengembangkan kreatifitas menggambar anak.
3. **Pelaksanaan tindakan**
4. Kegiatan awal
5. Guru memutar kaset dan melakukan senam dengan anak.
6. Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
7. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar
8. Kegiatan inti
9. Guru memperlihatkan media gambar
10. Guru menyediakan krayon dan cat air
11. Guru memperlihatkan contoh gambar yang baik
12. Guru menjelaskan kepada anak cara mewarnai yang benar
13. Kegiatan istirahat
14. Guru meminta anak mencuci tangan
15. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
16. Guru meminta anak untuk bermain
17. Kegiatan akhir
18. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun Islam
19. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam
20. **Pengamatan / observasi**

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh guru. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara komprehensif terhadap pelaksaan penelitian tindakan dan perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang kemampuan bermain warna untuk mengembangkan kreatifitas seni menggambar.

1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus pertama ini dilakuakan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai : (1) Analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan, (2) Mengulas dan menjelaskan intervensi, dan penyimpulan data yang diperoleh.

**Siklus II**

1. **Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakuakan pada siklus pertama maka tahap perencanaan siklus kedua ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab dan gejala perilaku anak yang mengindikasikan kurang dan berkembangnya kemapuan bermain warna untuk egembangkan kreatifitaas menggambar
2. Merumuskan kembali alternatif tindakan pembelajaran kegiatan bermain warna untuk mengembangkan kreatifitas menggambar
3. Menyusun rancangan tindakan dan skenario pembelajaran kegiatan bermain warna untuk meningkatkan kreatifitas seni menggambar.
4. **Pelaksanaan tindakan**

Kegiatan pada pertemuan pertama

1. Kegiatan awal
2. Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
3. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar

Teknik pelaksanaan kegiatan

1. Guru mengecek kehadiran anak didik
2. Guru mengemukakan tema yang akan diajarkan
3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu: bermain warna dengan menggambar.
4. Guru memberikan contoh setiap kegiatan yang akan dilaksanakan
5. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mewarnai gambar
6. Kegiatan inti
7. Guru memperlihatkan media gambar
8. Guru menyediakan krayon dan cat air
9. Guru memperlihatkan contoh gambar yang baik
10. Guru menjelaskan kepada anak cara mewarnai yang benar
11. Kegiatan istirahat
12. Guru meminta anak mencuci tangan
13. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
14. Guru meminta anak untuk bermain
15. Kegiatan akhir
16. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun Islam
17. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam
18. **Pengamatan / observasi**

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh guru. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara komprehensif terhadap pelaksanan penelitian tindakan dan perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrument penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang peningkatan kemampuan kognitif dalam hal bermain warna untuk mengembangkan kreatifitas seni menggambar.

1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus kedua ini dilakuakn dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai (1) Analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan, (2) mengulas dan menjelaskan intervensi, penyimpulan data yang diperoleh.

* + - 1. **Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bermain warna, yakni bentuk permainan yang dilakukan oleh anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kabupaten Pinrang dalam bentuk bermain warna dengan cat air, mewarnai gambar orang, menggambar bebas dengan krayon, dan mewarnai gambar tiga dimensi.

* + - 1. **Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kabupaten Pinrang. Terdapat 2 kelompok belajar yaitu kelompok A 18 orang anak, kelompok B1 17 orang anak, dan kelompok B2 12 orang anak dengan jumlah guru 5 orang 1 kepala sekolah, dari jumlah 47 orang anak, yang menjadi sasaran penelitian adalah kelompok B2 dengan jumlah 12 orang anak.

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut: seperti dikemukakan oleh Ari Kunto (2007:16)

 Perencanaan Perencanaan

 Refleksi Refleksi

 PelaksannanPelaksanaan

 Observasi Observasi

Gambar 3.1. tahapan pelaksanaan Tindakan

Perencanaan, merumuskan masalah, menenukan tujuan, metode penelitian, dan membuat perencanaan tindakan; pelaksanaan, yang dilakuakan sebagai upaya perubahan yang dilakukan; observasi, dilakukan secara sistematis untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar mengajar; refleksi, yaitu mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakuakan.

1. **Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini adalah sebanyak 12 anak dan 1 orang guru Taman Kanak-kanak Pertiwi langnga Kabupaten Pinrang untuk mengetahui kegiatan bermain warna di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kabupaten Pinrang dikelompok B

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi.

1. Teknik observasi, yaitu teknik yang dilakukan dengan mengamati guru dan anak untuk memperoleh data tentang kemampuan pengembangan kreativitas seni mewarnai gambar anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.
2. Teknik dokumentasi, yaitu teknik yang dilakukan untuk mengetahui gambaran situasi sekolah bersumber dari hasil laporan bulanan sekolah, dan hal-hal lainnya yang dapat mendukung penelitian ini.
3. **Analisis data**

Untuk mengelola data ini diperoleh melalui tiga cara, yakni: observasi partisipasif yang dilakukan oleh guru dan wawancara langsung pada guru. Pengelolahan data-data dilakukan dengan: (a) pengecekan kelengkapan data, (b) pentabulasian data, dan (c) analisis data.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran umum lokasi penelitian**

Berawal dari pembentukan TK Pertiwi Langnga di kota Pinrang yang dibina oleh Hj. Suhada maka muncullah inisiatif untuk memanfaatkan lahan milik warga yang diwakafkan pada pengurus untuk mendirikan Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga, oleh karena itu dibukalah secara resmi TK Pertiwi Langnga pada tanggal 1 Januari 1977 yang berlokasi di Langnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang. Pendirian TK Pertiwi Langnga berorientasi pada pembinaan anak pra sekolah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam pertumbuhan dan perkembangannya sekaligus mempersiapkan diri dalam memasuki pendidikan formal.

Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang diselenggarakan oleh yayasan dan izin operasional dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pinrang. TK ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah dan tenaga pengajar sebanyak 5 orang. Lebih jelasnya mengenai personil TK Pertiwi Langnga Kabuoaten Pinrang. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Keadaan personil TK. Pertiwi Langnga kabupaten Pinrang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | NAMA | STATUS | JABATAN |
| 1. | Hj. Suhada, S.Pd | PNS | Kepala Sekolah |
| 2. | Erna, A.Ma | PNS | Guru Kelompok B1 |
| 3. | Tasnim, A.Ma | Guru Honor | Guru Kelompok B1  |
| 4. | Susanti Gani, A. Ma | Guru Honor | Guru Kelompok B2 |
| 5. | A. Rahmawati, S. Pd | Guru Honor | Guru Kelompok A |
| 6. | Mastini | Guru Honor | Guru Kelompok B2 |

Sumber: Tata usaha TK Pertiwi Langnga Kabupaten Pinrang

Jumlah anak didik TK Pertiwi Langnga Sebanyak 47 orang tediri dari kelompok B1 17 orang kelompok B2 12 orang. Kelompok A 18 orang, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Anak didik TK Pertiwi Langnga Kabupaten Pinrang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Kelompok | Jenis Kelamin | Banyaknya |
| Laki-laki | Perempuan |
| 1. | B1 | 8 | 9 | 17 |
| 2. | B2 | 6 | 6 | 12 |
| 3. | A | 8 | 10 | 18 |

Sumber: Tata usaha TK Pertiwi Langnga Kabupaten Pinrang

1. **Hasil siklus pertama**

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti tidak bermaksud mengungkap data-data statistika, melainkan sebagai upaya mendeskripsikan hasil yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, maka sangat diperlukan pemaparan hasil tindakan (interpretasi) yang dilakukan.

