**BAB I**

**PENDAHULUN**

1. **Latar Belakang**

Pembelajaran tak henti-hentinya menjadi objek pembicaraan bagi insan pendidikan. Hal itu disebabkan karena pembelajaran merupakan kunci keberhasilan tujuan pendidikan. Jika pembelajaran berkualitas, maka tujuan pendidikan pun dapat tercapai dengan hasil yang optimal sesuai yang diharapkan.

UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal (1) mengemukakan pendidikan adalah:

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Mulyasa, (2007: 36) dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) guru merupakan “penentu keberhasilan pembelajaran, dan melaksanakan kurikulum untuk mewujudkan proses belajar mengajar (PBM) berkualitas sesuai visi, misi, dan tujuan sekolah”. Pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan. Begitu pentingnya proses belajar mengajar, sehinngga orang-orang senantiasa mencari alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang dihadapi oleh bangsa kita, yakni masih rendahnya mutu pembelajaran.

1

Salah satu jenjang pendidikan tempat menerapkan tujuan pendidikan adalah Taman Kanak-kanak. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan pendidikan prasekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan lembaga pra-sekolah. Tugas utama taman kanak kanak adalah mempersiapkan anak berbagai pengetahuan sikap perilaku sosial, ketrampilan dan intelektual, perilaku kemandirian agar anak mampu melakukan adaptasi dan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah. Di taman kanak-kanak terdapat kemampuan dasar yaitu kemampuan moral dan nilai-nilai agama, bahasa, kognitif, fisik motorik dan kreativitas.

 Salah satu kemampuan dasar yang di bahas pada penelitian ini adalah kemampuan kreativitas. Menurut Hurlock (1980) bahwa perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman. Maka dari itu sebagai pendidik anak usia dini kita sangat dituntut untuk mengarahkan dan membimbing anak agar dimasa kecilnya mereka menemukan hal-hal yang bermain bagi hidupnya kelak misalnya memupuk kreativitas dalam diri masing-masing anak.

Sebagai pendidik anak usia dini hal yang paling penting yang harus ditingkatkan bagi anak didik adalah kreativitas, karena kreativitas anak hasil dari berbgai prose perkembangan yang dialami oleh individu yang diwujudkan dalam menciptakan sesuatu yang baru, orisinal dan unik atau merupakan suatu karya yang tercipta berdasarkan unsur yang telah ada sebelumnya. Disaat ini kreativitas anak memegang peranan penting dalam keberhasilan seseorang dimana banyak orang yang ditentukan oleh aspek ini, karena dengan kreativitas anak kita dapat menciptakan sesuatu yang baru dan unik.

Anak usia dini merupakan anak yang memilki pribadi dengan berbagai macam potensi. Dan masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan anak selanjutnya. Dan hal yang paling mendasar yang harus dikembangkan dalam diri anak adalah kreativitas, karena dengan pengembangan kreativitas anak yang dimulai sejak dini maka anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan berharga dalam hidupnya yang sangat berpengaruh dalam perkembangannya kelak dan diharapkan agar anak dapat tumbuh menjadi manusia yang kreatif yang mampu menciptakan benda-benda dengan nilai-nilai yang tinggi.

Peningkatan kreativitas anak perlu dipupuk sejak usia dini karena dengan bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan), tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Selain itu kreativitas memungkinkan manusia berkembang kualitas hidupnya. Kreativitas bisa dimiliki semua orang dengan membangun potensi kreatif dalam dirinya. Peningkatan kreativitas anak usia dini memerlukan wahana aktivitas khususnya melaui penerapan kegiatan bermain.

Meningkatkan kreativitas anak di taman kanak-kanak menjadi salah satu hal penting untuk dilaksanakan di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene. Namun berdasarkan hasil prapenelitian pada tanggal 02 Februari 2013 terungkap bahwa kreativitas anak kurang. Hal ini dapat dilihat pada indikator pencapaian kreativitas adalah anak masih kurang lancar berkreativitas, anak kurang luwes dalam berkreativitas, hasil karya anak kurang baru atau orisinal padahal anak diharapkan dalam kegiatan kreativitas dapat menghasil karya baru, dan anak kurang mampu mengelaborasi sehingga memunculkan kreativitas baru.

