

**PENERAPAN *FINGER PAINTING* UNTUK MELATIH
KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI RA
MUSLIMAT NU 094 SOOKO KECAMATAN SOOKO
PONOROGO**

SKRIPSI



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

202

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Binti Sa'idatul Khusna

NIM : 205180032

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Penerapan *Finger Painting* Untuk Melatih Kreativitas Pada Anak Usia 5 - 6
Tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Kecamatan Sooko Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Tirta Dimas Wahyu Negara, M.Pd

NIP. 199104162019031016

Tanggal 31 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Umi-Rohmah, M.Pd.I.

NIP. 197608202005012002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Binti Sa'idatul Khusna
NIM : 205180032
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Penerapan *Finger Painting* Untuk Melatih Kreativitas
Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA Muslimat NU 094
Sooko Kecamatan Sooko Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 09 November 2023


Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 16 November 2023

Ponorogo, 16 November 2023

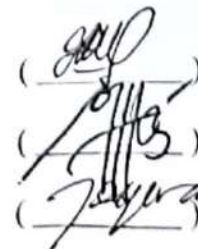
Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIR 196807051999031001

Tim Penguji

Ketua Sidang : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
Penguji I : Mukhlison Efendi, M.Ag.
Penguji II : Tirta Dimas Wahyu Negara, M.Pd.



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Binti Sa'idatul Khusna
NIM : 205180032
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan *Finger Painting* Untuk Melatih Kreativitas Pada Anak Usia
Penelitian : 5 - 6 Tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Kecamatan Sooko
Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 05 Desember 2023
Penulis



Binti Sa'idatul Khusna
NIM. 205180032

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Binti Sa'idatul Khusna

NIM : 205180032

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Penerapan *Finger Painting* Untuk Melatih Kreativitas Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Kecamatan Sooko Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 31 Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pengertian Kreativitas	10
2. Pengertian <i>Finger Painting</i>	27
3. Pengertian Anak Usia Dini	36
B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu	41
BAB III : METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	44
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	46
C. Data Dan Sumber Data	46

D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	50
F. Pengecekan Keabsahan Data	53
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Gambaran Umum Latar Penelitian	55
B. Paparan Data	58
1. Penerapan <i>Finger Painting</i> di Kelompok B RA Muslimat 094 Sooko Ponorogo	58
2. Keterkaitan <i>Finger Painting</i> Dalam Melatih Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di Ra Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.....	62
C. Pembahasan	64
1. Penerapan <i>Finger Painting</i> di Kelompok B RA Muslimat 094 Sooko Ponorogo	64
2. Keterkaitan <i>Finger Painting</i> Dalam Melatih Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di Ra Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo	66
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Simpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan istilah media pembelajaran tentunya sudah tidak asing lagi, media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat krusial dalam dunia pendidikan karena media pembelajaran merupakan jembatan antara ilmu pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari media audio, visual, audio-visual, dan segala hal yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Dalam pendidikan anak usia dini media yang digunakan sangatlah beragam, salah satunya adalah media *finger painting*.

Menurut Salim, *finger painting* adalah salah satu kegiatan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah menggunakan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak, dalam kegiatan ini dapat melatih motorik halus dan kreativitas yang dimiliki anak.¹ Sedangkan menurut Pamadi, *finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Dalam kegiatan *finger painting*, anak dapat dengan bebas menuangkan imajinasinya.² Kegiatan *finger painting* pada dasarnya merupakan kegiatan yang mudah dan tidak terdapat aturan baku dalam proses kegiatannya, namun dalam kegiatan dengan suatu tema khusus kegiatan *finger painting* akan disesuaikan dengan tema pembelajaran, agar

¹ Wilda Amalia dan Farida Mayar, *Perkembangan Motorik Halus Melalui Metode Finger Painting*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 5 No. 3 Tahun 2021, 9159.

² Pamadhi dan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 35.

imajinasi anak dapat tertuang dalam kreativitas yang selaras dengan tema pembelajaran.

Finger painting merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot jari (motorik halus), koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, dan memupuk perasaan keindahan.³ Menurut Witarsono, *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah pada bakat seni khususnya seni rupa yang artinya terdapat aspek kreativitas yang muncul pada kegiatan *finger painting*.⁴

Kreativitas merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia, dengan kreativitas seseorang dapat menyelesaikan masalah ataupun persoalan yang dialami. Dengan memiliki kreativitas seseorang akan dapat menyelesaikan masalahnya dengan mudah, karena dengan kreativitas seseorang tersebut akan menemukan jalan keluar dari permasalahannya dan biasanya jalan keluar tersebut merupakan jalan yang unik yang berbeda dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan dan Munandar bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.⁵

³ B.E.F. Montalalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Modul UT, 2015), 3.17.

⁴ Tiara Prima Ramdini dan Farida Mayar, *Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 3 No. 6 Tahun 2019, 1416.

⁵ Masganti Sit, et.al, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 1.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat mengubah atau memodifikasi segala hal di lingkungan sekitarnya sehingga memiliki nilai guna. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mayesty bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.⁶

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat.⁷

Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal-hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut.

Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal-hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian faktor orang tua, guru di

⁶ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Medan:Perdana Publishing, 2015), 154.

⁷ Kurnia Puspita Sari, dkk, *Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD*, Jurnal Ilmiah

sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut.

Kreativitas dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan negara terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan kreativitas. Jadi, kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak kelak tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna. Ide kreatif dalam berkarya tentu tidak lahir serta merta begitu saja. Terdapat beberapa faktor tertentu yang mempengaruhi munculnya ide kreatif seseorang. Dimulai faktor pemaknaan, faktor religiusitas, faktor ketenangan batin, dan juga beberapa faktor lain yang tentunya akan berbeda pada masing-masing individu.⁸

Dunia anak-anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi-kompetensi dini yang dihasilkan anak-anak akan mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak-anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Mereka bukanlah miniatur orang dewasa. Perlakuan khusus sebagai anak-anak sangat mereka butuhkan.⁹ Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk

⁸ Tirta Dimas Wahyu Negara dan Angga Fitriyono, *Pengaruh Musik Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa di IAIN Ponorogo*, Jurnal Vituoso Vol. 5 No. 2 Tahun 2022, 93.

⁹ H. Sutarto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), 17.

menciptakan sesuatu atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat.

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya baik secara formal non formal maupun informal. Masyarakat yang memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula, begitu juga sebaliknya. Salah satu indikator yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat ditentukan oleh pendidikan yang diperoleh semasa hidupnya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jembatan antar lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Menyadari akan pentingnya hal tersebut, maka memberikan layanan pendidikan sejak dini sangat diperlukan. TK merupakan bentuk kegiatan dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sangat penting karena mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidik anak usia dini merupakan sosok yang berperan penting dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini salah satunya adalah kemampuan kreativitasnya. Ada beberapa cara atau permainan yang dapat diterapkan kepada anak dalam usaha meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Di RA Muslimat NU 094 Sooko upaya untuk meningkatkan kreativitas dilakukan dengan cara mewarnai, menggambar bebas, menggambar dengan pola tertentu, melukis

menggunakan cat warna, dan juga *finger painting*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik dan observasi awal, kegiatan *finger painting* merupakan salah satu kegiatan yang sangat di nantikan oleh anak-anak, melalui kegiatan *finger painting* anak-anak dapat menghasilkan karya yang unik dan beragam dengan satu tema yang sama. Pada hasil observasi awal peneliti, pada saat kegiatan *finger painting* mulai terlihat kreativitas dan keunikan karya dari masing-masing peserta didik, hasil karya dari setiap peserta didik memiliki ciri khas masing-masing, selain itu peserta didik sangat antusias terhadap tema/kegiatan baru yang akan dilaksanakan dengan kegiatan *finger painting*, mereka aktif bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat guru mulai menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Finger Painting* Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Muslimat NU 094 Sooko Kecamatan Sooko Ponorogo” untuk mengetahui secara rinci penerapan *finger painting* pada lembaga tersebut sekaligus bagaimana keterkaitan *finger painting* terhadap peningkatan kemampuan kreatif anak.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat sebagai batasan mengenai objek penelitian yang akan diteliti agar penelitian lebih terfokus pada data yang diperlukan mengingat akan adanya banyak data yang diperoleh di lapangan. Penelitian ini akan difokuskan pada:

1. Penerapan *finger painting* pada kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.
2. Manfaat *finger painting* dalam melatih kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *finger painting* di kelompok B Usia 5 – 6 Tahun RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo?
2. Bagaimana keterkaitan *finger painting* dalam melatih kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan *finger painting* pada kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.
2. Mendeskripsikan keterkaitan *finger painting* dalam melatih kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengembangan keilmuan tentang dunia anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan Penerapan *Finger Painting* Untuk Melatih Kreativitas Anak Di RA Muslimat

NU 094 Sooko Ponorogo. Penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan serta ide baru dalam penerapan kegiatan bermain anak usia dini, khususnya dalam melatih kreativitas serta pengembangan motorik anak.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Anak

Sebagai pengalaman bagi anak agar kreativitas anak dapat berkembang dengan lebih baik lagi melalui kegiatan *finger painting*.

b. Untuk Guru

Sebagai informasi dan pengalaman bagi para guru tentang kegiatan *finger painting* di RA.