**Siklus I Pertemuan I**

1. **Perencanaan**

Ada tiga langkah yang dilakukan pada siklus pertama dalam tahap perencanaan yakni:

* + - 1. Mengidentifikasi kreatifitas seni lukis yang diamati adalah keberanian, kesenangan, kesabaran, pemalu, dan kepercayaan diri.

Dalam proses identifikasi dilakukan dengan 2 cara, yakni (1) melakukan pengamatan langsung kepada sasaran penelitian dan (2) melakukan diskusi dengan guru lain yang juga mengajar dan membimbing anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini.

 Dari 47 orang anak yang ada di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga, terdapat 12 orang yang mengalami masalah dalam kreatifitas seni melukis. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai keterbatasan kreatifitas seni melukis anak di Taman Kanak-kanak, berikut akan disajikan dalam Tabel 4.1.

Berdasarkan data yang terungkap pada tabel 4.1, terlihat bahwa Adelia memiliki keterbatasan dalam kreatifitas seni melukis, yakni tidak berani, pemalu, dan tidak percaya diri.

Tabel 4.1. Rangkuman keterbatasan kreatifitas seni melukis anak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA | KREATIFITAS SENI MELUKIS |
| A | B | C | D |
| 1 | ADELIA | √ | - | - | √ |
| 2 | BANIA | √ | - | √ | - |
| 3 | KARINA | √ | √ | - | √ |
| 4 | RAHMADANI | √ | - | √ | √ |
| 5 | SAKINA | √ | √ | - | - |
| 6 | RESKI | - | √ | - | √ |
| 7 | A. FAHRUL | √ | - | √ | √ |
| 8 | ASNUR | √ | √ | √ | - |
| 9 | AHKSAN | √ | - | - | √ |
| 10 | IKSAN | - | √ | √ | - |
| 11 | FAKIHUDDIN | √ | - | - | √ |
| 12 | NASRUL | √ | - | √ | - |

Keterangan:

A = Keberanian

B = Kesabaran

C = Kesenangan

D = Percaya diri

Berdasarkan data tersebut diatas, maka terlihat bahwa dari 12 orang anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini, pada umumnya memiliki keterbatasan dalam kreatifitas seni melukis dalam bentuk yang berlainan, namun ciri dan indikator memperlihatkan adanya masalah dalam kreatifias seni melukis.

Untuk melihat secara rinci mengenai kreatifitas seni lukis anak, maka akan digambarkan melalui tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 gambaran keterbatasan kreatifitas seni lukis anak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA | KREATIFITAAS SENI LUKIS |
| Keberanian | Kesenagan  | Kesabaran  | Percaya diri |
| 1. | ADELIA | Tidak berani salahSelalu menunggu perintah | - | - | Tidak mau tampil di depan temanTidak berani salah |
| 2. | BANIA | Terlihat cengeng dan takut berbuat | Kurang semangat dan cepat marah | - | - |
| 3. | KARINA | Tidak berani salah, canggung dan takut berbuat | - | Mengerjakan hanya yang diinginkan | Tidak menghargai pekerjaan sendiri dan tidak suka diberitahu |
| 4. | RAHMADANI | Tidak mau berbuat sesuatu, cengeng dan menunggu perintah | - | Tidak sabar dan suka ngomel | Takut berbuat |
| 5. | SAKINA | Tidak berani salahSelalu menunggu perintah | - | Tidak sabarCepat bosan | - |
| 6. | RESKI | - | - | Sering emosi dan tidak sabar | Tidak menghargai pekerjaan sendiri, dan tidak suka diberitahu |
| 7. | A. FAHRUL | Terlihat cengeng dan takut berbuat | Bekerja dengan kemauan sendiri | - | Tidak menghargai pekerjaan sendiri dan tidak suka diberitahu |
| 8. | ASNUR | Tidak mau berbuat sesuatu, cengeng dan menunggu perintah | Bekerja dengan kemauan sendiri | Mengerjakan hanya yang diinginkan | - |
| 9. | AHKSAN | Tidak mau berbuat sesuatu, cengeng dan menunggu perintah | - | - | Tidak menghargai pekerjaan sendiri dan tidak suka diberitahu |
| 10. | IKSAN | - | Bekerja dengan kemauan sendiri | Mengerjakan hanya yang diinginkan | - |
| 11. | FAKIHUDDIN | Tidak berani salahSelalu menunggu perintah | - | - | Tidak mau tampil di depan temanTidak berani salah |
| 12. | NASRUL | Terlihat cengeng dan takut berbuat | Kurang semangat dan cepat marah | - | - |

Untuk melihat secara lebih rinci mengenai kreativitas seni lukis anak berdasarkan indikator penelitian, maka disajikan tabel kreativitas seni lukis anak sebelum kegiatan bermain warna.

Tabel 4.3 Gambaran Kreativitas Seni Lukis anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Langnga sebelum kegiatan bermain warna

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator perilaku kreativitas anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 2. | BANIA | - | 1,2,3,5,6 | 4 |
| 3. | KARINA | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 4. | RAHMADANI | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 5. | SAKINA | - | 1,2,3,6 | 4,5 |
| 6. | RESKI | - | 1,2,4,5,6, | 3 |
| 7. | A. FAHRUL | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 8. | ASNUR | - | 1,2,3,6 | 4,5 |
| 9. | AHKSAN | - | 1,2,3 | 4,5,6 |
| 10. | IKSAN | - | 1,2,3,6 | 4,5 |
| 11. | FAKIHUDDIN | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 12. | NASRUL | - | 1,2,3,5,6 | 4 |

* + - 1. Menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH)

Rancangan Kegiatan Harian (RKH) disusun sebagai bahan dasar dan pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Satuan kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan secara lengkap dalam lampiran 1.

* + - 1. Membuat lembar observasi

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan pada siklus I dalam penelitian ini adalah membuat lembar/format observasi, yakni lembar yang berisi beberapa indikator yang digunakan untuk menilai perkembangan gerak anak.

Lembar observasi yang disusun memuat aspek variabel, indikator, dan pernyataan. Variabel yang dimuat dalam lembar ini adalah perkembangan kreativitas anak. Indikatornya adalah 1) keberanian, 2) kesabarab, 3) kesenangan, 4) anak pemalu, dan 5) percaya diri.

Secara lengkap lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini akan dicantumkan pada lampiran 2.

1. **Pelaksanaan**

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakuakan melalui 2 pembelajaran, yakni pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 siklus I, dalam hal ini rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan. Rencana tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran 1 siklus I adalah kegiatan guru dan kegiatan anak.

