**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang diamatkan dalam pembukaan 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman, bertakwa, berbudi pekerti luhur, memilki pengetahuan dan keterampilan serta tanggung jawab masyarakat dan kebangsaan. Dan sesuai dengan pasal 28 UU Sikdiknas No.20/2003. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), merupakan jenjang pendidkan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 6 tahun.

Masa kanak-kanak adalah masa keemasan *(Golden Age)* dimana anak sangat peka mendapatkan ransangan-rangsangan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak. Menurut Hurlock (Susanto, 2011) 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

1

berbagai proses 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. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan anak selanjutnya. 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. Peningkatan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak menjadi salah satu hal penting untuk dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang. Akan tetapi pelaksanaan kreativitas anak belum terlaksana maksimal. Hal ini dapat di ketahui berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 27-28 Januari 2014 terungkap bahwa kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang masih kurang. Adapun tanda-tanda adalah anak kurang lancar berkreativitas dalam mewarnai gambar baju dan pensil, anak kurang luwes mewarnai gambar baju dan pensil, hasil karya anak kurang baru atau orisinal yang dihasilkan padahal anak diharapkan dalam kegiatan kreativitas dapat menghasil karya baru, dan anak kurang mampu mengelaborasi gambar baju dan pensil, bentuk warna dan hiasan sehingga memunculkan kreativitas baru.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka diperlukan solusi yang dapat meningkatkan kreativitas anak tersebut. Solusi yang dimaksud adalah dengan menerapkan kegiatan mewarnai gambar. Kegiatan mewarnai gambar Sudono (2001 : 54) mengemukakan bahwa:

Kegiatan mewarnai gambar memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikapnya, minat dan masalah-masalah yang mereka hadapi, membicarakan tujuan dan aspirasinya, memperbincangkan kepercayaan, menyatakan apa yang mereka pikirkan, membagi perasaan yang mereka rasakan, menjelaskan apa saja yang mereka lakukan, memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan, menafsirkan, menganalisa, mengkritik, membantu mereka menemukan berbagai asumsi serta memberikan kesempatan untuk berfikir atau mencipta

Sama halnya seperti yang dikemukakan Sriningsih (2008: 97) bahwa " kegiatan mewarnai gambar. dapat menstimulasi peningkatan kreativitas dan imajinasi anak".

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak dengan judul peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang?.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

1. **Manfaat Penelitian**
	1. **Secara Teoretis**
2. Bagi Program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang..
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

**2. Secara Praktis**

1. Bagi sekolah sebagai bahan masukan terhadap adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang faktor- faktor penyebab rendahnya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.
3. Bagi anak, diharapkan dapat memberikan kesempatan yang lebih besar untuk secara langsung terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan, sehingga berdampak pada peningkatan kreativitas anak

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kreativitas**
3. 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 (Adhipura (2001: 46) bahwa “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”.

6

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

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dikembangkan. Suharnan (Suryadi, 2001) 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 (Susanto (2011) 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 (Munandar, 2004: 223) 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 intrinsik. 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 berkreativitas melalui kegiatan mewarnai gambar

2) Keluwesan, maksudnya adalah anak tidak kaku dan merasa nyaman berkreativitas melalui kegiatan mewarnai gambar

3) Orisinalitas maksudnya adalah hasil kreativitas anak asli melalui kegiatan mewarnai gambar dan bukan hasil kreativitas orang lain.

4) Mengelaborasi maksudnya anak mampu menguraikan/menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain melalui melalui kegiatan mewarnai gambar sehingga menghasilkan kreativitas baru.

Dari 4 indikator kreativitas anak di atas peneliti mengunakan semua indikator kreativitas anak.

2. Mewarnai Gambar di Taman Kanak-Kanak

a. Pengertian Mewarnai Gambar

Mewawarnai gambar merupakan salah satu bentuk seni yang diberikan pada anak taman kanak - kanak). Aktivitas mewarnai gambar dimaknai untuk mengembangkan kepribadian anak agar kemampuan logika dan emosinya tumbuh berkembang dengan seimbang. Seperti yang diungkapkan oleh Widia, (2005 ) bahwa dengan mewarnai menggambar anak bisa mengeluarkan ekspresi dan imajinasinya tanpa batas. Pada proses inilah anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosinya, menumbuhkan minat seni dan kreativitasnya.