c. Untuk Peneliti Lain

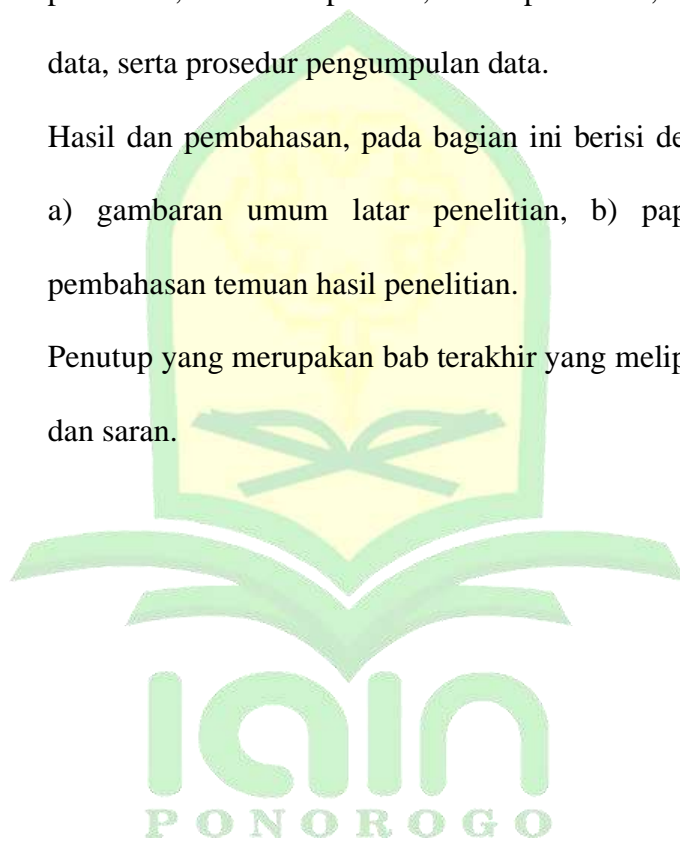
Sebagai bahan penambah pengetahuan dan referensi dalam penelitian selanjutnya tentang pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di sekolah lain.

F. Sistematika Pembahasan

Agar memudahkan pembaca dalam memahami pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti mengelompokkan menjadi lima bab dan masing-masing dibahas ke dalam sub bab, sedangkan susunan secara sistematisnya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang gambaran secara keseluruhan di dalam skripsi yang memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

- BAB II Kajian pustaka yang meliputi kajian teori berisi teori terkait penerapan kegiatan *finger painting* untuk melatih kreativitas anak usia dini. Selanjutnya adalah telaah hasil penelitian terdahulu berfungsi sebagai acuan teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III Metode penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, serta prosedur pengumpulan data.
- BAB IV Hasil dan pembahasan, pada bagian ini berisi deskripsi tentang a) gambaran umum latar penelitian, b) paparan data, c) pembahasan temuan hasil penelitian.
- BAB V Penutup yang merupakan bab terakhir yang meliputi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kreativitas

a. Hakikat Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan.¹⁰ Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari yang 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 Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif.¹¹

¹⁰ KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas> diakses pada 28 September 2023 14.00

¹¹ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta; Gramedia, 2012), 25.

Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.¹²

Menurut Gallagher dalam Rachmawati mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her “* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).¹³

Supriadi dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.¹⁴

Menurut Semiawan dalam Rachmawati bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Chaplin dalam Rachmawati

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 146.

¹³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), 15.

¹⁴ *Ibid.*, 16.

mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹⁵

Menurut Kuper dan Kuper kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.¹⁶

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir setelah kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara akurat.

Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dan sifat-sifat individu unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman,

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Ali Imron, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Jaya, 2007), 128.

maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.¹⁷

Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Hasil tersebut berguna, bertujuan, terarah, dan tidak hanya sekedar fantasi. Sumber awal dan perkembangan kreativitas itu disebabkan oleh faktor-faktor yang ada dalam lingkungan keluarga. Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu, guru perlu memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Kesimpulan dari berbagai macam kreativitas yang telah dipaparkan diatas adalah, kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu sesuai dengan ide atau imajinasinya untuk menghasilkan sebuah karya.

b. Ciri Kreativitas

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi.

¹⁷ Utami Munandar, *Mengembangkan ...*, 48.

Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.¹⁸

Sedangkan mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru.
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespons.
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
4. Menghargai fantasi.
5. Tertarik pada kegiatan kreatif.
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
9. Berani mengambil risiko yang diperhitungkan
10. Percaya diri dan mandiri.
11. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
12. Tekun dan tidak mudah bosan
13. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah

¹⁸ Yeni Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), 15.

14. Kaya akan inisiatif
15. Peka terhadap situasi lingkungan.
16. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masalah.
17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
18. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
19. Memiliki gagasan yang orisinal.
20. Mempunyai minat yang luas.
21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
22. Kritis terhadap pendapat orang lain.
23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
24. Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.

Selanjutnya Ayan melengkapi ciri kepribadian orang kreatif dengan menambahkan beberapa karakteristik, sebagai berikut:¹⁹

- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| 1. Antusias | 24. Mandiri |
| 2. Asertif | 25. Memecah belah |
| 3. Banyak akal | 26. Memiliki naluri petualang |
| 4. Berlebihan | 27. Menjauhkan diri |
| 5. Berpikiran terbuka | 28. Mudah bergerak |
| 6. Bersemangat | 29. Orisinal atau unik |
| 7. Bersikap spontan | 30. Pemberontak |
| 8. Bingung | 31. Pemurung |

¹⁹ *Ibid.*, 16.

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 9. Cakap | 32. Pengamat |
| 10. Cerdas | 33. Penuh daya cipta |
| 11. Dinamis | 34. Penuh humor |
| 12. Fleksibel | 35. Penuh pengertian |
| 13. Giat dan rajin | 36. Percaya diri |
| 14. Gigih | 37. Selalu sibuk |
| 15. Idealis | 38. Sensitif |
| 16. Impulsif | 39. Sinis |
| 17. Ingin tahu | 40. Skeptis |
| 18. Introvert | 41. Sulit ditebak |
| 19. Jenaka | 42. Tegang |
| 20. Keras kepala | 43. Tekun |
| 21. Kritis | 44. Tidak toleran |
| 22. Linglung | 45. Toleran terhadap resiko. |
| 23. Mampu menyesuaikan diri | |

Dari karakteristik tersebut kita dapat melihat, betapa sangat beragam dan fluktuatifnya kepribadian orang kreatif. Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif juga negatif. Sebagai contoh; ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptis, dan kadang pemberontak. Disinilah pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangan inteligensinya tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Ada manusia yang muncul sebagai pribadi yang kreatif, dan ada yang kurang kreatif. Pribadi kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi kreativitasnya. Hal itu, bisa terjadi karena rangsangan lingkungan atau karena proses pembelajaran. Sementara mereka yang kurang mendapatkan lingkungan yang kurang menantang, atau kurang terkondisikan, maka potensinya kreatifnya tidak berkembang secara maksimal.

Menurut Rogers dan Soemarjan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁰

1) Faktor internal

Rogers mengatakan bahwa kondisi internal yang memungkinkan timbulnya proses kreatif:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan dari luar maupun dari dalam. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha mempertahankan diri, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi, dan hipotesis. Dengan demikian, individu kreatif adalah individu yang menerima perbedaan.
- b. Evaluasi internal, yaitu pada dasarnya penilaian terhadap produk karya seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena

²⁰ Utami Munandar, *Mengembangkan ...*, 113.

kritik atau pujian orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari masukan dan kritikan dari orang lain.

- c. Kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur-unsur bentuk-bentuk dan konsep-konsep. Kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal

Disamping aspek internal, aspek eksternal juga mempengaruhi kreativitas seseorang. Aspek eksternal (lingkungan) yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya kreativitas adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Faktor lingkungan yang terpenting adalah lingkungan yang memberikan dukungan atas kebebasan bagi individu. Dikatakan oleh Selo Soemartjan bahwa timbul dan berkembangnya kreativitas menjadi suatu kreasi tidak lepas dari kebudayaan serta pengaruh masyarakat tempat individu tinggal.

Menurut Clark faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:²¹

- a) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan
- b) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian

²¹ *Ibid.*, 115.

- e) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan.
- f) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreatif secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah/kampus, dan motivasi diri.

Menurut Franken ada tiga dorongan yang menyebabkan orang bisa kreatif, yaitu:²²

- a) Kebutuhan untuk memiliki sesuatu yang baru, bervariasi dan lebih baik
- b) Dorongan untuk mengkomunikasikan nilai dan ide, serta
- c) Keinginan untuk memecahkan masalah

Ketiga dorongan itulah yang kemudian menyebabkan seseorang untuk berkreasi. Dengan kata lain, masalah kreativitas ini dapat dimaknai sebagai sebuah energi atau dorongan dalam diri yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu.

d. Kreativitas Anak Usia Dini

Anak yang kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-

²² *Ibid.*, 116.

kemungkinan yang dikhayalkan. Ciri yang lebih serius pada anak kreatif adalah ciri seperti idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, ciri kreatif lainnya ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius, sedemikian itu tampak seolah-olah pribadi yang kreatif itu ideal, namun ada juga karakteristik dari anak kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdas. Anak yang kreatif bisa juga bersifat tidak kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru.²³

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahunya tinggi, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetap dalam perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.²⁴

Membangun kreativitas anak merupakan bagian dari pendidikan anak, untuk dapat mewujudkan keberhasilan pendidikan dimana termasuk

²³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 35.