Sehingga dengan rendahnya kreativitas di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene di perlukan cara untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut. Salah cara untuk meningkatkan kreativitas di TK Negeri Pembina Kabupaten Majene adalah dengan menerapkan teknik permainan lukis jari *(finger painting).*

*Finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. Alasan menggunakan teknik *finger painting.* Menurut Arsal, (2010) adalah 1) dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf, 2) mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka, 3) mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier, 4) mengendalkan estetika keindahan warna, dan 5) melatih imajinasi dan kreatifitas anak. Di sekolah TK teknik ini diterapkan dengan menggunakan alat berbagai macam pewarna untuk menggambar namun kita harus jeli dengan anak-anak kita supaya menggunakan pewarna tersebut dengan benar agar tidak beresiko.

Berdasarkan uraian di atas peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian sebagai perbaikan pembelajaran dengan judul penelitian yaitu: peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene?.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah teknik untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

1. **Manfaat Penelitian**

* 1. **Manfaat teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan bagi khasanah keilmuan sebagai bahan informasi tentang penerapan kegiatan lukis jari (*(Finger painting)* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK.

* 1. **Manfaat praktis**
1. Bagi Prodi PGPAUD diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.
3. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)*
4. Bagi sekolah TK sebagai bahan masukan dan referensi terhadap kegiatan melukis jari *(Finger painting)* *)* di TK.

**BAB II**

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

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Kegiatan Melukis Jari *(Finger Painting)***
3. Pengertian kegiatan melukis jari *(Finger Painting)*

Teknik melukis *finger painting* sudah sering kita dengar teknik ini menggambar menggunakan jari dan tangan yang sering dipergunakan oleh seniman untuk melukis jenis lukisan abstrak, *Finger Painting adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas.* Di sekolah TK teknik ini diterapkan dengan menggunakan alat berbagai macam pewarna untuk menggambar namun kita harus jeli dengan anak-anak kita supaya menggunakan pewarna tersebut dengan benar agar tidak beresiko.

Menurut Barnawi, (2004: 43) bahwa:

[*Finger painting*](http://www.beritaterkinionline.com/2012/10/perhatikan-kesehatan-mainan-pada-balita-usia-2-5-tahun.html) merupakan seni melukis dengan jari. Kegiatan *finger painting* sangat cocok dikenalkan pada anak usia dini. Permainan ini bisa melatih motorik dan kreatifitas anak. Tidak ada teknik khusus dalam finger painting karena kegiatan ini merupakan cara ekplorasi dan ekspresi diri atas rasa estetika. Cukup menggunakan jari tangan sebagai media dalam melukis.

Teknik *finger painting* yang dikembangkan oleh Yusriana (2002) berbeda dengan cara menggambar yang biasa digunakan, teknik ini menggunakan krayon kering dimana bahan krayon tersebut dibuat dari cat air yang sudah di keringkan mudah digunakan dan hemat karena krayon ini sangat sederhana dan cara penggunaannya cukup digoreskan di media gambar kemudian di arsir menggunakan jari dan tangan untuk meratakan warna, yang sangat menarik cara ini bisa digunakan mewarnai sekaligus melukis.

7

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *finger Painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas dan dapat membuat anak berekplorasi dan mengekspresi diri atas rasa estetika dan cukup menggunakan jari tangan sebagai media dalam melukis.

1. **Tujuan permainan lukis jari *(Finger Painting)***

Bermain dengan *finger* [*painting*](http://www.beritaterkinionline.com/2011/11/warna-warni-pilihan.html) sangat disukai anak-anak, karena anak-anak suka warna. Mereka akan melakukan eksplorasi pada warna. Ini untuk melatih motorik anak. Tujuan permainan lukis jari *(finger painting)* menurut Kurniasih (2001: 4) adalah:

1) dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf. 2) mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka, 3) mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier, 4) mengendalkan estetika keindahan warna. dan 5) melatih imajinasi dan kreatifitas anak.

Sehingga dengan tujuan *finger* [*painting*](http://www.beritaterkinionline.com/2011/11/warna-warni-pilihan.html) tersebut anak dapat dengan leluasa untuk mengekpresikan jiwa seninya di taman kanak-kanak. Anak juga akan merasa senang jika pembelajaran itu dibawa dalam dunia permainan.