Menurut Widia, (2005) bahwa mewarnai gambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasinya yang kreatif. Dalam menggambar bentuk ekspresi emosional adalah ungkapan kebebasan dan demokrasi berfikir, berkreasi, dan bertindak positif. Lebih mengutamakan kepentingan ungkapan fiingsi jiwa yang menekankan pada proses kegiatan untuk mengembangkan kepribadian. Menggambar adalah kegiatan - kegiatn membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan tehnik dan alat.bisa pula menggambar mempunyai arti membuat tanda - tanda tertentu diatas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Secara visual anak dapat mengkomunikasikan permainan dan cerita yang dibangun melalui ekspresi, imajinasi dan kreasinya sehingga bentuk - bentuk gambar mereka sebenarnya adalah symbol yang dimaknai sebagi bentuk gagasan yang imajinatif dan kreatif. Secara kognitif membutuhkan binaan. Melalui menggambar anak dapat merefleksikan kebutuhan jiwa dan fisiknya , karena untuk anak Taman Kanak-kanak, gambar adalah bentuk komunikasi yang divisualkan. Aktivitas apa yang paling disukai anak adalah menggambar dan mewarnai. Selain melatih motorik halus anak, kegiatan ini juga bermanfaat dalam mengenalkan berbagai warna dan mengaplikasikannya ke dalam bentuk gambar.

Dengan demikian dapat disimpulkan kegiatan mewarnai merupakan salah satu cara menumbuhkan minat dan kreativitas anak usia dini. Pada usia inilah perlu dibentuk kecerdasan, sikap, dan kepribadian anak. Selain dapat merangsang motorik halus, mewarnai juga bermanfaat dalam melatih kepekaan anak terhadap berbagai warna dan objek gambar. Aktivitas mewarnai sudah menjadi bagian dari kehidupan si kecil, bukan hanya sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong anak, tapi juga sebagai aktualisasi diri anak dalam bidang seni. Lihat saja, berapa banyak lomba mewarnai yang diadakan oleh berbagai institusi dan sekolah-sekolah. Berbagai kriteria pun ditentukan untuk menentukan pemenang.

 b. Macam-macam mewarnai gambar

Program kegiatan seni bersifat fleksibel. Rasa percaya diri adalah faktor utama dalam mencapai kesenangan dan kesuksesan dalam pengalaman seni anak.

 Depdiknas (2004:13) menguraikan bahwa:

Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas mewarnai gambar dapatlah diukur keberhasilannya jika memenuhi indikator yang dikembangkan, yaitu: (1) mewarnai gambar sederhana, (2) mewarnai bentuk-bentuk geometri, dan (3) bermain mewarnai dengan media.

Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Mewarnai gambar sedehana

Mewarnai gambar dengan sedehana dapat terlihat bila anak sudah dapat menggunakan pensil warna dan mewarnai gambar yang sudah disediakan oleh guru di dalam kelas.

1. Mewarnai bentuk-bentuk geometri

Seorang anak sudah dianggap dapat mengembangkan kreativitas mewarnai gambar apabila sudah dapat mewarnai bentuk geometri, misalnya bentuk segi tiga atau bentuk lingkaran yang berukuran besar dengan menggunakan pensil warna atau crayon yang sudah disedeiakan oleh guru.

1. Bermain warna dengan media

Anak dapat mengembangkan kemampuan mewamai sangat ditentukan oleh media, misalnya crayon, cat air, buku gambar, dan jenis-jenis gambar. Bermain warna dengan media buku gambar membuat anak dapat menemukan variasi warna diatas buku gambar dengan bantuan guru.