²⁴ *Ibid.*, 35-37.

di dalamnya adalah membangun kreativitas anak, setiap anak memiliki potensi menjadi kreatif. Potensi tersebut diantaranya diekspresikan melalui permainan yang bersifat konstruktif, adapun permainan tersebut merupakan permainan yang sifatnya berupa sebuah tantangan baru karena telah bosan dengan permainan yang baru saja digelutinya. Pada awalnya permainan konstruktif yang dilakukan anak lebih bersifat reproduktif atau meniru mewujudkan benda sesuai dengan contoh benda yang telah ada. Dengan bertambahnya usia kreativitas mereka bertambah mereka mulai menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari, serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya.²⁵

Permainan konstruktif dapat membantu anak merangsang daya kreativitas yang dimilikinya dengan menyediakan alat permainan konstruktif, orang tua dapat merangsang imajinasi anak untuk berkreasi sekaligus membantu meningkatkan daya konsentrasi mereka untuk dapat tahan mengerjakan sesuatu yang mengasyikan dalam jangka waktu yang cukup lama. Permainan ini biasanya dilakukan sebagai kegiatan perseorangan daripada kegiatan kelompok, sehingga dapat membantu penyesuaian pribadi anak ke arah yang lebih baik. keberhasilan membangun sesuatu membuat anak merasa puas belum lagi penghargaan dari lingkungannya atas apa yang dibangunnya tersebut, semua itu akan membantu anak memupuk rasa percaya diri.²⁶

Oleh karena itu, menyediakan permainan, sarana ataupun media yang dapat membantu merangsang kreativitasnya, dengan adanya

²⁵ Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami* (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2010), 148,

²⁶ *Ibid.*, 150.

permainan yang menstimulus perkembangan kreativitas anak sangat di perlukan untuk mendapatkan hasil dan tujuan yang akan di capai dengan maksimal. Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sehubungan dengan perkembangan kreativitas anak, ada empat aspek dari kreativitas, yaitu:²⁷

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, dari ungkapan pribadi yang unik ini dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Maka diharapkan orang tua maupun pendidik dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat yang dimiliki anak, dan hendaknya guru membantu anak untuk menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

²⁷ *Ibid.*, 45 - 46.

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Seorang pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Dengan demikian yang harus di perlukan yaitu proses anak bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna, hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan,kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul, hendaknya seorang pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengomunikasikannya kepada orang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih membuat anak semangat dan menggugah minat anak untuk berkreasi.

Dengan demikian salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum di ketahuinya, sehingga anak akan berfikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainnya, anak juga akan menciptakan suatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dinamakan kreativitas.

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

Kemampuan belajar anak jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua anak memiliki kreativitas dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan anak demi menyongsong masa depan.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Nursisto yang mengemukakan dalam *achievement test*, anak yang memiliki IQ tinggi dapat menghasilkan nilai yang sama dengan anak yang memiliki kreativitas tinggi. Oleh sebab itu diperlukan adanya program-program pembelajaran untuk menjaga agar anak tetap kreatif. Menurut Utami Munandar, menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:²⁸

- a) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- d) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e) Kreativitas memungkinkan manusia mengembangkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Menurut Moeslichatun, kreativitas juga dapat berkembang apabila pembelajaran yang dilaksanakan guru memiliki kriteria sebagai berikut:²⁹

²⁸ *Ibid.*, 120.

²⁹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 67.

- a) Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan. Belajar yang menyenangkan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga dewasa. Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan pada anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa anak pada kondisi yang nyaman untuk belajar sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Kondisi tersebut ditandai dengan anak banyak bertanya, anak antusias mengikuti kegiatan, anak tertawa, dan asyik menikmati pembelajaran yang diberikan guru.
- b) Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain. Bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak belajar tentang banyak hal tanpa anak sadari dan tanpa terbebani. Saat anak bermain anak mengenal aturan, sosialisasi, toleransi, menata emosi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Dengan demikian guru perlu memilihkan permainan yang tepat untuk anak sebagai materi dalam pembelajarannya.
- c) Mengaktifkan Anak. Belajar aktif merupakan proses dimana anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan atau mencipta dari bahan-bahan di sekitarnya. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program kreativitas bagi anak, karena anak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuannya melalui pengalaman, informasi, dan mampu menghasilkan produk kreatif.

- d) Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan. Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan satu kesatuan utuh dan menyeluruh, sehingga kegiatan yang dirancang mencakup seluruh aspek perkembangan anak.
- e) Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret. Bagi anak, proses memahami dan mengerti akan lebih cepat diterima anak dan bermakna apabila anak mengamati dan berinteraksi dengan obyek pembelajaran. Pada usia TK, perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional konkret, sehingga pembelajaran harus disertai dengan objek nyata.

2. Pengertian *Finger Painting*

Menurut Anies Listyowati & Sugiyanto pengertian *finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan diatas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.³⁰

Menurut Siti Aisyah, *finger painting* adalah salah satu bentuk menggambar yang berharga dan merupakan ekspresi spontan.³¹ Menurut

³⁰ Anies Listyowati & Sugiyanto, *Finger Painting* (Jakarta: Erlangga for Kids, 2016), 02.

³¹ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Banten: Universitas Terbuka, 2016), 11.

Amelia Sofyan pengertian *finger painting* adalah teknik melukis dengan tangan secara langsung menggunakan adonan warna.³²

Menurut Sanggar Pusara, *finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. *Finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair cat atau tinta. Secara singkat dapat dipahami bahwa kegiatan *finger painting* lebih mengarah pada pengembangan aspek motorik anak. Menurut Ayung Candra P, menjelaskan bahwa *finger painting* merupakan suatu gerakan motorik yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motorik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan *finger painting*.

Witarsono, mengatakan bahwa *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah bakat seni khususnya seni rupa. Artinya, ada aspek kreativitas yang muncul saat anak melakukan kegiatan *finger painting*, misal saat anak memulai untuk mencari gagasan tentang apa yang akan anak lukis kemudian melukisnya dengan mencampur warna sehingga tercipta sebuah hasil karya yang unik dan orisinal.³³

Sementara itu Menurut Pamadhi *finger painting* merupakan teknik melukis dengan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. *Finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena

³² Amelia Sofiyon, *Kreasi Cap Jari* (Jakarta, Erlangga For Kids, 2016), 04.

³³ Witarsono, *Seni dan Kreativitas Anak* (Jakarta: Erlangga, 2009), 10.

melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair berupa cat atau tinta.³⁴ Dari pendapat di atas dapat peneliti pahami bahwa *finger painting* adalah suatu cara menggambar dengan cara melukis secara langsung menggunakan jari tangan dengan media cair.

Dalam referensi lain Salim *finger painting* merupakan salah satu kegiatan teknik menggambar dengan mengoleskan cat pada kertas basah menggunakan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak. Sementara itu dalam referensi lain Menurut Hildebrand dalam Moeslichatoen Menggambar dengan jari dengan menggunakan kanji merupakan perantara untuk menyalurkan kreativitas dan bermain kotor.³⁵

Menurut Ma'had Al-Hanif menyebutkan bahwa manfaat *finger painting* yaitu:

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

³⁴ Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak* (Jakarta: Pamadhi Hajar, 2010), 2.

³⁵ Moeslichatun, *Metode...*, 32.

- d. Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
- e. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak.
- f. Mengurangi sifat hiperaktifitas pada anak penderita autisme dan hiperaktif.
- g. Mengembangkan koordinasi mata dan tangan.
- h. Membantu anak untuk lebih rileks di sela-sela aktivitas yang padat.

Menurut Montalalu setiap kegiatan pasti memiliki tujuan yang akan dicapai oleh anak yang melakukan kegiatan tersebut. Selain tujuan yang dapat dicapai suatu kegiatan juga dapat bermanfaat bagi anak yang melakukan kegiatan tersebut. *Finger painting* memiliki banyak tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh atau dirasakan oleh anak usia dini. Tujuan akan tercapai apabila terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga ada proses timbal baliknya. Berikut ini merupakan tujuan *finger painting* :³⁶

- a. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan
- b. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreativitas anak
- c. Melatih otot-otot tangan/jari , koordinasi otot, dan mata
- d. Melatih kecakapan mengkombinasikan warna primer
- e. Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan
- f. Memupuk perasaan keindahan.

Berikut ini merupakan bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting* menurut Anies Listyowati dan Sugiyanto :³⁷

³⁶ Montalalu, *Bermain...* 76.

³⁷ Anies Listyowati dan Sugiyanto, *Finger Painting* (Jakarta: Erlangga, 2014),

1) Bahan – bahan untuk *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a) Pewarna makanan primer (merah, kuning dan biru)
- b) ½ gelas tepung kanji
- c) 2 Sdm minyak goreng
- d) 3 gelas air

2) Peralatan *finger painting*

Peralatan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* yaitu:

- a) Panci
- b) wadah adonan
- c) pengaduk panci
- d) pengaduk adonan berwarna.

3) Cara membuat cat *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a) Masukkan setengah gelas tepung kanji kedalam panci
- b) Campur tepung kanji dengan 3 gelas air, lalu aduk hingga rata
- c) Masukkan 2 sendok makan minyak goreng, lalu aduk hingga rata
- d) Masak dengan api yang sedang. Aduk terus adonan selama memasak
- e) Jika sudah sedikit mengeluarkan bunyi mendidih, segera angkat adonan dari api. Hasil akhir adonan yang benar seperti fla.
- f) Campur adonan dengan pewarna makanan secukupnya. Aduk merata, adonan dapat bertahan selama 3 hari. Tutup wadah adonan saat menyimpannya.