* + - * 1. **Kegiatan Guru**
1. **kegiatan Awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
2. Guru mengajak anak berbaris di halaman sebelum masuk kelas
3. Mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan dan menunjuk salah seorang anak untuk memimpin doa.
4. Guru mengajak anak keluar di halaman sekolah untuk melakukan gerakan jasmani, yaitu melambungkan kantong biji sambil berjalan.
5. Setelah kegiatan jasmani selesai, guru mengajak anak kembali masuk ke dalam kelas.
6. Guru mengajak dan membimbing anak untuk mengucapkan doa sebelum tidur dengan baik.
7. **kegiatan Inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
8. sebelum memulai kegiatan sebagai pemanasan, guru mengajak anak menyanyi bersama. Setelah itu guru membagi anak dalam kelompok kecil.
9. Guru menjelaskan dan memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan anak, yakni menyusun angka 1-10 sesuai pola warnanya, bermain warna dengan cat air, mewarnai gambar orang dengan krayon.
10. Guru menjelaskan dan memperkenalkan alat yang akan dipergunakan dalam kegiatan.
11. Guru memperkenalkan warna dasar kepada anak dan warna-warna lainnya.
12. Guru mengarahkan dan memberi contoh bagaimana menyusun angka 1-10 sesuai pola warnanya.
13. Guru memberi contoh bagaimana cara mencampur warna dengan cat air.
14. Guru mengarahkan anak mewarnai gambar dengan benar dan rapi.
15. Guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang diarahkannya.
16. Guru mengamati anak dalam melakukan kegiatan
17. Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya.
18. Guru mengumpulkan tugas anak-anak berdasarkan kelompoknya.
19. **kegiatan Istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
20. Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan dengan bersih pada tempat yang telah disediakan.
21. Guru mengajak anka untuk berdoa sebelum makan, dipimpin oleh salah seorang anak.
22. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas di halaman sekolah.
23. **kegiatan Akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
24. Guru membunyikan bel tanda istirahat selesai dan mempersilahkan anak untuk masuk kembali di ruang kelas.
25. Guru mempersilahkan anak duduk denagn rapi dan menceritakan sebuah cerita anak dengan judul “pemberani dan tidak cengeng”
26. Guru melakukan tanya jawab tentang dongeng “pemberani dan tidak cengeng”
27. Guru menyiapkan anak untuk pulang
28. Guru menunjuk kepada salah seorang anak untuk memimpin doa dan memberi salam sebelum pulang.
29. Guru menjawab salam dan menjabat tangan setiap anak.
	* + - 1. **Kegiatan Anak**
30. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
31. Anak berbaris di depan kelas sebelum masuk.
32. Anak menjawab salam guru dan berdoa sebelum belajar, dipimpin oleh salah seorang anak yang ditunjuk guru.
33. Anak melakukan kegiatan jasmani di halaman sekolah.
34. Anak melambungkan kantong biji sambil berjalan sesuai arahan guru.
35. Anak masuk di dalam kelas dan melanjutkan kegiatan.
36. Anak mengucapkan doa sebelum belajar sambil dibimbing oleh guru.
37. **Kegiatan Inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
38. Anak bernyanyi bersama
39. Anak berkumpul berdasarkan kelompok kecil yang telah dibagi guru.
40. Anak menjelaskan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan
41. Anak mengambil alat-alat yang akan digunakan dalam belajar sesuai arahan guru.
42. Anak memperlihatkan warna dasar sesuai yang diperkenalkan guru.
43. Anak memperlihatkan contoh dan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan, menyusun angka 1-10, mencampur dan bermain warna, mewarnai gambar orang dengan krayon.
44. Anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru.
45. Anak mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan.
46. **Kegiatann Istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
47. Anak mencuci tangan dengan bersih ditempat yang telah disediakan.
48. Anak berdoa sebelum makan
49. Anak bermain secara bebas di halaman
50. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
51. Anak mendenganr cerita guru tentang “pemberani dan tidak cengeng”
52. Anak bertanya tentang hal yang tidak dipahami tentang dongeng.
53. Anak menjawab pertanyaan guru sesuai apa yang diajukan oleh guru.
54. Anak bersiap untuk pulang.
55. Anak bedoa sebelum pulang
56. Mengucapkan salam dan mencium tangan guru sebelum pulang.
57. **Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang diakukan pada siklus I pembelajaran I, oleh anak memperlihatkan hasil tindakan sebagai berikut:

1. Hasil Pengamatan Terhadap Proses Tindakan Pembelajaran

Hasil tindakan dipaparkan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan tindakan, yakni tahap awal dan tahap inti. Setiap tahap dipaparkan hasil kegiatan anak berdasarkan proses yang dilakukan oleh guru dan anak. Hasil observasi guru pada pembelajaran I siklus I guru baik dalam mengenalkan warna dasar kepada anak,guru baik dalam mengenalkan alat-alat yang di gunakan dalam bermain warna,guru cukup baik dalam mengenalkan cara mewarnai gambar,guru cukup baik di dalam memberikan contoh cara menyusun angka 1- 10 sesuai pola warna,guru baik dalam mengarahkan anak mewarnai gambar,guru cukup baik karna memberikan contoh cara mencampur warna,dan guru baik karna membimbing anak dan mengarahkan anak dalam mewarnai gambar.

1. Hasil Pengamatan Terhadap Perubahan Kreativitas Seni Lukis Anak

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakuakan pada pembelajaran 1 siklus I, terdapat 7 orang anak yang memperlihatkan perkembangan kreativitasnya. Dari 8 aspek/indikator kreativitas yang ada.

Untuk memberikan gambaran mengenai kreativitas anak pada pelaksanaan penelitian pada pembelajaran 1 siklus I, maka akan disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Gambaran Kreativitas Seni Lukis Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi pada pembelajaran 1 siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama | Nomor item indikator kreatifitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 3,4 | 1,2,5 | - |
| 2. | BANIA | 4,5,6 | 1,2,3 | - |
| 3. | KARINA | 3 | 1,2,4,5,6 | - |
| 4. | RAHMADANI | 4,5 | 1,2,3,6 | - |
| 5. | SAKINA | 3,5 | 1,2,4 | 6 |
| 6. | RESKI | 1,2,3 | 4,5,6 | - |
| 7. | A. FAHRUL | 4 | 1,2,3,5,6 | - |
| 8. | ASNUR | 6 | 1,2,3,4 | 5 |
| 9. | AHKSAN | 4 | 1,2,3 | 5,6 |
| 10. | IKSAN | 1,5,6 | 2,3,4 | - |
| 11. | FAKIHUDDIN | 3,4 | 1,2,5 | - |
| 12. | NASRUL | 4 | 1,2,3,5,6 | - |

Dapat dirinci perkembangan kreativitas seni likis keenam anak yang dimaksud adalah:

1. Bania, memperlihatkan perubahan dalam aspek kesabaran dalam menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan.
2. Sakina, memperlihatkan gejala perilaku perubahan dalam aspek tidak canggung dalam melakukan pekerjaan menyusun angka dan mewarnai gambar sekolah
3. Reski, memperlihatkan gejala perilaku senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan yakni, bermain warna dengan krayon dan menggambar bebas dari bentuk dasar titik
4. Asnur, memperlihatkan gejala perilaku kepuasan dan bangga dengan hasil kerja yang diperolehnya yaitu, mewarnai gambar sekolah
5. Ahksan, memperlihatkan gejala perilaku sabar dalam menyusun angka dengan symbol yang melambangkannya.
6. Ihsan, memperlihatkan perilaku puas dalam melihat hasil kerja yang diperolehnya dan merasa bangga, serta tidak canggung dalam mencampur warna dengan cat air
7. Nasrul, memperlihatkan perubahan dalam aspek kesabaran dalam menyusun angka 1 – 10 sesuai dengan pola

Gejala perilaku yang dikemukakan merupakan kreativitas seni lukis yang terlihat berkembang pada 7 orang anak pada hasil pengamatan siklus I, sedang perilaku yang masih kadang-kadang muncul, dalam arti kata tidak selamanya terlihat adalah perilaku ketidakcanggungan dalam bekerja, puasan dan bangga dalam melihat hasil kerjanya, berani tampil dalam kegiatan yang dilakukan, berani mengemukakan keinginan.

Perilaku yang kadang-kadang muncul pada 3 orang anak, yakni, Sakina, Asnur, dan Ahksan. Secara rinci perilaku tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Sakina, kadang-kadang memperlihatkan kepuasan menerima hasil kerja yang dilakukannya.
2. Asnur, kadang-kadang tidak canggung dalam melakukan pekerjaan tertentu saat proses kegiatan berlangsung.
3. Ahksan, kadang-kadang memperlihatkan gejala perilaku berani tampil, dan berani mengemukakan keinginannya.