Berdasarkan 3 macam mewarnai gambar, peneliti hanya menggunakan mewarnai gambar sedehana.

c. Langkah-Iangkah kegiatan mewarnai gambar

Menurut Hatimah (2006: 47) langkah-Iangkah yang dilakukan guru dalam mewarnai gambar sederhana adalah: “menjelaskan cara mewarnai gambar , membagikan gambar masing-masing anak, membimbing anak mewarnai gambar dan membiarkan anak berkreativitas dengan memberikan warna pada gambar”. Diuraikan sebagai berikut:

* 1. Menjelaskan cara mewarnai gambar, maksudnya guru memberikan penjelaskan kepada anak cara mewarnai gambar seperti mengoleskan krayon pada gambar yang disediakan dan pewarnaan sesuai dengan garis tepi gambar.
	2. Membagikan gambar masing-masing anak, maksudnya guru membagikan gambar topi, tas sekolah, baju muslim,
	3. Membimbing anak mewarnai gambar, guru membimbing anak mewarnai gambar topi, tas sekolah, baju muslim,
	4. Membiarkan anak berkreativitas dengan memberikan warna pada gambar, maksudnya guru membiarkan anak mewarnai gambar topi, tas sekolah, baju muslim.

**B. Kerangka Pikir**

Peningakatan kreativitas anak di Taman kanak-kanak, banyak anak tidak terlayani maksimal dalam hal bimbingan. Masalah tersebut juga dialami oleh anak di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang tentang kreativitas anak belum terlaksana optimal. Adanya permasalahan yang dihadapi oleh anak maka diperlukan suatu usaha untuk mengatasi masalah tersebut sehingga anak dapat meningkatkan kreativitasnya. Usaha tersebut adalah melalui kegiatan mewarnai gambar. Langkah-langkah kegiatan mewarnai gambar dapat dilakukan dengan cara: menjelaskan cara mewarnai gambar, membagikan gambar masing-masing anak, membimbing anak mewarnai gambar dan membiarkan anak berkreativitas dengan memberikan warna pada gambar.

Melalui kegiatan mewarnai gambar diharapkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang dapat ditingkatkan. Bagan Kerangka pikir digambarkan sebagai berikut:

Kreativitas anak Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang rendah

Indikator kreativitas

mewarnai gambar

1. Kurang lancar mewarnai gambar
2. Kurang luwes mewarnai gambar
3. Kurang orisinalitas mewarnai gambar
4. Kurang mengelaborasi warna gambar

**Kegiatan Mewarnai Gambar**

1. Menjelaskan cara mewarnai gambar.
2. Membagikan gambar masing-masing anak.
3. Membimbing anak mewarnai gambar
4. Membiarkan anak berkreativitas dengan memberikan warna pada gambar.

Indikator kreativitas

mewarnai gambar

1. lancar mewarnai gambar
2. Luwes mewarnai gambar
3. Orisinalitas mewarnai gambar
4. Mengelaborasi warna gambar

Kreativitas anak Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang meningkat

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah jika kegiatan mewarnai gambar diterapkan maka kreativitas anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang 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 keadaan proses pembelaaran yang ada di Taman Kanak-kanak. Adapun pendekatan kualitatif adalah penelitian dengan cara menggambarkan dan menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian dalam bentuk kata-kata tidak dalam bentuk angka-angka.

* 1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran yang ada di sekolah. Adapun model PTK yang dipilih adalah model sederhana yang ditawarkan Agung (2012: 66) Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi”.

17

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian adalah

* 1. Kreativitas anak adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Indikatornya kelancaran dalam berkreativitas, keluwesan dalam berkreativitas, orisinalitas dalam berkreativitas dan mengelaborasi
	2. Kegiatan mewarnai gambar adalah kegiatan yang dilakukan guru dan anak untuk mewarnai gambar sesuai pola yang yang terdapat pada gambar.
1. ***Setting* dan Subjek Penelitian**
	1. *Setting* Penelitian

*Setting* penelitian adalah Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang. Alasan memilih TK tersebut karena: 1) Kreativitas anak rendah, 2) TK tersebut adalah tempat mengajar peneliti, 3) adanya hubungan emosional yang baik dan guru-guru. 4) adanya persetujuan kepala sekolah untuk mengadakan penelitian di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

* 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru dan anak Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang sebanyak 15 anak dan 1 orang guru. Penelitian di

laksanakan pada tahun ajaran 2013/2014.