1. **Aliran lukis jari *(Finger Painting)***

*Finger painting* sendiri sebenarnya memiliki dua aliran lagi yaitu realis dan abstrak. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Realis

Kata realis yang berarti nyata atau berbentuk sesuai aslinya. Jadi Lukisan realis itu merupakan hasil karya seni yang subyek atau obyek yang di gambar sesuai dengan keadaan aslinya. Maka aliran ini menjadi pakem atau patokan atau dasar dari pengembangan berbagai aliran –aliran dibidang seni lukis.  Aliran ini sekarang lebih ditonjolkan dalam lomba *finger painting* untuk PAUD dan TK.

1. Abstrak

Lukisan abstrak merupakan lukisan yang sangat digemari  dalam even-even lomba finger painting dikalangan antar guru diberbagai efen baik ditingkat daerah dan Nasional. Lukisan abstrak adalah sebuah hasil karya seni yang lebih menitikberatkan pada keberanian si pelukisnya untuk menggoreskan dan mencampur warna dimana subyek atau obyek yang digambar hanya merupakan ciri-ciri atau symbol-simbol khususnya saja yang sesuai dengan selera juri. Juri disini berfungsi hanya sebagai penilai dan juri tidak berhak menyalahkan atau mencacat hasil karya tersebut karena lukisan tersebut tidak ada yang salah karena patokan yang di buat hanya pelukisnya saja yang tahu dan mengerti. Berbeda dengan lukisan yang realis apabila salah sedikit berarti sudah menyalahi aturan main atau pakem dari lukisan yang digambar.

Berdasarkan uraian di atas aliran lukis jari *(finger painting)* yang digunakan adalah aliran abstrak.

1. **Teknik permainan melukis jari *(Finger Painting)***

Teknik permainan melukis jari *(Finger Painting)*, Kurniasih (2001: 4) yaitu: “1) Menggunakan teknik basah (kertas dibasahi dulu) dan 2) menggunakan teknik kering (kertas tidak perlu dibasahi)”. Dua tehnik tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak.

1. **Langkah-langkah kegiatan melukis jari *(Finger Painting)***

Menurut Pamadhi (2008) bahwa langkah-langkah kegiatan melukis jari *(finger painting)* adalah:

1. Menyiapkan alat dan bahan seperti cet air, kertas, wadah, air dll
2. Memasukkan cet kedalam wadah
3. Membimbing anak melakukan *finger painting* dengan cara memasukkan jari tangan kedalam wadah sampai menyentuh permukaan cet.
4. Menempelkan jari tangan keatas permukaan kertas sesuai pola yang diinginkan
5. Menghargai hasil karya anak
6. **Kreativitas**
7. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan

Menurut Solso (Csikszentmihalyi,1996) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Menurut Susanto (2011: 113) bahwa “kreativitas merupakan sifat pribadi seseorang individu (dan bukan merupakan sifat sosial) yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan yang baru”. Sedangkan menurut Gardon dan Browne (Moeslichatoen (2004: 19) kreativitas “kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dan gagasan yang sudah ada”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsurunsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

1. Komponen pokok kreativitas

Suharnan (Nursisto, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Menurut Feldman (Semiawan dkk, 1984). sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.

2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.

3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.

4) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah; 1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan, 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

1. Faktor pendukung kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam pengembangan kreativitas terdapat faktor pendukung kreativitas. Menurut Adhipura (2001: 46) Mengemukakan bahwa “kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi pentig bagi perkembangan kreativitas”. Sementara Supriadi (Susanto, 2011: 123) mengemukakan lima bentuk interaksi guru dan anak di kelas yang dianggap dapat mengembangkan kreativitas anak:

1. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa
2. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seperti imajinatif
3. Memberikan kesempatan kepada anak atas prakarsa sendiri
4. Member penghargaan kepada anak
5. Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan bersibuk bersibuk diri tampa suasana penilaian

Demikian juga menurut Hurlock (1999: 11) faktor pengdorong yang dapat mengembangkan kreativitas, yaitu: “waktu, kesempatan menyendiri, sarana lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativiatas adalah hal yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan kreativiatasnya, seperti waktu, kesempatan menyendiri, sarana lingkungan yang merangsang, hubungan anak dengan orang tua dan guru, cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