Kedelapan aspek perilaku, selain yang dideskripsikan diatas, masih belum terlihat pada 12 orang anak yang menjadi sasaran penelitian pada siklus I pembelajaran 1. Dengan kata lain aspek-aspek kreativitas seni lukis lainnya yang menjadi indikator dalam penelitian ini masih perlu dikembangkan, dalam hal ini aspek keberanian, kesenangan, kesabaran, pemalu, dan kepercayaan diri anak.

**d. Refleksi**

1. Perencanaan

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus 1 pembelajaran I sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah terlaksana, yakni perumusan kisi-kisi, penemuan kondisi nyata anak, perumusan RKH penyusunan lembar oservasi.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran, namun mengelompokkan anak terlalu besar jumlah anggotanya, yakni 6 orang dalam satu kelompok. Demikian juga menggambar dengan memberi warna, kurang memberi dampak sesuai yang diharapkan terbentuk pada anak.

Kelemahan utama yang ditemukan pada siklus I pembelajaran 1 adalah guru sulit mengontrol dan memberi interpensi secara maksimal kepada setiap anak, karena jumlah anggota kelompok dalam setiap kelompok termasuk besar, yakni 6 orang. Dengan demikian pada siklus 2 akan diadakan perbaikan penyusunan kembali anggota kelompok.

1. Observasi

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh perilaku anak, dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disususn peneliti. Indikator-indikator kreativitas dapat teridentifikasi dengan baik.

Pada pembelajaran 1 siklus I terlihat perubahan kreativitas anak, dimana Asnur memperlihatkan kemajuan sikap, yakni tidak canggung dalam bekerja. A.Fahrul memperlihatkan perubahan kreativitasnya dalam bentuk berani mengemukakan keinginannya, dan Ahksan memperlihatkan perubahan kreativitasnya dalam bentuk berani tampil dalam setiap kegiatan dan berani mengemukakan keinginannya.

**Siklus I Pembelajaran 2**

1. **Perencanaan**

Ada tiga langkah yang dilakukan pada siklus pertama dalam tahap perencanaan, yakni:

1. Mengidentifikasi berbagai kreativitas seni lukis anak. Kreatifitas seni lukis yang diamati adalah keberanian, kesenangan, kesabaran, kepercayaan diri.

Dalam proses identifikasi dilakukan dengan 2 cara, yakni (1) melakukan pengamatan langsung kepada sasaran penelitian dan (2) melakukan diskusi dengan guru lain yang juga mengajar dan membimbing anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dengan guru lain ditemukan berbagai masalah dalam kreativitas anak, yakni:

1. Anak masih memperlihatkan ketidak beranian dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Ketidakberanian yang teridentifikasi dapat dilihat dalam wujud perilaku nyata, yakni takut mencoba melakukan sesuatu, takut salah, tidak berani melakukan tindakan sendiri.
2. Anak masih memperlihatkan kekurang sabaran dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu kurangnya keaktifan yang teridentifikasi dapat dilihat dalam wujud perilaku nyata, yakni selalu menunggu perintah, lebih banyak diam dan pasif apabila tidak ada intruksi.
3. Anak masih memperlihatkan ketidaksenangan dalam melakukan kegiatan-kegiatan dalam menggambar. Ketidakmandirian anak yang teridentifikasi dapat dilihat dalam wujud perilaku nyata dalam bentuk suka meminta bantuan teman, suka menyuruh orang lain, dan melihat pekerjaan teman.
4. Menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH)

Rancangan Kegiatan Harian (RKH) disusun sebagai bahan dasar dan pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Satuan kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan secara lengkap dalam lampiran 1.

1. Membuat lembar observasi

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan pada siklus I dalam penelitian ini adalah membuat lembar/format observasi, yakni lembar yang berisi beberapa indikator yang digunakan ntuk menilai perkembangan gerak anak.

Lembar observasi yang disusun memuat aspek variabel, indikator, dan pernyataan. Variabel yang dimuat dalam lembar ini adalah perkembangan kreativitas seni lukis anak. Indikatornya adalah 1) keberanian, 2) kesabaran, 3) kesenagan, dan 4) percaya diri.

Secara lengkap lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini akan dicantumkan pada lampiran 2.

1. **Pelaksanaan**

Pembelajaran 2 Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2012 dengan kegiatan sebagai berikut:

1. **Kegiatan guru**
2. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
3. Guru mengajak anak berbaris di halaman sebelum masuk kelas
4. Mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan dan membujuk salah seorang anak untuk memimpin doa
5. Guru mengajak anak keluar di halaman sekolah untuk melakukan gerakan jasmani yaitu melambungkan kantong biji sambil berjalan.
6. Setelah kegiatan jasmani selesai, guru mengajak anak kembali masuk kedalam kelas.
7. Guru mengajak dan membimbing anak untuk mengucapkan doa sebelum tidur dengan baik.
8. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
9. Sebelum memulai kegiatan sebagai pemanasan, guru mengajak anak untuk menirukan pohon yang terkena angin.
10. Guru menjelaskan dan memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan anak, yakni menyusun angka dengan symbol yang melambangkannya, bermain warna dengan krayon, mewarnai gambar sekolah dengan krayon.
11. Guru menjelaskan dan memperkenalkan alat-alat yang akan dipergunakan dalam kegiatan berupa angka, tutup botol, krayon dan gambar sekolah
12. Guru memperkenalkan warna dasar kepada anak dan warna-warna lainnya.
13. Guru mengarahkan dan memberi contoh bagaimana menyusun angka dengan symbol yang melambangkannya
14. Guru memberi contoh bagaimana cara mencampur warna dengan krayon.
15. Guru mengarahkan anak mewarnai gambar dengan benar dan rapi.
16. Guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang diarahkannya.
17. Guru mengamati anak dalam melakukan kegiatan
18. Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya.
19. Guru mengumpulkan tugas anak-anak berdasarkan kelompoknya.
20. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
21. Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan dengan bersih pada tempat yang telah disediakan.
22. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum makan, dipimpin oleh salah seorang anak.
23. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas di halaman sekolah.
24. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
25. Guru membunyikan bel tanda istirahat selesai dan mempersilahkan anak untuk masuk kembali di ruang kelas.
26. Guru mempersilahkan anak duduk denagn rapi dan menceritakan sebuah cerita anak dengan judul “pemberani dan tidak cengeng”
27. Guru melakukan tanya jawab tentang dongeng “pemberani dan tidak cengeng”
28. Guru menyiapkan anak untuk pulang
29. Guru menunjuk kepada salah seorang anak untuk memimpin doa dan memberi salam sebelum pulang.
30. Guru menjawab salam dan menjabat tangan setiap anak.
31. **Kegiatan anak**
32. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
33. Anak berbaris di depan kelas sebelum masuk.
34. Anak menjawab salam guru dan berdoa sebelum belajar, dipimpin oleh salah seorang anak yang ditunjuk guru.
35. Anak melakukan kegiatan jasmani di halaman sekolah.
36. Anak melambungkan kantong biji sambil berjalan sesuai arahan guru.
37. Anak masuk di dalam kelas dan melanjutkan kegiatan.
38. Anak mengucapkan doa sebelum belajar sambil dibimbing oleh guru.
39. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
40. Anak bernyanyi bersama
41. Anak berkumpul berdasarkan kelompok kecil yang telah dibagi guru.
42. Anak menjelaskan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan
43. Anak mengambil alat-alat yang akan digunakan dalam belajar sesuai arahan guru.
44. Anak memperlihatkan warna dasar sesuai yang diperkenalkan guru.
45. Anak memperlihatkan contoh dan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan, menyusun angka 1-10, mencampur dan bermain warna, mewarnai gambar orang dengan krayon.
46. Anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru.
47. Anak mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan.
48. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
49. Anak mencuci tangan dengan bersih ditempat yang telah disediakan.
50. Anak berdoa sebelum makan
51. Anak beramin secara bebas di halaman
52. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
53. Anak mendengar cerita guru tentang “pemberani dan tidak cengeng”
54. Anak bertanya tentang hal yang tidak dipahami tentang dongeng.
55. Anak menjawab pertanyaan guru sesuai apa yang diajukan oleh guru.
56. Anak bersiap untuk pulang.
57. Anak berdoa sebelum pulang
58. Mengucapkan salam dan mencium tangan guru sebelum pulang.
59. **Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I pembelajaran II, oleh anak memperlihatkan hasil tindakan sebagai berikut:

1. Hasil Pengamatan guru dalam penerapan bermain warna.

Hasil observasi guru pada pembelajaran II siklus I guru baik dalam mengenalkan warna dasar kepada anak,guru baik dalam mengenalkan alat-alat yang di gunakan dalam bermain warna,guru cukup baik dalam mengenalkan cara mewarnai gambar,guru cukup baik di dalam memberikan contoh cara menyusun angka 1- 10 sesuai pola warna,guru baik dalam mengarahkan anak mewarnai gambar,guru cukup baik karna memberikan contoh cara mencampur warna,dan guru baik karna membimbing anak dan mengarahkan anak dalam mewarnai gambar.

Kegiatan guru memberi kesempatan yang luas kepada anak di dalam melakukan kegiatan menggambar secara bebas,anak berkumpul berdasarkan kelompok memberikan dampak pada aspek perkembangan kreativitas seni lukis di taman kanak-kanak.

1. Hasil Pengamatan Terhadap Perubahan Kreativitas Seni Lukis Anak.

Beradasarkan hasil penangamatan yang dilakukan pada pembelajaran 2 siklus I, terdapat 7 orang anak yang memperlihatkan perkembangan kreativitas seni lukis. Dari 8 aspek/indikator kreativitas yang ada.

Untuk memberikan gambaran mengenai kreativitas anak pada pelaksanaan penelitian pada pembelajaran 2 siklus I, maka akan disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Gambaran Kreativitas Seni Lukis anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi pada pembelajaran 2 siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 3,4 | 1,2 | 5,6 |
| 2. | BANIA | 4,5,6 | 1,2 | 3 |
| 3. | KARINA | 3 | 4,5,6 | 1,2 |
| 4. | RAHMADANI | 4,5 | 3,6 | 1,2 |
| 5. | SAKINA | 3,5,6 | 1,2,4 | - |
| 6. | RESKI | 1,2,3,5 | 6 | 4 |
| 7. | A. FAHRUL | 4,6 | 3,5 | 1,2 |
| 8. | ASNUR | 5,6 | 3,4 | 1,2 |
| 9. | AHKSAN | 3,4,5 | 1,2 | 5,6 |
| 10. | IKSAN | 1,5,6 | 3,4 | 2 |
| 11. | FAKIHUDDIN | 3,4,5 | 1,2 | 6 |
| 12. | NASRUL | 4,5,6 | 1,2 | 3 |

1. **Refleksi**
2. Perencanaan

Pada proses perncanaan yang telah dilakukan pada siklus I pembelajaran 2 sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah terlaksana, yakni perumusan kisi-kisi, penemuan kondisi nyata anak, perumusan RKH, penyusunan lembar observasi.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas seni lukis anak sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran, namun pengelompokan anak terlalu besar jumlah anggotanya, yakni 6 orang dalam satu kelompok. Demikian juga menggambar dengan

memberi warna, kurang memberi dampak sesuai yang diharapkan terbentuk pada anak.

Kelemahan utama yang ditemukan pada siklus I pembelajaran 2 adalah guru sulit mengontrol dan memberi interpensi secara maksimal kepada setiap anak, karena jumlah anggota kelompok dalam setiap kelompok termasuk besar, yakni 6 orang. Dengan demikian pada siklus 2 akan diadakan perbaikan dan penyusunan kembali anggota kelompok.

1. Observasi

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh kreativitas anak, dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Indikator-indikator perilaku dapat teridentifikasi dengan baik.

Pada pembelajaran 2 siklus I terlihat perubahan kreativitas anak, dimana Asnur memperlihatkan kemajuan sikap, yakni tidak canggung dalam bekerja. A.Fahrul memperlihatkan perubahan kreativitas dalam bentuk berani mengemukakan keinginannya, dan Ahksan memperlihatkan perubahan kreativitas dalam bentuk berani tampil dalam setiap kegiatan dan berani mengemukakan keinginannya.

**Siklus II Pembelajaran 1**

1. **Perencanaan**

Dalam pelaksanaan Pembelajaran I siklus II kegiatan perencanaan tidak lagi mengidentifikasi kreativitas anak, melainkan menyusun kembali RKH yang digunakan sebagai rambu-rambu atau pedoman dalam melakukan pembelajaran. RKH yang disusun didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama. RKH yang digunakan dalam siklus kedua terlampir pada lampiran II.

Lembar observasi yang digunakan dalam pembelajaran 2 siklus II sama yang digunakan pada siklus I. Variabel yang dimuat dalam lembar ini adalah perkembangan kreativitas anak. Indikatornya adalah 1) keberanian,2) kesabaran, 3) kesenagan, 4) anak pemalu, dan 5) percaya diri.

1. **Pelaksanaan**

Pembelajaran 1 siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 juni 2012. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kegiatan, yakni rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan. Rencana tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran 1 siklus II adalah kegiatan guru dan kegiatan anak.

1. **Kegiatan guru**
2. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
3. Guru mengajak anak berbaris di halaman sebelum masuk kelas
4. Mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan dan menunjuk salah seorang anak untuk memimpin doa.
5. Guru mengajak anak keluar di halaman sekolah untuk melakukan gerakan jasmani, yaitu memantulkan bola besar dan berdiam di tempat.
6. Setelah kegiatan jasmani selesai, guru mengajak anak kembali masuk ke dalam kelas.
7. Guru mengajak dan membimbing anak untuk mengucapkan syair rukun Islam.

**2) Kegiatan inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:

1. sebelum memulai kegiatan sebagai pemanasan, guru mengajak anak menyanyi bersama “halaman sekolahku”. Setelah itu guru membagi anak dalam kelompok kecil.
2. Guru menjelaskan dan memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan anak, yakni menceritakan bagaimana proses pertumbuhan tanaman jambu, menggambar bebas dari bentuk dasar titik, mewarnai gambar bentuk segitiga
3. Guru menjelaskan dan memperkenalkan alat yang akan dipergunakan dalam kegiatan.
4. Guru memberi contoh bagaimana cara menggambar bebas dari bentuk dasar titik.
5. Guru mengarahkan anak mewarnai gambar dengan benar dan rapi.
6. Guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang diarahkannya.
7. Guru mengamati anak dalam melakukan kegiatan
8. Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya.
9. Guru mengumpulkan tugas anak-anak berdasarkan kelompoknya.

