

**EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
BUNGONG SEULEUPOK BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan untuk melengkapi tugas-tugas
memenuhi syarat-syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Adiani

NIM. 1511070001



**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Adiani

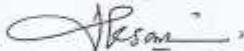
Nim : 1511070001

Judul : Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bungong Seuleupoek Banda Aceh.

Skripsi Ini Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Dilanjutkan Kesidang Penelitian Ujian Skripsi Program Sarjana.

Banda Aceh, 29 Januari 2020

Pembimbing I,



Intan Kemala Sari, M.Pd

NIDN:0127088602

Pembimbing II,



Lina Amelia, M.Pd

NIDN:0107098503

Ketua Prodi



Lina Amelia, M.Pd

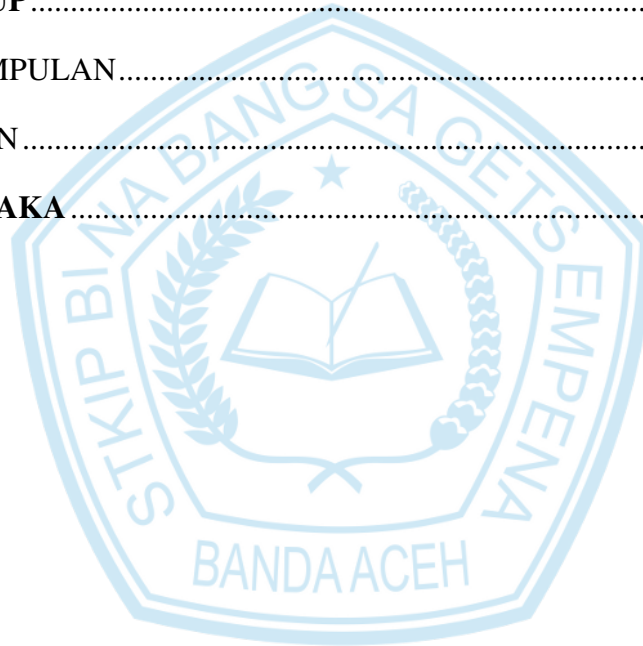
NIDN : 0107098503

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Hipotesis.....	6
1.7 Definisi Istilah.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	9
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	9
2.1.2 Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	10
2.2 Kreativitas Anak Usia Dini	12
2.2.1 Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini	12
2.2.2 Aspek Kreativitas Anak Usia Dini	13
2.3 Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas	14
2.4 Pengertian Menggambar	15
2.5 Kegiatan <i>Finger Painting</i> untuk Meningkatkan Kreativitas	15
2.5.1 Pengertian <i>Finger Painting</i>	15
2.5.2 Pembelajaran yang Melandasi <i>Finger Painting</i>	17
2.5.3 Penelitian Releven.....	20
2.5.4 Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	23
3.2 Desain Penelitian.....	23
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.4 Populasi dan Sampel	24
3.4.1 Populasi	24
3.4.2 Sampel.....	25
3.5 Metode Pengumpulan Data	25
3.6 Instrumen Penelitian.....	26
3.7 Prosedur dan Tahapan Pelaksanaan Penelitian	31
3.8 Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Gambaran Umum Tk Bungong Seuleupoek Banda Aceh	35
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pengamatan Awal Dan Pengamatan Akhir	41
4.4 Pengujian Hipotesis	50
4.5 Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	59
5.1 KESIMPULAN.....	59
5.2 SARAN.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun yang sering disebut juga usia emas atau *the golden age*. Masa *the golden age* merupakan masa anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pada usia emas, anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. Sedangkan istilah anak usia dini di Indonesia, dijelaskan melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan dalam daya pikir dan daya cipta, kecerdasan sosial emosional (sikap dan perilaku serta baragama), serta kecerdasan bahasa dan komunikasi (Wahyulis, 2013: 1). Pelaksanaan PAUD diselenggarakan dengan memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses belajar pada PAUD ditekankan pada pengembangan proses berpikir dan proses berkreasi yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu potensi yang penting dikembangkan pada PAUD adalah pengembangan kreativitas. Perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan, yaitu: kognitif,

sosial, fisik motorik, moral agama dan bahasa. Setiap aspek tersebut memerlukan ransangan yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh pada bulan Agustus 2018 pada kelompok B ditemukan masalah dalam pengembangan kreativitas, karena pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas masih biasa saja kegiatan yang dilakukan hanya menggambar, mewarnai, membias dan finger painting yang sangat minim sekali diberikan. Didalam kegiatan tersebut ada anak yang belum bisa dan masih diajarkan oleh gurunya. Anak yang kreatif dapat membuat sesuat hal yang baru tanpa harus di ajarkan gurunya terlebih dahulu. Tetapi saat observasi masih banyak sekali anak yang masih meminta bantuan kepada gurunya dan ada beberapa anak yang tidak mau melakukan kegiatan. Anak masih meniru dari apa yang digambar dan diwarnai oleh gurunya anak tidak membuat sesuatu yang baru, seperti anak dapat memodifikasih gambar-gambarnya.