1. Faktor penghambat kreativitas

Menurut Renzulli (Munandar, 2004: 223) tiga pokok yang saling terkait merupakan kreteria persyaratan keberkakatan yaitu: “kemampuan umum, kreativitas dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi intrinsic”. Maka jelaslah kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata, seperti yang dikemukakan oleh Amabile (Munandar, 2004: 233) bahwa “lingkungan yang menghambat dan merusak motivasi anak, betapapun kuatnya dan dengan demikian dapat mematikan kreativitas”. Menurut Cropley (Adhipura, 2001:44) yang menghambat kreativitas adalah: “1) penekanan bahwa guru selalu benar, 2) penekanan berlebihan pada hafalan, 3) penekanan belajar secara mekanis, 4) penekanan pada evaluasi eksternal, dan 5) penekanan ketat untuk menyelesaikan pekerjaan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat simpulkan bahwa faktor penghambat kreativitas merupakan sesuatu yang dapat membuat kreativitas anak tidak mengembang. Hal itu disebabkan karena penekanan bahwa guru selalu benar, penekanan berlebihan pada hafalan, penekanan belajar secara mekanis, penekanan pada evaluasi eksternal, dan penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan.

1. Indikator Kreativitas Anak

Menurut Susanto, (2011: 117) indikator kreativitas anakadalah: “1) kelancaran, 2) keluwesan, 3) orisinalitas, dan 4) mengelaborasi”. Masing-

masing diuraikan sebagai berikut:

1. Kelancaran; maksudnya adalah anak lancar melakukan teknik permainan lukis jari *(finger painting)*
2. Keluwesan, maksudnya adalah anak tidak kaku dan merasa nyaman melakukan teknik permainan lukis jari *(finger painting)*

3) Orisinalitas maksudnya adalah hasil kreativitas anak asli melalui kegiatan teknik permainan lukis jari *(finger painting)* dan bukan hasil kreativitas orang lain.

4) Mengelaborasi maksudnya anak mampu menguraikan/ menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain melalui kegiatan teknik permainan lukis jari *(finger painting)* sehingga menghasilkan kreativitas baru.

1. **Kerangka Pikir**

Peningakatan kreativitas di Taman kanak-kanak, banyak anak tidak terlayani maksimal dalam hal bimbingan. Masalah tersebut juga dialami oleh TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene yang kreativitas anaknya belum terlaksana optimal. olehnya itu kreativitas perlu ditingkatkan. Salah satu cara meningkatkan kreativitas anak adalah melalui kegiatan melukis jari *(Finger Painting)* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas*.* Kegiatan melukis jari *(Finger Painting)* yaitu: 1) menyiapkan alat dan bahan seperti cet air, kertas, wadah, air dll, 2) memasukkan cet kedalam wadah, 3) membimbing anak melakukan finger painting dengan cara memasukkan jari tangan kedalam wadah sampai menyentuh permukaan cet, 4) menempelkan jari tangan keatas permukaan kertas sesuai pola yang diinginkan, dan 5) menghargai hasil karya anak.

Melalui kegiatan melukis jari *(Finger Painting)* diharapkan kreativitas di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene dapat meningkat. Gambar kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:

Indikator Kreativitas

Anak

Tanda-tandanya

1. Kurang lancar
2. Kurang luwes
3. Kurang orisinalitas
4. Kurang mengelaborasi

Kreativitas Seni Rupa di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene Rendah

Langkah-langkah kegiatan melukis jari *(Finger Painting)*

1. Menyiapkan alat dan bahan seperti cet air, kertas, wadah, air dll
2. Memasukkan cet kedalam wadah
3. Membimbing anak melakukan finger painting dengan cara memasukkan jari tangan kedalam wadah sampai menyentuh permukaan cet.
4. Menempelkan jari tangan keatas permukaan kertas sesuai pola yang diinginkan
5. Menghargai hasil karya anak

Indikator Kreativitas

Anak:

Tanda-tandanya

1. Kelancaran
2. Keluwesan
3. Orisinalitas
4. Mengelaborasi

Kreativitas Seni Rupa di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene Meningkat

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika kegiatan melukis jari *(Finger Painting)* diterapkan dalam pembelajaran dengan efektif dan prosedural, maka kreativitas anak di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis penelitian**
	1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pertama menggambarkan dan mengungkap kejadian yang dialami di tempat penelitian, kedua menggambarkan dan menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian. Sehingga pendekatan kualitatif sangat cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan dan menjelaskan proses pembelaaran yang ada di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

* 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Daryanto, 2011: 3) PTK adalah “suatu refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi soasial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran”. Model PTK yang dipilih adalah model Daryanto, (2011: 31) model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”.