**3)** **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:

1. Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan dengan bersih pada tempat yang telah disediakan.
2. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum makan, dipimpin oleh salah seorang anak.
3. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas di halaman sekolah.
4. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
5. Guru membunyikan bel tanda istirahat selesai dan mempersialahkan anak untuk masuk kembali di ruang kelas.
6. Guru mempersilahkan anak duduk denangan rapi dan membunyikan suara secara nyaring.
7. Guru menyiapkan anak untuk pulang.
8. Guru menunjuk kepada salah seorang anak untuk memimpin doa dan memberi salam sebelum pulang.
9. Guru menjawab salam dan menjabat tangan setiap anak.
10. **Kegiatan anak**
11. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
12. Guru membunyikan bel tanda istirahat selesai dan mempersialahkan anak untuk masuk kembali di ruang kelas.
13. Guru mempersilahkan anak duduk denangan rapi dan membunyikan suara secara nyaring.
14. Guru menyiapkan anak untuk pulang.
15. Guru menunjuk kepada salah seorang anak untuk memimpin doa dan memberi salam sebelum pulang.
16. Guru menjawab salam dan menjabat tangan setiap anak.
17. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
18. Anak mengucapkan syair rukun Islam bersama.
19. Anak berkumpul berdasarkan kelompok kecil yang telah dibagi guru.
20. Anak menjelaskan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
21. Anak mengambil alat-alat yang akan digunakan dalam belajar sesuai arahan guru.
22. Anak memperlihatkan warna dasar sesuai yang diperkenalkan guru.
23. Anak memperlihatkan contoh dan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
24. Anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru.
25. Anak mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan.
26. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
27. Anak mencuci tangan dengan bersih ditempat yang tyelah disediakan.
28. Anak berdoa sebelum makan.
29. Anak beramin secara bebas di halaman
30. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
31. Anak menirukan suara nyaring sesuai yang didengarnya.
32. Anak menjawab pertanyaan guru sesuai apa yang diajukan oleh guru.
33. Anak bersiap untuk pulang.
34. Anak bedoa sebelum pulang.
35. Mengucapkan salam dan mencium tangan guru sebelum pulang.
36. **Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus II pembelajaran 1 oleh siswa memperlihatkan hasil tindakan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Hasil observasi guru pada pembelajaran II siklus I guru baik dalam mengenalkan warna dasar kepada anak,guru baik dalam mengenalkan alat-alat yang di gunakan dalam bermain warna,guru baik dalam mengenalkan cara mewarnai gambar,guru cukup baik di dalam memberikan contoh cara menyusun angka 1- 10 sesuai pola warna,guru baik dalam mengarahkan anak mewarnai gambar, guru baik karna memberikan contoh cara mencampur warna,dan guru baik karna membimbing anak dan mengarahkan anak dalam mewarnai gambar.

1. Hasil Pengamatan Terhadap Perubahan Kreativitas Seni Lukis Anak

Hasil pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran 1 siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Gambaran Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Langnga pada pembelajaran 1 siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 3,4 | 5,6 | 2 |
| 2. | BANIA | 1,3,4,5 | 2 | 6 |
| 3. | KARINA | 1,2,3,4 | 5 | 6 |
| 4. | RAHMADANI | 1,2,4 | 5,6 | 3 |
| 5. | SAKINA | 3,5,6 | 2,4 | 1 |
| 6. | RESKI | 1,2,3,4,5 | 6 | - |
| 7. | A. FAHRUL | 1,2,4,6 | 3 | 5 |
| 8. | ASNUR | 1,2,3,4,6 | 5 | - |
| 9. | AHKSAN | 4,5,6 | 1,2 | 3 |
| 10. | IKSAN | 1,2,6 | 5 | 4 |
| 11. | FAKIHUDDIN | 3,4,5 | 6 | 1,2 |
| 12 | NASRUL | 3,4,5 | 1,2 | 6 |

1. **Refleksi**
2. Perencanaan

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah terlaksana, yakni perumusan kisi-kisi, penemuan kondisi nyata anak, perumusan RKH, penyusunan lembar observasi.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas seni anak sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran. Demikian juga bermain warna, bernyanyi, bermain yang dilakukan anak secara bebas memberi peluang dan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Pemberian kesempatan yang luas untuk mengembangkan imajinasi dan kebebasan berkreasi akan sangat membantu anak yang mengalami masalah dalam kreativitasnya untuk berkembang.

1. Observasi

Pada pembelajaran siklus II anak telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dibanding pembelajaran sebelumnya. Hal ini dapat digambarkan melalui tabel 4.6

**Siklus II Pembelajaran 2**

1. **Perencanaan**

Dalam pelaksanaan Pembelajaran 2 siklus II kegiatan perencanaan tidak mengidentifikasi kreativitas anak, melainkan menyusun kembali RKH yang digunakan sebagai rambu-rambu atau pedoman dalam melakukan pembelajaran. RKH yang disusun didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama. RKH yang digunakan dalam siklus kedua terlampir pada lampiran II.

Lembar observasi yang digunakan dalam pembelajaran 2 siklus II sama yang digunakan pada siklus I. Variabel yang dimuat dalam lembar ini adalah perkembangan kreativitas seni anak. Indikatornya adalah 1) keberanian, 2) kesabaran, 3) kesenangan, 4) anak pemalu, dan 5) percaya diri.

1. **Pelaksanaan**

Pembelajaran 2 siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2012. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakuakan beberapa kegiatan, yakni rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan. Rencana tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran 2 siklus II adalah kegiatan guru dan kegiatan anak.

1. **Kegiatan guru**
2. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
3. Guru mengajak anak berbaris di halaman sebelum masuk kelas.
4. Mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan dan menunjuk salah seorang anak untuk memimpin doa.
5. Guru mengajak anak keluar di halaman sekolah untuk melakukan gerakan jasmani, yaitu memantulkan bola besar dan berdiam di tempat.
6. Setelah kegiatan jasmani selesai, guru mengajak anak kembali masuk ke dalam kelas.
7. Guru mengajak dan membimbing anak untuk mengucapkan syair rukun islam.
8. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
9. sebelum memulai kegiatan sebagai pemanasan, guru mengajak anak menyanyi bersama. Setelah itu guru membagi anak dalam kelompok kecil.
10. Guru menjelaskan dan memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan anak, yakni mencampur warna, menggambar bebas denagn krayon, dan menggambar tiga dimensi
11. Guru menjelaskan dan memperkenalkan alat yang akan dipergunakan dalam kegiatan.
12. Guru memberi contoh bagaimana cara mencampur warna dengan krayon.
13. Guru mengarahkan anak mewarnai gambar dengan benar dan rapi.
14. Guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang diarahkannya.
15. Guru mengamati anak dalam melakukan kegiatan.
16. Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya.
17. Guru mengumpulkan tugas anak-anak berdasarkan kelompoknya.
18. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
19. Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan dengan bersih pada tempat yang telah disediakan.
20. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum makan, dipimpin oleh salah seorang anak.
21. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas di halaman sekolah.
22. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
23. Guru membunyikan bel tanda istirahat selesai dan mempersialahkan anak untuk masuk kembali di ruang kelas.
24. Guru mempersilahkan anak duduk denangan rapi dan membunyikan suara secara nyaring
25. Guru menyiapkan anak untuk pulang
26. Guru menunjuk kepada salah seorang anak untuk memimpin doa dan memberi salam sebelum pulang.
27. Guru menjawab salam dan menjabat tangan setiap anak.
28. **Kegiatan anak**
29. **Kegiatan awal,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
30. Anak berbaris di depan kelas sebelum masuk.
31. Anak menjawab salam guru dan berdoa sebelum belajar, dipimpin oleh salah seorang anak yang ditunjuk guru.
32. Anak melakukan kegiatan jasmani di halaman sekolah.
33. Anak memantulkan bola ditempat sesuai arahan guru.
34. Anak masuk di dalam kelas dan melanjutkan kegiatan.
35. Anak mengucapkan doa sebelum belajar sambil dibimbing oleh guru.
36. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama ± 60 menit, yakni:
37. Anak mengucapkan syair rukun Islam bersama.
38. Anak berkumpul berdasarkan kelompok kecil yang telah dibagi guru.
39. Anak menjelaskan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
40. Anak mengambil alat-alat yang akan digunakan dalam belajar sesuai arahan guru.
41. Anak memperlihatkan warna dasar sesuai yang diperkenalkan guru.
42. Anak memperlihatkan contoh dan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan
43. Anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru.
44. Anak mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan.
45. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
46. Anak mencuci tangan dengan bersih ditempat yang telah disediakan.
47. Anak berdoa sebelum makan
48. Anak bermain secara bebas di halaman
49. **Kegiatan akhir,** dilaksanakan selama ± 30 menit, yakni:
50. Anak menirukan suara nyaring sesuai yang didengarnya.
51. Anak menjawab pertanyaan guru sesuai apa yang diajukan oleh guru.
52. Anak bersiap untuk pulang.
53. Anak bedoa sebelum pulang
54. Mengucapkan salam dan mencium tangan guru sebelum pulang.
55. **Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus II pembelajaran 1 oleh siswa memperlihatkan haasil tindakan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberi kesempatan yang luas kepada anak melakukan kegiatan menggambar bebas, Kelompok kecil yang dibentuk guru yakni 2 orang satu kelompok rupanya lebih memberi peluang kepada guru untuk melakukan intervensi tindakan darti apa yang diinginkan.