1. **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Menurut Agung (2012: 66) Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi”. Penelitian ini direncanakan selama 2 siklus. Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian diuraikan sebagai berikut:

Rencana Tindakan

Refleksi

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

**Siklus 1**

Rencana Tindakan

Refleksi

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

**Siklus 2**

Berhasil

Gambar 3.1 Prosedur penelitian menurut Agung (2012: 66)

Berdasarkan bagan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan prosedur sebagai berikut:

* + - 1. **Perencanaan**
				1. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas melaksanakann diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.
				2. Menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa penyusunan RKH, menyiapkan gambar yang dipakai dalam kegiatan mewarnai gambar akan digunakan dalam pembelaaran serta membuat lembar 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 mewarnai gambar pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas kemudian menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, guru membimbing anak berdoa sebelum memulai pembelajaran, guru membimbing anak menyebutkan baju ibadahnya menurut agama yang anut.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah guru meminta anak mewarnai gambar baju dengan pensil warna; dengan cara guru menjelaskan cara mewarnai gambar dengan cara mengoreskan pewarna pada kertas berupa garis vertikal, horizontal dan lengkung pada kertas, guru membagikan gambar kepada masing-masing anak berupa baju ibadah muslim laki-laki dan baju ibadah perempuan, guru membimbing anak mewarnai gambar baju ibadah muslim laki-laki dan baju ibadah perempuan dengan cara mengoreskan pewarna pada kertas berupa garis vertikal, horizontal dan lengkung pada gambar dan guru membiarkan anak berkreativitas dengan memberikan warna pada gambar baju ibadah muslim laki-laki dan baju ibadah perempuan. Setelah kegiatan menggambar guru membimbing anak meniru kata “baju muslim”, dan meminta anak menyusun angka 1 – 10 secara urut sesuai dengan gambar baju ibadah muslim laki-laki dan baju ibadah perempuan.

1. Kegiatan istrahat

Pada kegiatan istrahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan adalah bercakap-cakap tentang cara memakai baju yang rapi, tanya jawab kegiatan satu hari, kemudian membimbing anak bermain lilin membuat kendaraan, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran

**3. Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati guru dalam kelas selama melaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar.Pengamat juga melakukan observasi terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

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 ke siklus berikutnya atau berhenti.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan cara observasi, dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan:

* + - 1. Observasi dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan. Pada pengamatan ini digunakan pedoman pengamatan aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran

kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas ) yang dianggap berharga dan penting dan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi pembelajaran yang dilakukan guru dan anak di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

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

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

Menurut Sukmadinata, (2006: 35) Analisis kualitatif dapat dilakukan dengan cara “mereduksi data, menyajikan data, menarik kesimpulan dan verifikasi data”. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

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 ini meliputi indikator aktivitas mengajar guru dan belajar anak selama mengikuti 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.

 Tabel 1 Indikator keberhasilan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Kategori Penilaian** |
| 1 |  | Baik  |
| 2 |  | Sedang  |
| 3 |  | Kurang  |

 Sumber: Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang.

Keterangan:

Baik : anak sudah mampu berkreativitas melalui kegiatan mewarnai gambar

Cukup : anak mampu berkreativitas melalui kegiatan mewarnai

gambar belum sempurna

Kurang : anak belum bisa berkreativitas dengan sempurna dengan melalui kegiatan mewarnai gambar

Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai gambar pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 55 Pinrang dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan 80% dari 15 anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

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

Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru.* Jakarta: Bestari buana murni

Depdiknas. 2004. *Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hatimah. 2006. *Media Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* . Yokyakarta: Kanisius.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rinek Cipta

Munandar. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rohidi.2000. *Ragam Aktivitas Harian di TK*. Jakarta: PT Rinek Cipta

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

Sriningsih. 2008. *Kreativitas Anak Tk Dalam Kegiatan Bermain Ragam Bentuk Geometri.* (online) [http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/03/ skripsi-ptk-peningkatan-kreativitas.html](http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/03/%20skripsi-ptk-peningkatan-kreativitas.html). Di akses 21 Januari 2014.

Sukmadinata, N.S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Suryadi, 2001. *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Peserta Didik.* Jakarta. Gramedia

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

Widia, Astuty. 2005. *Ragam Kreativitas Menggambar di Taman Kanak-Kanak.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

**LAMPIRAN**