4) Langkah –langkah dalam membuat *finger painting* adalah sebagai berikut :

- a) Melakukan *blocking*, pada tahapan ini kita membuat sketsa atau gambar rancangan langsung menggunakan adonan warna. Lalu, seluruh area sketsa warna diwarnai dengan adonan warna. Tahapan ini langsung menggunakan jari.
 - b) Menerapkan berbagai teknik tarikan jari untuk membuat gambar yang diinginkan. Khusus teknik 1 jari spiral dan titik dapat digunakan tanpa melakukan blocking terlebih dahulu.
- 5) Teknik dasar *finger painting* sebagai berikut:
- a) Jari spiral dan titik
 - b) Jari lurus
 - c) Jari putar
 - d) Jari melingkar
 - e) 1 jari lengkung angkat
 - f) 2 garis serong
 - g) 2 jari putar
 - h) 3 jari bergelombang
 - i) 3 jari lengkung putar
 - j) 3 jari putar.

Dari pendapat diatas dapat peneliti pahami bahwa alat dan bahan yang digunakan sudah begitu lengkap dan bervariasi, bahannya mudah ditemukan seperti tepung kanji, minyak goreng, air dan pewarna makanan sehingga memudahkan pembaca untuk mempraktikkan secara langsung.

b. Cara pembuatan *finger painting* menurut Montolalu dan Yeni Rahmawati dan Euis dalam kutipan Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang adalah sebagai berikut :³⁸

1) Alatnya sebagai berikut:

- a) Plastik untuk alas
- b) Kertas putih yang menyerap dengan ukuran bervariasi,
- c) Cat dengan 4-8 warna
- d) Celemek

2) Bahannya sebagai berikut :

- a) Tepung kanji
- b) Tepung terigu
- c) Serbuk pewarna makanan
- d) Air
- e) Kertas gambar.

3) Adapun cara membuatnya adalah sebagai berikut:

- a) Tepung kanji dan tepung terigu diaduk sampai rata
- b) Masukkan air aduk sampai rata sehingga adonan terlihat encer
- c) Adonan dimasak hingga mendidih sambil diaduk terus sehingga adonan mengental seperti lem
- d) Setelah itu, angkat dan dinginkan. Setelah dingin bagi adonan dalam beberapa tempat untuk diberi warna sesuai dengan kebutuhan anak.
- e) Siapkan kertas gambar besar (ukuran kertas sesuai dengan situasi)

³⁸ Montalulu, et.al, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Jakarta: Univ Terbuka, 2008), 3.17.

f) Kertas ini dapat berbentuk binatang dinosaurus yang besar kemudian anak dapat menggambar dengan menggunakan jari yang sebelumnya sudah dilumuri dengan adonan *finger painting*.

g) Diakhir kegiatan anak-anak menceritakan lukisan yang telah dibuatnya.

c. Cara pembuatan *finger painting* menurut Widia Pekerti dalam kutipan Heni Intan Sari adalah sebagai berikut :³⁹

1) Adapun bahan-bahan *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a) Cat/ Pewarna kue yang berwarna tajam
- b) Tepung sagu / lem
- c) Air

2) Peralatan yang digunakan dalam *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a) Kertas putih
- b) Cat dengan 4-6 warna
- c) Koran
- d) Kain lap

3) Cara membuat *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a) Siapkan kertas berwarna putih dan alas kerja
- b) Masukkan sedikit pewarna kue kedalam mangkuk plastik berisi adonan tepung beri air lalu aduk hingga rata. Buat beberapa warna yang kontras agar menarik hasilnya.
- c) Tuang cat aneka warna tetes demi tetes pada permukaan kertas secara menyebar.

³⁹ Heni Intan Sari, *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Di TK Goemerlang Bandar Lampung*, skripsi UIN Lampung 2017.

- d) Dengan gerakan bebas dan spontan mulailah melukis dengan adonan warna ketika tangan dan jari-jari menari diatas permukaan kertas sehingga tercipta karya lukis jari yang indah.
- d. Cara pembuatan *finger painting* menurut Riany Ariesta yang dikutip oleh Puji Lestari sebagai berikut :⁴⁰
- 1) Adapun alat dan bahan *finger painting* adalah sebagai berikut:
 - a) Cat *finger painting* (minimal 3 warna: merah, kuning, dan biru.)
 - b) Kertas ukuran A3
 - 2) Cara bermain *finger painting* adalah sebagai berikut:

Ajak anak untuk mencelupkan jari dan telapak tangannya, jejakkan pada kertas, biarkan anak untuk melakukan percobaan dengan cara membuat garis dengan jari-jarinya atau memoles kertas dengan telapak tangannya.
- e. Langkah-langkah penerapan *finger painting* menurut Rika Afriani yang dikutip oleh Puji Lestari sebagai berikut:⁴¹
- a) Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak yaitu mangkok, air, tepung terigu, tepung kanji, pewarna makanan, kertas putih.
 - b) Guru memperagakan cara membuat adonan untuk bermain yaitu tepung terigu, tepung kanji dan air diaduk hingga rata sehingga terlihat encer. Kemudian membagi beberapa adonan kedalam wadah.
 - c) Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang anak.

⁴⁰ Puji Lestari, *Penerapan...*, 20.

⁴¹ *Ibid.*,

- d) Setelah adonan jadi , anak mengambil mangkok kemudian menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak.
- e) Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan melukis dengan jari. Anak diberikan pewarna dan ajak untuk mencampurkan warna, sehingga dapat menemukan warna baru.

3. Pengertian Anak Usia Dini

a. Hakikat Anak Usia Dini

Berbagai pendapat hadir dalam mengartikan anak usia dini, secara logis dalam pemikiran manusia umum anak usia dini pasti adalah yang masih berusia dini atau masih kanak-kanak. Berdasarkan pendapat National Assotiation for the Education of Young Children (NAEYC) , anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun.⁴²

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam hal ini Permendikbud menjelaskan bahwa rentang usia anak usia dini adalah 0 – 6 atau bisa dikatakan sebelum memasuki Sekolah Dasar.⁴³

⁴² M. Fadlillah, *Konsep Dasar PAUD* (Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press, 2018), 6.

⁴³ Kemendikbud, Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 3.

Anak Usia Dini merupakan anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasa. Setiap anak memiliki karakteristik tersendiri dan perkembangan anak bersifat progresif, sistematis dan berkesinambungan. Setiap aspek saling berkaitan satu sama lain, terhambatnya satu aspek perkembangan tertentu akan mempengaruhi aspek perkembangan yang lain.

Saat ini yang berlaku di Indonesia dalam memberikan pelayanan kepada anak usia dini melalui sekolah formal terdiri dari dua tingkatan, yaitu kelompok A pada rentang usia 4 sampai 5 tahun, dan kelompok B pada rentang usia 5 sampai 6 tahun.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut.⁴⁴

1) Anak Usia Dini Bersifat Unik

Setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya dan tidak ada dua anak yang sama persis meskipun mereka kembar identik. Mereka memiliki bawaan, ciri, minat, kesukaan dan latar belakang yang berbeda.

Menurut Bredekamp, anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat,

⁴⁴ Sri Tatminingsih, et.al, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Banten: Universitas Terbuka, 2019), 4-6.

kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

2) Anak Usia Dini Berada Dalam Masa Potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “*golden age*” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

3) Anak Usia Dini Bersifat Relatif Spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

4) Anak Usia Dini Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

5) Anak Usia Dini Bersifat Aktif dan Energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”.

6) Anak Usia Dini Bersifat Egosentris

Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandangannya sendiri dan berdasar pada pemahamannya sendiri saja.

Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya.

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan: 1) tahap sensori motorik, 2) tahap praoperasional, 3) tahap operasional konkret.

7) Anak Usia Dini Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Kuat

Rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat tinggi sehingga mereka tak bosan bertanya “apa ini dan apa itu” serta “mengapa begini dan mengapa begitu”. Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya.

8) Anak Usia Dini Berjiwa Petualang

Karena rasa ingin tahunya yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya.

9) Anak Usia Dini Memiliki Imajinasi dan Fantasi yang Tinggi

Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya

sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika. Anak memiliki dunianya sendiri, berbeda dengan orang dewasa. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi.

10) Anak Usia Dini Cenderung Mudah Frustrasi

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya.

11) Anak Usia Dini Memiliki Rentang Perhatian yang Pendek

Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan.

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian dari kegiatan yang satu kepada kegiatan lainnya, kecuali kegiatan tersebut sangat menyenangkan dirinya. Rentang konsentrasi anak usia dini umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu tertentu.

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Skripsi karya Puji Lestari mahasiswi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2018 dengan judul Penerapan *Finger Painting* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA At Tamam Sukarame Bandar Lampung.⁴⁵ Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan *finger painting* tidak dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah terletak pada subjek dan objek penelitian serta metode penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada penelitian ini akan memperbaiki dan mengembangkan proses *finger painting* yang akan dilakukan sehingga dapat memberikan efek yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak. Sumbangsih penelitian skripsi Puji Lestari untuk penelitian pada skripsi ini adalah sebagai bahan referensi untuk memahami kekurangan penerapan *finger painting* sehingga dapat digunakan sebagai perbandingan pada penelitian ini.
2. Skripsi Nurul Hasanah mahasiswi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2021 dengan judul Implementasi Metode *Finger Painting* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4 -5 Tahun

⁴⁵ Puji Lestari, *Penerapan Finger Painting Untuk Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA At Tamam Sukarame Bandar Lampung*, Skripsi Program Sarjana UIN Lampung Tahun 2018, 2.