1. Hasil Pengamatan terhadap Perubahan Kreativitas Seni Lukis Anak

Hasil pengamatan yang dilakukan pada pemmbelajaran 2 siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas seni anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.7

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran 2 siklus II, terlihat perubahan kreativitas seni lukis seperti yang terungkap pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Gambar Kreativitas Seni Lukis Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi

Langnga pada Pembelajaran 2 Siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 2. | BANIA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 3. | KARINA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 4. | RAHMADANI | 1,2,3,4,5 | - | 6 |
| 5. | SAKINA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 6. | RESKI | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 7. | A. FAHRUL | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 8. | ASNUR | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 9. | AHKSAN | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 10. | IKSAN | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 11. | FAKIHUDDIN | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 12. | NASRUL | 1,2,3,4,5,6 | - | - |

Kreativitas seni lukis pada 12 orang anak menjadi sasaran penelitian menunjukkan perubahan yang baik, dalam arti menunjukkan peningkatan. Meskipun demikian masih terdapat 1 orang anak yang tidak memperlihatkan perubahan perilaku pada aspek tertentu, yakni Rahmadani yang terlihat masih kadang-kadang tidak canggung dalam bekerja, artinya masih lebih banyak memperlihatkan kecanggungan dalam bekerja dibanding dengan yang lain. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan

bahwa kreativitas anak pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat baik.

1. **Refleksi**
2. Perencanaan

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah terlaksana, yakni perumusan kisi-kisi, penemuan kondisi nyata anak, perumusan RKH, penyusunan lembar observasi.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas seni lukis anak sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran.

Pemberian kesempatan yang luas untuk mengembangkan imajinasi dan kebebasan berkreasi akan sangat membantu anak yang mengalami masalah dalam kreativitas seni lukis untuk berkembang.

1. Observasi

Pada pembelajaran siklus II kreativitas seni lukis anak meningkat, dalam hal ini mengalami perubahan ke yang lebih baik.

Berdasarkan data yang terungkap pada tabel 4.7, maka terlihat hanya ada satu anak yang belum berkembang kreativitasnya secara maksimal, yakni

Rahmadani. Hal ini karena masih sering terlihat perilaku moral dalam bentuk merasa tidak canggung dalam bekerja.

Pada siklus II pembelajaran 2 diperoleh hasil penelitian yang cukup baik, dimana terlihat 12 anak mengalami kemajuan dan peningkatan kreativitas seni lukis. Perubahan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7.

1. **Rekapitulasi Hasil Siklus I Dan II**

Untuk memberikan gambaran mengenai hasil perubahan kreativitas seni lukis anak dalam penelitian ini digamabarkan melalui tabel 4.8, tabel 4.9, tabel 4.10 dan tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kondisi awal kreativitas seni lukis anak sebelum pelaksanaan penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 2. | BANIA | - | 1,2,3,5,6 | 4 |
| 3. | KARINA | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 4. | RAHMADANI | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 5. | SAKINA | - | 1,2,3,6 | 4,5 |
| 6. | RESKI | - | 1,2,4,5,6, | 3 |
| 7. | A. FAHRUL | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 8. | ASNUR | - | 1,2,3,6 | 4,5 |
| 9. | AHKSAN | - | 1,2,3 | 4,5,6 |
| 10. | IKSAN | - | 1,2,3,6 | 4,5 |
| 11. | FAKIHUDDIN | - | 1,2,3,4,5,6 | - |
| 12. | NASRUL | - | 1,2,3,5,6 | 4 |

Tabel 4.9 Hasil perubahan Kreativitas seni lukis sanak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Langnga pada pembelajaran 1 siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 3,4 | 1,2,5 | - |
| 2. | BANIA | 4 | 1,2,3,5,6 | - |
| 3. | KARINA | 3 | 1,2,4,5,6 | - |
| 4. | RAHMADANI | 4,5 | 1,2,3,6 | - |
| 5. | SAKINA | 3,5,6 | 1,2,4 | - |
| 6. | RESKI | 1,2,3 | 4,5,6 | - |
| 7. | A. FAHRUL | 4 | 1,2,3,5,6 | - |
| 8. | ASNUR | 5 | 1,2,3,4,6 | - |
| 9. | AHKSAN | 4 | 1,2,3 | 5,6 |
| 10. | IKSAN | 1,5,6 | 2,3,4 | - |
| 11. | FAKIHUDDIN | 3,4 | 1,2,5,6 | - |
| 12. | NASRUL | 4 | 1,2,3,5,6 | - |

Tabel 4.10. Hasil perubahan kreativitas seni lukis anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Langnga pada pembelajaran 2 siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 3,4 | 1,2 | 5,6 |
| 2. | BANIA | 4 | 1,2,5,6 | 3 |
| 3. | KARINA | 3 | 4,5,6 | 1,2 |
| 4. | RAHMADANI | 4,5 | 3,6 | 1,2 |
| 5. | SAKINA | 3,5,6 | 1,2,4 | - |
| 6. | RESKI | 1,2,3,5 | 6 | 4 |
| 7. | A. FAHRUL | 4,6 | 3,5 | 1,2 |
| 8. | ASNUR | 5,6 | 3,4 | 1,2 |
| 9. | AHKSAN | 4,5,6 | 1,2,3 | - |
| 10. | IKSAN | 1,5,6 | 4,5,6 | 2,3 |
| 11. | FAKIHUDDIN | 3,4 | 1,2,5,6 | - |
| 12. | NASRUL | 4 | 1,2,5,6 | 3 |