19

1. **Fokus Penelitian**

 Adapun fokus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kegiatan melukis jari *(Finger Painting)*adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas dan dapat membuat anak berekplorasi dan mengekspresi diri atas rasa estetika dan cukup menggunakan jari tangan sebagai media dalam melukis.
2. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting penelitian

 Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene. Alasan memilih TK tersebut adalah: 1) TK tersebut adalah tempat peneliti mengajar, 2) kurangnya kemampuan kreativitas anak, dan 3) adanya dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian di TK tersebut.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene sebanyak 21 anak terdiri 10 perempuan dan 11 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

1. **Rancangan Tindakan**

 Rancangan tindakan adalah mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang berdaur ulang (siklus) yang menurut pendapat Kurt Lewin (Daryanto, 2011: 31) bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tahap-tahap penelitian ini secara keseluruhan dapat digambarkan pada gambar 2 sebagai berikut:

**Identifikasi Masalah**

**Rencana Tindakan**

**Siklus 1**

**Berhasil**

**Refleksi**

**Pelaksanaan Tindakan**

**Observasi**

**Rencana Tindakan**

**Refleksi**

**Siklus 2**

**Observasi**

**Pelaksanaan Tindakan**

Gambar 3.1 Rancangan tindakan menurut pendapat Daryanto, (2011: 31)

Secara lebih terperinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

* + - 1. **Perencanaan**
				1. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas melaksanakann diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene
				2. Menelah kurikulum, menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa penyusunan RKH, alat dan bahan kreativitas seperti cet berwarna-warna, mangkok, lap, dll. Format observasi mengajar guru dan belajar anak.
			2. **Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan guru kelas sebagai pelaksanana tindakan yang menjelaskan pembelajaran kepada anak tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

* + - 1. **Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati guru dan anak dalam kelas selama melaksanakan proses pembelajaran peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

* + - 1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan, observasi, dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut :

* + - 1. Observasi dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan oleh observer. Pedoman pengamatan digunakan untuk mengamati aktivitas mengajar guru dan belajar anak anak selama proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting).*
			2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa) yang dianggap penting dan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi pembelajaran tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari *(Finger painting)* di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
	1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek anak. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan anak dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran dianalisis berdasarkan tehnik analisis kualitatif deskriptif. Analisis kualitatif deskriptif dapat dilakukan dengan cara:

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data.

* 1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan meliputi indikator mengajar guru dan belajar anak selama pembelajaran. Untuk itu peneliti dan guru kelas menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran. Kriteria tersebut setiap anak dan guru menunjukkan kategori rata-rata baik pada aktivitas mengajar dan belajar anak di TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene.

 Tabel 3.1 Indikator keberhasilan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Kategori Penilaian** |
| 1 |  | Baik  |
| 2 |  | Sedang  |
| 2 |  | Kurang  |

 Sumber: Kurikulum PGPAUD

(TK Negeri Pembina Sendana Kabupaten Majene)

Berdasarkan tabel 3.1, maka capaian presentase kreativitas anak melalui kegiatan melukis jari 85% dari 21 anak

Keterangan:

Baik : Jika anak mampu berkreativitas melalui teknik permainan *finger*

*painting* dengan tepat

**DAFTAR PUSTAKA**

Adhipura. 2001. *Psikologi Belajar*. Solo: Rineka Cipta

Arsal. 2010. *Seni Rupa di Taman Kanak-Kanak.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Csikzentmihalyi. 1996. *Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia TK.* Yokyakarta: Kanisius.

Barnawi. 2004. *Permaianan Di Taman Kanak-kanak* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Hurlock.1980. *Perkembangan Anak Usia TK.* Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.

----------. 1999. *Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak.* Surabaya : Penerbit Usaha Nasional.

Kurniasih. 2001. *Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak.* Jakarta: PT Buana Ilmu Populer

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Mulyasa. E. 2007. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya Offse.

Nursisto. 1999. *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Peserta Didik.* Jakarta.

 Gramedia

Peraturan Pemeritah. 1990. *Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Semiawan, dkk. 1984. *Mengembangkan Kreativitas*. Yokyakarta: Kanisius.

Sinring, A dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspek*). Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Undang-undang No 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasonal*. Jakarta : PT Kloang klede Putra Timur dan Departemen Dalam Negeri.

Yusriana. 2002. *Permaianan Lukis Jari (Finger Painting) Di Taman Kanak-Kanak.* Bandung: Rajawali Pers

**LAMPIRAN**