Di TK Aisyiyah Sumbersari Bantul Metro Selatan.⁴⁶ Skripsi Nurul Hasanah menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil penelitian metode *finger painting* memiliki pengaruh yang baik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4 – 5 tahun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian pada skripsi ini adalah pada subjek penelitian yaitu metode *finger painting* dan metode penelitian yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian yaitu kemampuan motorik halus dan kreativitas anak. Sumbangsih penelitian Nurul Hasanah untuk penelitian pada skripsi ini adalah sebagai sumber referensi dan rujukan karena penelitian menunjukkan hasil yang positif dan kegiatan *finger painting* selain dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, didalamnya juga mengasah kemampuan kreativitas anak.

3. Skripsi karya Khusnul Khasanah mahasiswi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2022 dengan judul Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2.⁴⁷ Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian perkembangan kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada mengalami perkembangan setelah diterapkannya permainan *finger painting*.

Persamaan penelitian Khusnul Khasanah dengan penelitian pada skripsi ini adalah pada subjek dan objek penelitian yaitu permainan *finger painting*

⁴⁶ Nurul Hasanah, *Implementasi Metode Finger Painting Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4 -5 Tahun Di TK Aisyiyah Sumbersari Bantul Metro Selatan*, Skripsi Program Sarjana IAIN Lampung Tahun 2021, 6.

⁴⁷ Khusnul Khasanah, *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2*, Skripsi Program Sarjana UIN Malang Tahun 2022, 10.

untuk meningkatkan kreativitas. Perbedaannya dengan skripsi ini adalah jenis penelitian pada skripsi ini adalah penelitian kualitatif sedangkan skripsi Khusnul Khasanah menggunakan penelitian kuantitatif. Sumbangsih penelitian Khusnul Khasanah terhadap penelitian ini adalah sebagai bahan referensi bahwa kegiatan *finger painting* memiliki dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengkaji tentang apa yang terjadi pada subjek penelitian, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alami.⁴⁸ Metode penelitian kualitatif digunakan dengan berbagai pertimbangan. Pertama, metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan langsung. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.⁴⁹ Penelitian kualitatif berlangsung secara sistematis, data dikumpulkan dari orang-orang yang terlibat didalamnya.

Penerapan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan kemungkinan data yang diperoleh di lapangan berupa data dalam bentuk fakta yang perlu adanya analisis secara mendalam. Maka pendekatan kualitatif akan lebih mendorong pada pencapaian data yang bersifat lebih mendalam terutama dengan keterlibatan peneliti sendiri di lapangan. Dalam penelitian kualitatif,

63. ⁴⁸ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018),

⁴⁹ *Ibid.*, .

peneliti menjadi instrument utama dalam mengumpulkan data yang dapat berhubungan langsung dengan instrument atau objek penelitian.⁵⁰

Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan semua data atau keadaan subjek atau objek penelitian kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung pada saat ini dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya dan dapat memberikan informasi yang mutakhir sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai masalah. Penelitian deskripsi secara garis besar merupakan kegiatan penelitian yang hendak membuat gambaran atau mencoba memahami suatu peristiwa atau gejala secara sistematis, faktual dengan penyusunan yang akurat.⁵¹

Dalam pembahasan skripsi ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, peneliti menggunakan pendekatan ini untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan data sekaligus pengkajian data yang didapat di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo. Penelitian deskriptif kualitatif menekankan pada adanya rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi data dari situasi tertentu yang kemudian diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam. Dalam penelitian ini situasi yang akan di eksplorasi yaitu penerapan *finger painting* untuk melatih kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.

⁵⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian* (Bandung: CV Alfabeta, 2005), 2.

⁵¹ Supardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis* (Yogyakarta: UII Press, 2005), 28.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di RA Muslimat NU 094 Sooko Kecamatan Sooko Kabupaten Ponorogo yang beralamat di Jalan Abiyoso No. 02 Kalimangu Kecamatan Sooko Kabupaten Ponorogo. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut disebabkan adanya kesesuaian dengan topik yang peneliti ambil. Di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo mempunyai beberapa program berkaitan dengan stimulasi kreativitas anak, salah satunya yaitu kegiatan *finger painting* yang merupakan salah satu kegiatan seni yang sangat digemari oleh anak dan merupakan salah satu kegiatan yang mampu memunculkan dan meningkatkan kreativitas anak.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Dalam mengumpulkan informasi yang validitasnya dapat dipertanggung jawabkan, peneliti dalam melakukan penelitian berdasarkan sumber data murni yang dihasilkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sebagai penunjang peneliti menggunakan referensi dari buku, oleh karena itu sumber data dalam penelitian ini adalah :

- a. Data tentang hasil penilaian perkembangan kreativitas kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.
- b. Data peserta didik kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko.
- c. Data rencana pembelajaran mingguan RA Muslimat NU 094 Sooko.

2. Sumber Data

Sumber data adalah dari mana data itu diperoleh. Peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dan observasi kegiatan, sumber data disebut sebagai informan. Jadi, sumber data adalah subjek atau objek penelitian untuk memperoleh data. Informan dalam penelitian ini adalah guru Kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo yaitu ibu Siti Syari'ah dan anak didik Kelompok B berjumlah 16 anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang relevan menggunakan beberapa metode. Pada penelitian ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengawasan atau pengamatan serta pencatatan secara sistematis terhadap problematika-problematika yang dijumpai. Observasi tidak terbatas pada pengawasan, yang dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi langsung dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama objek yang diselidiknya. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diselidiki.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan dengan mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung, yaitu ketika kegiatan *finger painting* di terapkan di dalam kelas kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo. Data yang peneliti gali melalui kegiatan observasi ini adalah interaksi anak dengan guru ketika mengawali kegiatan *finger painting*, interaksi anak dengan temannya ketika proses kegiatan *finger painting* berlangsung, dan hasil akhir dari kegiatan *finger painting*.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Menurut Imam Gunawan “Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal”.⁵²

Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.⁵³ Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁵⁴ Secara terminologis, *interview* ini juga berarti segala kegiatan menghimpun data dengan jalan melakukan tanya jawab lisan secara bertatap muka (*face of face*) dengan

⁵² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 160.

⁵³ Lexy J. Moelono, *Prosedur Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 186.

⁵⁴ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 83.

siapa saja yang diperlukan atau dikehendaki.⁵⁵ Esterberg sebagaimana dikutip sugiyono dalam Memahami Penelitian Kualitatif membagi wawancara menjadi tiga jenis, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tak terstruktur.⁵⁶

Wawancara semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan mengajukan pertanyaan, penggunaannya lebih fleksibel daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.⁵⁷

Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan pengajuan pertanyaan kepada guru dan anak didik Kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko. Tujuan peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur, yaitu untuk memperoleh informasi secara lebih terbuka sesuai dengan keadaan sebenarnya namun tetap sesuai dengan topik dan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Dalam kegiatan wawancara tersebut, peneliti menggunakan buku dan alat tulis untuk mencatat, dan merangkum hasil dari wawancara.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai macam sumber tertulis atau dokumen

⁵⁵ Dudung Abdurahman, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003), 58.

⁵⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2009), 73.

⁵⁷ *Ibid.*, 74.

yang ada pada subjek atau responden atau tempat, dimana subjek atau responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari. Dokumen bisa berbentuk tulisan-tulisan, gambar atau hasil karya dari seseorang. Bentuk dokumen dapat berupa dokumen pribadi seperti catatan harian, surat pribadi, autobiografi dan dokumen resmi berupa surat keputusan, memo, surat instruksi, dan surat bukti kegiatan yang dikeluarkan oleh instansi tertentu.⁵⁸

Dalam penelitian ini pengumpulan data dari berbagai dokumen terkait hasil penilaian kreativitas anak didik Kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo, visi, misi, tujuan, letak geografis, keadaan guru dan siswa maupun dokumentasi kegiatan selama proses pembelajaran di perlukan untuk menambah informasi terkait peranan *finger painting* dalam melatih kreativitas anak usia 5 - 6 tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.

E. Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data pada penelitian kualitatif banyak menggunakan model analisis yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman atau metode analisis data interaktif yaitu analisis data yang saling berhubungan antara satu tahap dengan tahap yang lainnya. Mereka mengungkapkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus setiap tahapan penelitian sampai tuntas. Tahapan-tahapan analisis data meliputi, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

⁵⁸ Mardawi, *Praktis Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 59.

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Sehingga data yang direduksi memberi gambaran jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data kearah pengambilan keputusan. Reduksi data memerlukan kecerdasan dan keluasan wawasan yang tinggi. Dalam melakukan reduksi data bagi peneliti yang masih baru dapat, mendiskusikan dengan teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi tersebut wawasan peneliti dapat berkembang sehingga dapat meneliti data-data yang memiliki temuan dan pengembangan teori yang signifikan.⁵⁹ Pada proses reduksi ini peneliti merangkum serta meringkas seluruh data yang berasal dari wawancara dengan pihak lembaga dan peserta didik, observasi, serta dokumentasi di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo.

b. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman penyajian data kualitatif sering menggunakan teks yang bersifat naratif. Penyajian data dilakukan dengan tujuan memudahkan membaca dan menarik

⁵⁹ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press, 1992), 17.

kesimpulan.⁶⁰ Dalam hal ini peneliti menjadikan kategori atau kelompok satu, kelompok dua dan seterusnya. Masing-masing kelompok menunjukkan tipologi yang ada sesuai dengan rumusan masalahnya. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan *display* (penyajian) data secara sistematis, sehingga lebih mudah untuk dipahami interaksi antar bagian-bagiannya dalam konteks yang utuh segmental atau fugal terlepas satu dengan lainnya. Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini, penyajian data hasil penilaian kegiatan *finger painting* kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko dalam bentuk teks naratif, hasil karya *finger painting* anak didik, dan hasil observasi dalam bentuk deskripsi dengan tujuan menggabungkan informasi sehingga tersusun dalam bentuk yang mudah dipahami.

c. Kesimpulan atau verifikasi

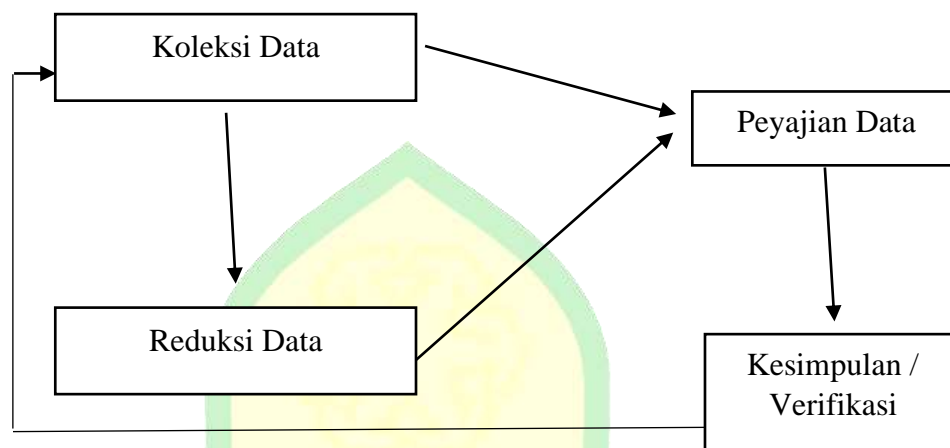
Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan bisa berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan awal yang dikemukakan didukung oleh bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan awal yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.⁶¹ Dalam tahap ini peneliti membuat rumusan proporsi mengenai prinsip logika, mengangkat sebagai temuan penelitian, lalu dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang data yang ada, pengelompokan data yang

⁶⁰ Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020) 89. (Mardawi, 2020)

⁶¹ Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015), 153.

ada, pengelompokan data yang telah terbentuk, dan proporsi yang telah dirumuskan. Langkah selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian lengkap dengan temuan baru yang berbeda dari temuan yang sudah ada.⁶²

Langkah-langkah analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data Miles dan Huberman

F. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengecekan keabsahan data triangulasi yang merupakan pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi sama dengan cek dan ricek.⁶³ Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang mengharuskan peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami informasi. Jadi, membandingkan atau mengecek ulang tingkat kepercayaan informasi yang diperoleh dengan alat dan waktu yang berbeda dalam metode kualitatif.

Norman K. Denkin mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan dari berbagai Metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena yang saling

⁶² Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 209.

⁶³ Nusa Putra dan Ninin Dwi Lestari, *Penelitian Kualitatif PAUD* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 87-89.

terkait dari sudut pandang yang berbeda.⁶⁴ Metode triangulasi terdiri dari tiga metode yaitu: triangulasi sumber, triangulasi tehnik, dan triangulasi waktu.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode triangulasi sumber yang merupakan teknik uji kredibilitas data untuk meningkatkan kepercayaan dengan mencari data dari sumber yang bermacam-macam yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lain. Peneliti perlu melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari berbagai sumber. Setelah data di dapatkan dan di kumpulkan menjadi satu, apabila masih merasa hasilnya janggal, maka peneliti akan menggali informasi kembali sampai pada titik jenuh. Triangulasi sumber pada penelitian ini adalah melakukan pengecekan data yang diperoleh dari pihak-pihak lembaga RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo. Selain menggunakan data dari hasil wawancara dengan guru RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo, peneliti juga menggunakan data hasil penilaian guru terhadap hasil karya anak dan juga hasil wawancara dengan anak serta hasil observasi langsung untuk mendapatkan hasil yang penelitian yang maksimal.



⁶⁴ Mamik, *Metodologi Kualitatif...*, 117-118

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Profil Sekolah

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	RA MUSLIMAT NU 094 SOOKO
NIS	
NSM	101235020239
Terakreditasi	B
Propinsi	Jawa Timur
Kabupaten	Ponorogo
Kecamatan	Sooko
Desa	Sooko
Jalan	Jalan Abiyoso No. 2
Kode Pos	63482
Telepon	085785281288
Status Sekolah	Swasta
Kelompok Sekolah	Terbuka
Tahun Berdiri	1988
Kegiatan belajar Mengajar	Pagi
Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
Luas Bangunan	598m ²
Lokasi Sekolah	Pedesaan

Jalan ke Pusat Kecamatan	3 km
Jarak ke Pusat Otoda	20 km
Organisasi Penyelenggara	Yayasan Pendidikan Muslimat NU Bina Bakti Wanita

2. Sejarah berdirinya RA Muslimat NU 094 Sooko Kab. Ponorogo

Pada sekitar tahun 1988 di Desa Sooko Kecamatan Sooko kabupaten Ponorogo masih berdiri satu lembaga pendidikan taman kanak-kanak. Yaitu TK Dharma Wanita Sooko. Sedangkan Desa Sooko terdiri dari 4 Dusun. Dalangan, Sombro, Sooko dan Blimbing yang memiliki wilayah luas dan jarak tempuh yang sangat jauh dan sulit ditempuh untuk sampai di TK Dharma Wanita Sooko. Selain itu sooko juga belum ada lembaga pendidikan anak yang bernaung di bawah LP Ma'arif dilingkungan daerah Sooko.

Berawal dari situlah timbul inisiatif para tokoh masyarakat yang terdiri dari pengurus NU dan Muslimat ranting Sooko mengadakan rapat membahas masalah rencana pendirian taman kanak-kanak di lingkungan Ma'arif NU. Dan dalam rapat itu menghasilkan keputusan bahwa di Desa Sooko akan didirikan lembaga pendidikan anak yang dikelola oleh Muslimat NU Ranting Sooko.

Dan tepat tanggal 17 Juli 1988 didirikanlah sebuah lembaga pendidikan taman kanak-kanak dengan nama RA Muslimat NU 094 Sooko yang telah di syahkan oleh Kantor Departemen Agama Kabupaten Ponorogo (DEPAG) dan yayasan pendidikan muslimat NU Bina Bakti Wanita Ponorogo.

Dan Alhamdulillah sampai sekerang lembaga kami berjalan dengan lancar. Mudah-mudahan Allah selalu berkenan memberi limpahan rahmat-Nya

dan sehingga RA Muslimat NU 094 Sooko bisa bermanfaat bagi kehidupan agama. Nusa dan bangsa, Amin.

3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah/Madrasah

a. Visi RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo

“Beriman, Bertakwa, Sehat, Cerdas, dan Berakhlaqul Karimah”

b. Misi RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo

- 1) Menanamkan aqidah dan tauhid
- 2) Menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab
- 3) Menciptakan lingkungan yang sehat
- 4) Mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik
- 5) Membiasakan perilaku yang ber akhlaqul karimah

c. Tujuan RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo

- 1) Memiliki aqidah dan keimanan yang benar
- 2) Memiliki disiplin dan tanggung jawab yang tinggi
- 3) Menjadi generasi yang sehat jasmani dan rohani
- 4) Menjadi anak yang cerdas, cekatan, dan berpengetahuan luas
- 5) Menjadi pribadi yang sholih dan ber akhlaqul karimah

4. Data Tenaga Pendidik Dan Kependidikan RAM NU 094 Sooko Ponorogo

NO	NAMA	JK	Tempat Tanggal Lahir	JABATA N	TMT	Status Pegaw ai	ALAMA T
1	Punjung Wahyu Prihatin, S.Pd.I	P	Ponorogo, 08/05/1973	Kepala Sekolah	20/07/ 1992	Swasta	Sooko Ponorogo

2	Purwati, S.Pd.I	P	Ponorogo, 26/01/1991	Guru Kelompok A	28/12/ 1995	Swasta	Sooko Ponorogo
3	Siti Nurul Laila, S.Pd.I	P	Ponorogo, 26/03/1977	Guru Kelompok A	25/07/ 1997	Swasta	Sooko Ponorogo
4	Ifta Choiriyah, S.Pd.I	P	Ponorogo, 19/02/1989	Guru Kelompok B	05/01/ 2015	Swasta	Sooko Ponorogo
5	Siti Syariah, S.Pd	P	Ponorogo, 29/08/1996	Guru Kelompok B	02/01/ 2022	Swasra	Sooko Ponorogo
6	Linanda Wulandari, S.Pd	P	Ngawi, 21/06/1999	Tata Usaha	01/11/ 2022	Swasta	Sooko Ponorogo

B. Paparan Data

1. Penerapan *Finger Painting* di Kelompok B RA Muslimat NU 094

Sooko

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Kelompok B RA Muslimat NU 094 Sooko, yaitu ibu Siti Syariah, S.Pd. kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan yang rutin dilakukan pada setiap tema/topik pembelajaran.

“kegiatan *finger painting* ini kami lakukan dua kali setiap tema, atau dua minggu sekali kami melakukan kegiatan *finger painting* sesuai dengan tema.”⁶⁵

⁶⁵ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

Kegiatan *finger painting* merupakan salah satu dari sekian banyak kegiatan untuk melatih kreativitas yang rutin dilakukan di RA Muslimat NU 094 Sooko.

Hasil wawancara dengan ibu Siti Syariah, S.Pd. mengenai kegiatan *finger painting* apa saja yang dilakukan pada setiap tema, beliau mengemukakan bahwa:

“terdapat dua kegiatan/metode *finger painting* yang biasanya kami lakukan, yang pertama yaitu mengecap jari tangan membentuk benda atau hewan tertentu, yang kedua yaitu membuat karya dengan ujung jari tangan.”⁶⁶

Kegiatan *finger painting* yang dilakukan disesuaikan dengan tema pembelajaran, ada dua metode yang diterapkan yaitu mengecap keseluruhan jari tangan dan hanya menggunakan satu jari tangan. Kegiatan ini tentunya sangat menyenangkan bagi anak-anak karena menerapkan konsep bermain sambil belajar. Beliau juga mengungkapkan bahwa kegiatan *finger painting* ini merupakan kegiatan yang selalu dinanti-nanti oleh anak.

“anak-anak sangat antusias biasanya kalau kami masuk kelas dengan membawa cat air, mereka akan langsung bersorak senang, karena sebelum kegiatan ini kami membebaskan anak untuk berkreasi dengan cat warna yang kami berikan.”⁶⁷

Selain itu, beliau mengemukakan bahwa anak langsung aktif bertanya ketika akan melakukan kegiatan *finger painting*.

“anak-anak itu langsung bertanya begini, “*kita mau main pakai cat warna-warni lagi ya bu?*”, “*bu,*

⁶⁶ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

⁶⁷ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

hari ini aku ingin buat pesawat pakai cat warna-warni itu bu.”. anak-anak pokoknya langsung antusias begitu tau akan bermain dengan cat warna.”⁶⁸

Anak-anak terlihat sangat ekspresif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika akan memulai kegiatan *finger painting*. Ide-ide kreatif dan imajinatif anak langsung muncul begitu melihat bahan berupa cat warna.

Mengenai kegiatan *finger painting* yang sering diterapkan, beliau mengemukakan:

*“kegiatan *finger painting* yang dilakukan sesuai dengan tema, jadi kegiatannya tergantung kecocokan dengan tema pembelajaran.”⁶⁹*

Kegiatan *finger painting* yang dilakukan tentunya disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga metode yang dilakukan juga sesuai dengan keselarasan tema pembelajaran.

*“misal temanya binatang, biasanya *finger painting* yang kami terapkan itu mengecap jari tangan menjadi bentuk yang mirip dengan hewan, contohnya ikan, ayam, bebek, burung, itu kita mengecap jari tangan. Dari situ juga sudah terlihat mbak, kreativitas anak, dapat dilihat dari kreasi anak menjadikan jiplakan tanganya tadi menjadi semirip mungkin dengan hewan yang ingin dibentuk. Contoh lagi, jika temanya tanaman atau tumbuhan, itu kita menggunakan ujung jari tangan untuk membuat pohon, membuat bunga, pokoknya kegiatan *finger painting* ini benar-benar sangat menarik dan mengasyikkan untuk anak-anak, kreativitas anak itu benar-benar muncul saat kegiatan *finger painting* itu.”*

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

Berdasarkan penjelasan ibu Siti Syariah, S.Pd. mengenai langkah-langkah atau proses kegiatan *finger painting*, beliau mengemukakan:

“yang pertama, kelas akan kami bagi menjadi dua kelompok, karena ada saya dan guru pendamping di dalam kelas. Kedua, kami akan mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu, setelah siap, saya akan menjelaskan mengenai kegiatan apa yang akan dilakukan, selanjutnya kami akan membebaskan anak berkarya sesuai dengan imajinasi masing-masing anak.”⁷⁰

Dalam kegiatan *finger painting* ini anak diberikan kebebasan dalam berkarya, sehingga anak dapat mengekspresikan diri sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Karya yang dihasilkan ketika kita memberikan kebebasan berekspresi kepada anak akan sangat baik hasilnya dan juga sangat beragam, karena tentunya setiap anak memiliki ide-ide kreatif sendiri dalam imajinasinya masing-masing.

“alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting* yaitu, cat warna, kertas manila/sampul, mangkuk cat, dan kain lap atau tisu.”⁷¹

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting* sebenarnya cukup sederhana, dan bahan utamanya dan cat berbagai macam warna yang bisa dihasilkan dengan mencampur beberapa warna dasar sehingga menghasilkan warna-warna baru. Disitulah hal yang sangat menarik dan memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak, sekaligus memunculkan jiwa eksperimen pada diri anak, karena akan mencoba bagaimana caranya untuk memperoleh warna-warna baru.

⁷⁰ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Siti Syariah, S.Pd. penerapan kegiatan *finger painting* sebenarnya cukup sederhana namun sangat menyenangkan. Selain itu, kegiatan *finger painting* menghasilkan berbagai macam karya yang beragam sesuai dengan imajinasi anak masing-masing karena anak diberikan kebebasan dalam kegiatan *finger painting* ini.

2. Keterkaitan *Finger Painting* Dalam Melatih Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Siti Syariah, S.Pd. walaupun diawal kegiatan guru memberikan contoh karya kepada anak, namun anak tetap diberikan kebebasan dalam berkarya.

“kami tetap memberikan contoh kepada anak, namun anak tidak harus membuat karya yang sama persis dengan apa yang sudah dicontohkan, anak bebas berkreasi dan berimajinasi, biasanya beberapa anak juga kan bertanya terlebih dahulu, misal “*bu, saya ingin membuat gambar ayam, apakah boleh?*”, “*bu, saya ingin menghias gambar saya dengan bunga warna-warni*” hasil karya anak dalam kegiatan *finger painting* ini benar-benar di luar ekspektasi, karena hasilnya biasanya sangat beragam dan menakjubkan.”⁷²

Penjelasan tersebut mengungkapkan bahwa kegiatan *finger painting* dapat memicu kreativitas anak karena anak diberikan kebebasan untuk menghasilkan karya yang baru, sesuai dengan keinginan dan juga imajinasi anak. Ide-ide kreatif anak benar-benar tertuang ketika kegiatan *finger painting*.

⁷² Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

“anak-anak biasanya sangat antusias ketika sudah melihat cat warna, ada anak yang langsung mencampur warna-warna dasar menjadi satu, ada juga anak yang bertanya terlebih dahulu, cara menghasilkan warna yang tidak ada pada warna dasar.”⁷³

Ungkapan ibu Siti Syariah, S.Pd. tersebut menjelaskan bahwa anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal baru, mereka juga memiliki inisiatif serta suka bereksperimen yang dapat dibuktikan dengan cara mereka mencampur warna-warna cat warna.

Ibu Siti Syariah, S.Pd. juga menjelaskan mengenai bagaimana kegiatan *finger painting* yang rutin dilakukan ini dapat meningkatkan kreativitas anak, beliau mengungkapkan:

“dalam kegiatan *finger painting* anak bebas mengekspresikan imajinasinya dengan menggunakan jari tangannya sehingga menghasilkan sebuah karya, kegiatan yang sudah rutin kami lakukan ini memberikan dampak yang sangat baik pada perkembangan kreativitas anak, seiring berjalannya waktu anak dapat menghasilkan ide-ide dan karya baru berdasarkan pengelaman kegiatan *finger painting* sebelumnya, contohnya ketika anak mencampur warna, anak berusaha mencoba menciptakan warna baru yang berbeda dengan yang sebelumnya mereka buat, selain itu anak benar-benar menuangkan imajinasinya ketika bermain cat warna melalui kegiatan *finger painting* ini.”⁷⁴

Kegiatan *finger painting* memberikan dampak yang sangat baik dalam meningkatkan kreativitas anak, karena anak dapat menghasilkan karya baru sesuai dengan imajinasinya masing-masing. Selain anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasi masing-masing kegiatan *finger painting*

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/17-10/2023

juga menjadikan anak lebih percaya diri terhadap hasil karyanya. Berdasarkan hasil observasi ketika kegiatan *finger painting* berlangsung setelah hasil karya mereka selesai di buat, anak-anak akan dengan antusias bercerita kepada gurunya mengenai apa gambar yang telah dia hasilkan, selain itu beberapa anak akan dengan bangga menunjukkan hasil karyanya kepada teman-temannya.

C. Pembahasan

1. Penerapan *Finger Painting* di Kelompok B RA Muslimat NU 094

Sooko

Kegiatan *finger painting* merupakan salah satu dari sekian banyak kegiatan untuk meningkatkan perkembangan seni anak. Kegiatan *finger painting* yang di RA Muslimat NU 094 Sooko merupakan kegiatan yang rutin dilakukan setiap dua minggu sekali atau bisa dikatakan kegiatan *finger painting* dilaksanakan dua kali dalam satu tema. Kegiatan *finger painting* dilakukan dengan durasi yang cukup lama yaitu sekitar 45 menit sampai dengan 1 jam untuk satu kali kegiatan *finger painting*. Kegiatan *finger painting* diterapkan rutin, agar anak tidak bosan dengan kegiatan seni yang sama seperti mewarnai. Kegiatan mewarnai dan *finger painting* sebenarnya bisa dibilang cukup mirip, namun kegiatan *finger painting* lebih menyenangkan karena anak dapat bermain dengan berbagai macam cat warna.

Kegiatan *finger painting* merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan seni anak, proses kegiatan *finger painting* sebenarnya sangat mudah diterapkan, alat dan bahan yang digunakan juga

cukup sederhana. Menurut Slamet Suyanto, alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau kertas khusus, kain lap, dan mangkuk kecil untuk menaruh cat warna.⁷⁵ Hal ini juga sesuai dengan penjelasan Ibu Siti Syariah, bahwa alat dan bahan yang digunakan pada proses kegiatan *finger painting* adalah, pewarna yang aman untuk anak, kertas manila, kain lap atau tisu, dan mangkuk kecil.

Menurut Rachmawati, langkah-langkah kegiatan *finger painting* yaitu dimulai dengan persiapan alat dan bahan, guru memberikan panduan kepada anak-anak, selanjutnya guru menyiapkan kertas gambar besar kemudian anak menggambar menggunakan jari tangan dan diakhiri dengan anak bercerita tentang gambar yang sudah dibuat.⁷⁶

Penerapan kegiatan *finger painting* pada penelitian ini dimulai dari pembagian kelompok, persiapan alat dan bahan, proses kegiatan yang dimulai dengan penjelasan dan contoh dari guru yang dilanjutkan dengan kegiatan anak-anak, dan terakhir adalah penilaian dengan metode hasil karya. Secara rinci langkah-langkah penerapan kegiatan *finger painting* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok, sebelum di mulainya kegiatan *finger painting*, kelas akan dibagi menjadi dua kelompok, dikarenakan terdapat dua guru dalam kelas, sehingga satu guru mengawasi satu kelompok agar kegiatan dapat berlangsung secara lebih kondusif.

⁷⁵ Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 144.

⁷⁶ Yeni Rachmawati dan Kurniati Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Erlangga, 2016), 32 – 33.

2. Persiapan alat dan bahan, alat dan bahan yang dipersiapkan adalah kertas manila atau kertas sampul, penggunaan kertas manila atau kertas sampul karena kertas jenis tersebut lebih tebal dari kertas yang lain. Selain kertas manila alat yang disiapkan adalah mangkuk cat dan tentunya cat warna atau pasta warna.
3. Proses kegiatan *finger painting*, sebelum anak-anak berkreasi menggunakan cat warna, guru memberikan penjelasan dan instruksi terkait kegiatan yang akan dilakukan, agar kegiatan berlangsung secara baik dan teratur. Selanjutnya selama proses *finger painting* anak dibebaskan untuk berkreasi sesuai imajinasi masing-masing.
4. Penilaian, penilaian pada kegiatan *finger painting* menggunakan penilaian hasil karya, penilaian ini didasarkan pada karya yang telah dihasilkan anak serta hasil pengamatan/observasi pada saat kegiatan berlangsung.

2. Keterkaitan *Finger Painting* Dalam Melatih Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Muslimat NU 094 Sooko Ponorogo

Menurut Mulyasa, ciri-ciri anak usia dini yang kreatif adalah sebagai berikut: 1) rasa ingin tahu anak terhadap segala sesuatu sangat besar, 2) senang melakukan eksperimen, 3) senang mengajukan berbagai pertanyaan, 4) anak terbuka terhadap rangsangan-rangsangan baru, 5) memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagaimana adanya tanpa adanya hambatan, 6) jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu, 7) memiliki daya imajinasi yang tinggi.⁷⁷

⁷⁷ Yolanda Mustika Fitri dan Farida Mayar, *Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 3 No. 6 Tahun 2019, 1230.

Kegiatan *finger painting* mampu meningkatkan kreativitas anak, hal ini dibuktikan dengan anak memiliki kebebasan dalam berimajinasi dan berkarya menggunakan cat warna. Pada penelitian ini, anak sangat antusias dalam kreasi pencampuran warna, anak juga aktif bertanya kepada guru. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk melukis sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Hasil karya yang dihasilkan anak pada kegiatan *finger painting* juga sangat beragam dengan berbagai macam kreasi warna yang berbeda-beda.

Hasil penelitian ini sejalan dengan ungkapan Utami Munandar, bahwa ciri-ciri anak yang kreatif adalah memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang di khayalkan.⁷⁸ Anak-anak berusaha menuangkan imajinasi atau khayalan mereka dalam bentuk karya dalam kegiatan *finger painting* pada penelitian ini, mereka menggambarkan imajinasi kedalam bentuk yang konkrit sehingga tercipta sebuah karya baru.

Utami Munandar juga mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan hasil kreativitas anak-anak dalam hal menciptakan sesuai yang baru dengan mengkombinasikan

⁷⁸ Utami Munandar, *Pengembangan...*, 35

berbagai pengalaman dan pengetahuan anak yang didapat di lingkungan sekitar rumah dan sekolah. Berbagai macam pengetahuan yang didapat anak dituangkan dalam bentuk karya yang beragam sesuai imajinasi masing-masing dalam kegiatan *finger painting* pada penelitian ini.

Menurut Moeslichatun, kreativitas dapat berkembang apabila pembelajaran memiliki kriteria sebagai berikut: 1) Kegiatan belajar bersifat menyenangkan, 2) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Mengaktifkan anak, 4) Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret.⁷⁹

Kegiatan *finger painting* pada penelitian ini selaras dengan kriteria pengembangan kreativitas diatas. Pada penelitian ini, kegiatan *finger painting* merupakan salah satu kegiatan yang bersifat sangat menyenangkan, dapat dibuktikan dengan antusiasme anak ketika kegiatan akan dilaksanakan. Kegiatan *finger painting* juga merupakan salah satu kegiatan belajar dalam bentuk kegiatan bermain, dimana anak-anak akan diajak bermain dengan media cat warna-warni yang akan digunakan. Kegiatan *finger painting* dalam penelitian ini juga menjadikan anak aktif dengan menggerakkan anggota tubuhnya, melakukan eksperimen, dan menciptakan karya-karya baru.

⁷⁹ *Ibid.*, 40.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan kegiatan *finger painting* di RA Muslimat NU 094 Sooko diterapkan setiap dua minggu sekali sesuai dengan tema pembelajaran, kegiatan *finger painting* yang diterapkan adalah kegiatan mengecap jari tangan membentuk sebuah bentuk atau hewan, dan membuat karya dengan mengecap menggunakan satu jari tangan. Proses kegiatan *finger painting* diawali dengan persiapan alat dan bahan dan pembagian kelompok, penjelasan kegiatan, proses kegiatan dan penilaian.
2. Keterkaitan kegiatan *finger painting* dalam melatih kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di RA Muslimat NU 094 Sooko adalah anak dapat berimajinasi dalam berkarya, anak bebas mengekspresikan diri mereka sendiri dalam bentuk karya melalui kegiatan *finger painting*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kegiatan *finger painting* yang diterapkan untuk melatih kreativitas dapat dilakukan dengan jenis yang lebih beragam agar hasil karya yang dihasilkan juga lebih beragam.
2. Kegiatan *finger painting* dapat juga dilakukan di luar kelas, untuk mengembangkan imajinasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Dudung. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta. 2003.
- Aisyah, Siti. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka, 2016.
- Amalia, Wilda dan Mayar, Farida. *Perkembangan Motorik Halus Melalui Metode Finger Painting*. Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 5 No. 3 Tahun 2021.
- Badawi. *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta. 2018.
- Fadlillah, M. *Konsep Dasar PAUD*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press. 2018.
- Fitri, Yolanda Mustika dan Mayar, Farida. *Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK*. Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 3 No. 6 Tahun 2019.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Hasan, Maimunah. *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang. 2010.
- Imron, Ali. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya. 2007.
- KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas> diakses pada 28 September 2023 14.00
- Kemendikbud, Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. 2015.
- Khasanah, Khusnul. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2*. Skripsi Program Sarjana UIN Malang Tahun 2022.
- Lestari, Puji. *Penerapan Finger Painting Untuk Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA At Tamam Sukarame Bandar Lampung.*, Skripsi Program Sarjana UIN Lampung Tahun 2018.
- Listyowati, Anies dan Sugiyanto. *Finger Painting*. Jakarta: Erlangga for Kids. 2016.
- Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher. 2015.
- Miles, Matthew B. dan Huberman, A. Michael. *Analisis Data Kualitatif, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: UI Press. 1992.
- Moelong, Lexy J. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2018.

- Montalalu, E.F. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Modul UT. 2015.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Narbuko, Cholid. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Negara, Tirta Dimas Wahyu dan Fitriyono, Angga. *Pengaruh Musik Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa di IAIN Ponorogo*. Jurnal Vituoso Vol. 5 No. 2 Tahun 2022.
- Pamadhi dan Sukardi. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.
- Putra, Nusa dan Lestari, Ninin Dwi. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Rachmawati, Yeni dan Euis, Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Erlangga. 2016.
- Rahmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana. 2011.
- Ramdini, Tiara Prima dan Mayar, Farida. *Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 3 No. 6 Tahun 2019.
- Sari, Kurnia Puspita, et.al.. *Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 7 No. 1 Tahun 2020.
- Sit, Masganti, et.al. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Sofiyan, Amelia. *Kreasi Cap Jari*. Jakarta: Erlangga For Kids. 2016.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- Supardi. *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UII Press. 2005.
- Sutarto, H. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2019.
- Suyanto, Slamet. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas. 2005.
- Tatminingsih, Sri, et.al. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka. 2019.
- Umrati dan Wijaya, Hengki. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. 2020.