Kreativitas anak rendah dikarenakan kurangnya sarana salah satunya alat permainan untuk pengembangan kreativitas masih sedikit dan pembelajaran masih berpusat pada guru, dari 23 anak 8 anak dikatakan tingkat kreativitasnya sudah dikatakan baik sementara 15 anak lainnya masih dikatakan kurang baik, hal ini dapat dilihat ketika guru meminta anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*. Kegiatan *finger painting* yang telah dilakukan saat observasi pada saat PLL berbeda dengan kegiatan saat penelitian, kegiatan *finger painting* yang akan dilakukan saat penelitian adalah menggambar bebas sesuai dengan keinginan dan ide anak sendiri.

Kreativitas menurut munandar hal ini dikutip oleh Haryati (2012: 16) mengemukakan bahwa kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi dan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Menurut Supriadi (dalam Choiriyah, 2011: 3) mengutarakan

bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, bisa berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas anak akan muncul ketika anak melakukan kegiatan melalui bermain, baik itu dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya melalui kegiatan melukis dengan jari (*Finger Painting*). Kegiatan ini selain melatih motorik halus anak juga dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Kreativitas dalam kegiatan melukis dengan jari juga dapat tumbuh apabila terdapat sarana pendukung salah satunya alat dan bahan yang digunakan. Dengan catatan alat dan bahan tidak berbahaya bagi anak dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah kreativitas menggambar, karena dalam kegiatan *finger painting* anak akan melakukan kegiatan menggambar atau melukis suatu objek yang ada disekitarnya atau apa yang dapat di gambar oleh anak dengan idenya sendiri.

Menurut Pamadhi (2009: 25) menggambar adalah proses mengungkapkan ide, perasaan, pengalaman, dan yang dilihatnya dengan cara mencoret, menggores, menggunakan teknik dan alat sehingga menimbulkan gambar. Menggambar merupakan kebiasaan anak usia dini, kegiatan menggambar seperti halnya bernyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan maupun sekedar membuat gambar.

Kreativitas menggambar dalam penelitian ini dengan melakukan kegiatan *finger painting* merupakan kemampuan seorang anak untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas dapat berupa gambar atau objek, bentuk ataupun fantasi/hasil imajinasi anak yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana yang merupakan hasil gagasan, ide-ide kreatif, pemikiran, dan konsep asli buatan anak.

Guru dan peneliti merasa perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran di kelas dengan cara merancang kegiatan-kegiatan yang menarik bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan yang dipilih oleh guru dan peneliti adalah *Finger Painting*. Menurut Solahudin dalam Nuraini (2015: 3) *Finger Painting* adalah teknik menggambar dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari jemari atau telapak tangan. *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.

Finger painting adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari. Serupa dengan pendapat diatas, Sukardi (2010: 35) mengungkapkan teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat. Kedua, bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan *finger painting* banyak dan mudah ditemukan dilingkungan sekitar sekolah (Hanif,2013: 1). Oleh sebab itu, peneliti memilih kegiatan *Finger Painting* sebagai salah satu kegiatan pengembangan kreativitas anak. Karena dalam kegiatan *Finger Painting* anak dapat mengekspresikan imajinasi secara langsung, anak diberikan kebebasan untuk menggambar apapun yang anak pikirkan melalui media yang disediakan.

1.2 Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang ada di Taman Kanak-kanak Bungong Seuleupok Banda Aceh pada anak usia 5-6 tahun mengenai perkembangan kreativitas, maka peneliti hanya akan membahas tentang mengembangkan kreativitas menggambar dengan melalui **“Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh”**

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah kegiatan *Finger Painting* efektif meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas kegiatan *Finger Painting* dalam meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang kreativitas anak dan tentang kemampuan berpikir kreatif anak melalui kegiatan *Finger Painting*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi anak

Memberikan pengalaman, pengetahuan baru pada anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan *Finger Painting*.

b. Bagi guru

Memberi sumbangan pengetahuan kepada guru untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menerapkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran yaitu dengan kegiatan *Finger Painting*.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menentukan kebijakan dan program dalam upaya meningkatkan kualitas kreativitas anak pada kelompok B, khususnya di Bungong Seuleupok Banda Aceh.

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara di dalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2014: 110) “hipotesis dalam penelitian ini adalah kegiatan *Finger Painting* efektif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Bungong Seleupoek Banda Aceh”. Formulah hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Kegiatan *Finger Painting* tidak efektif untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh.

H_a = Kegiatan *Finger Painting* efektif untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang keliru, berikut didefinisikan istilah-istilah dalam penelitian ini:

1. Kreativitas pada anak

Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau hasil karya yang unik dan orisinal. Untuk menilai anak yang sudah mampu atau belum mampu mengembangkan kreativitasnya, maka aspek-aspek kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: kelancaran, keluesan, keaslian, elaborasi, dan kepekaan.

2. Menggambar

Menggambar dalam penelitian ini adalah merupakan kegiatan merancang, mencipta dan bereksplorasi yang mencakup membuat karya seni, seperti: melukis, menggambar dan lainnya.

3. *Finger Painting*

Finger painting untuk anak adalah teknik melukis dengan menggoreskan bubur warna menggunakan jari atau telapak tangan secara bebas diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan orisinal.

2. Anak usia 5-6 tahun

Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak-anak yang tergabung dalam kelompok B di Bungong Seuleupok Banda Aceh.