Tabel 4.11 Hasil perubahan kreativitas seni lukis anak di taman kanak-kanak pertiwi langnga pada pembelajaran 1 sikklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 1,3,4 | 5,6 | 2 |
| 2. | BANIA | 1,3,4,5 | 2 | 6 |
| 3. | KARINA | 1,2,3,4 | 5 | 6 |
| 4. | RAHMADANI | 1,2,4 | 5,6 | 3 |
| 5. | SAKINA | 3,5,6 | 2,4 | 1 |
| 6. | RESKI | 1,2,3,4,5 | 6 | - |
| 7. | A. FAHRUL | 1,2,4,6 | 3 | 5 |
| 8. | ASNUR | 1,2,3,4,6 | 5 | - |
| 9. | AHKSAN | 4,5,6 | 1,2 | 3 |
| 10. | IKSAN | 1,2,6 | 5 | 4 |
| 11. | FAKIHUDDIN | 3,4,5 | 6 | 1,2 |
| 12. | NASRUL | 3,4,5 | 1,2 | 6 |

Tabel 4.12. Gambaran kreativitas seni lukis anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga pada pembelajaran 2 siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nomor item indikator kreativitas seni lukis anak |
| Ya | Tidak | Kadang-kadang |
| 1. | ADELIA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 2. | BANIA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 3. | KARINA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 4. | RAHMADANI | 1,2,3,4,5 | - | 6 |
| 5. | SAKINA | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 6. | RESKI | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 7. | A. FAHRUL | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 8. | ASNUR | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 9. | AHKSAN | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 10. | IKSAN | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 11. | FAKIHUDDIN | 1,2,3,4,5,6 | - | - |
| 12. | NASRUL | 1,2,3,4,5,6 | - | - |

Gambaran data pada tabel 4.9, 4.10, 4.11, dan 4.12 tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas seni lukis yang terjadi pada Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga setelah diadakan penelitian tindakan kelas. Hal ini menunjukkan

bahwa kegiatan bermain warna mampu memberikan kontribusi dalam merubah kreativitas seni anak.

1. **Pembahasan**

Dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus peneliti melakukan interpensi kreativitas yang diharapkan akan terbentuk pada anak. Interpensi tersebut adalah memberikan intruksi pengajaran bermain dengan memberikan warna. Hal ini di maksudkan untuk melihat perubahan berbagai kemampuan anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pantauan yang dilakukan, maka terlihat secara jelas peningkatan kreativitas seni lukis anak yang menjadi sasaran penelitian. Aspek-aspek yang mengalami perubahan pada anak adalah sebagai berikut:

1. Keberanian anak, dalam hal ini terlihat adanya perubahan sikap dalam hal keberanian melakukan sesuatu menurut inisiataif anak itu sendiri dan keberanian mengambil resiko dari apa yang dilakukannya pada saat bekerja dan melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran.
2. Kesenangan anak, dalam hal ini anak memperlihatkan kesenangan dalam mengikuti seluruh tahapan kegiatan pembelajaran yang dirancang melalui siklus pembelajaran, anak senag mengikuti kegiatan bermain warna.
3. Kesabaran, dalam hal ini terlihat kesabaran anak dalam menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan pada setiap tahap kegiatan.
4. Pemalu, dalam hal ini terlihat keberanian anak tampil pada setiap kegiatan, dalam hal ini anak tidak malu tampil pada setiap kegiatan yang dilakuakan, yang paling menonjol perubahannya adalah anak tidak malu atau sudah berani mengemukakan keinginannya pada saat kegiatan berlangsung.
5. Kepercayaan diri anak, dalam hal ini anak terlihat tidak lagi canggung dalam bekerja dan terlihat puas dan bangga dengan hasil kerja yang diperolehnya.

Keseluruhan aspek-aspek kreativitas tersebut mengindikasikan secara jelas akan perubahan kreativitas seni lukis anak kearah yang lebih baik setelah diterapkan kegiatan bermain warna.

Perubahan kreativitas seni lukis yang terjadi pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Langnga pada prinsipnya merupakan hasil intervensi yang diberikan oleh peneliti melalui pembelajaran pada 2 siklus yang telah dilakukan. Aktivitas seni lukis yang berubah pada dasarnya merupakan hasil belajar dan hasil sugesti yang dilakukan dan diberikan oleh orang lain, dalam hal ini peneliti.

Slameto (1997: 62) mengemukakan bahwa belajar adalah “perubahan sikap sebagai hasil pengalaman seseorang. Perubahan tersebut merupakan perubahan kearah yang lebih maju”.

Peningkatan kreativitas seni lukis pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Langnga juga sebagai hasil sugesti, dalam hal ini dorongan, motivasi, dan rancanagn suatu perilaku yang diinginkan diberikan kepada anak sebagai suatu bentuk sugesti yang akan merubah perilaku anak.

Slameto (1987: 192) mengemukakan bahwa sikap seseorang dapat terbentuk melalui berbagai macam cara, yakni sebagai berikut:

1) melalui pengalaman yang berulang-ulang, atau dapat pula melalui suatu pengalaman yang disertai perasaan yang mendalam (pengalaman traumatik), 2) melalui imitas, 3) melalui sugesti, 4) melalui identifikasi.

Pendapat tersebut mengindikasikan bahwa sugesti dapat dijadikan sebagai cara untuk mengubah sikap anak, termasuk merubah kreativitas anak di taman Kanak-kanak.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab terdahulu, ternyata dalam penerapan bermain warna dapat mengubah kreativitas di taman kanak-kanak maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ternyata penerapan bermain warna dapat dijadikan sebagai motor pembelajaran yang efektif dalam membantu mengembangkan kreativitas seni melukis anak di Taman Kanak-kanak
2. Metode bermain warna dapat mengembangkan kreativitas seni melukis anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Langnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.
3. **Saran**

Berdasarkan apa yang telah disimpulkan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada anak yang menjadi sasaran penelitian di Taman Kanak-kanak Pertiwi Lanagnga Kecamatan Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang disarankan agar dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan seni melukis, termasuk mewarnai gambar.
2. Kepada guru Taman Kanak-kanak disarankan agar dapat menerapkan pembelajaran bermain warna melalui seni melukis.
3. Kepada orang tua anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini disarankan agar dapat membantu anaknya untuk lebih giat dalam kegiatan-kegiatan seni melukis untuk mengembangkan kreatifitasnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agus Sujanto. 1999. *Psikologi Kepribadian.* Jakarta: Bumi Aksara.

Alimuddin. 2002. *Psikologi Pendidikan.* Makassar: PPs-UNM.

Andi Mappiare. 1982. *Psikologi Orang Dewasa.* Surabaya: Usaha Nasional.

Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Depdiknas. 2004. *Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran TK.* Jakarta: Depdikbud.

Hurlock. 1989. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga.

Kartini Kartono. 1989. *Peranan Keluarga Memandu Anak.* Jakarta: Rajawali.

Kemmis. 1988. Terjemah Salihin. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Rineka Cipta.

Muhibbin, Syah. 2002.  *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.* Bandung:

 Rosdakarya

Nurdin. 2000. *Pelajaran Menggambar di Taman Kanak-Kanak.* Makassar: UNM

Semiawan, Conny R. 2000. *Mengembangkan Kreativitas Anak.* Jakarta: Jurnal

 Pendidikan

................................. 2003. *Mengembangkan Kreativitas Anak.* Jakarta: Jurnal

 Pendidikan

................................. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Jurnal Pendidikan

Slameto. 1987.  *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka

 Cipta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 58. 2009. *Tentang Standar*

 *Pendidikan anak usia dini.* Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini: Direktorat

 Jenderal Pendidikan Nonformal Dan Informal Kementrian Pendidikan

 Nasional

Sinring Abdullah, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S1.* Makassar:

 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM