

**PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
RAUDHATUL ATHFAL (RA) AKHLAKUL
KARIMAH KOTABUMI TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

RIKA AFRIANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AKHLAKUL KARIMAH KOTABUMI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

RIKA AFRIANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan yaitu asosiatif kausal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan analisis data menggunakan analisis regresi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelas B1 di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci : bermain, *finger painting*, kreativitas.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PLAYING FINGER PAINTING TOWARD CREATIVITY
OF 5-6 YEARS OLD CHILDREN WHO ARE STUDYING AT
RAUDHATUL ATHFAL (RA) AKHLAKUL KARIMAH
KOTABUMI ACADEMIC YEARS 2015/2016

By

RIKA AFRIANI

This research aimed to describe the effect of playing finger painting to enhance the creativity of children aged 5-6 years who are studying at Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi academic years 2015/2016. The research used asosiatif kausal method. Meanwhile, the data was collected by observation and analysis using regression analysis. Based of the result, it can be concluded that an playing finger painting have an effect to creativity of students in B1 class at Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi academic years 2015/2016.

Key Words : play, finger painting, creativity

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AKHLAKUL KARIMAH KOTABUMI TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Rika Afriani**

No. Pokok Mahasiswa : 1213054076

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP. 19760602 200812 2 001


Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.
NIP. 19510507 198103 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

Sekretaris : Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.

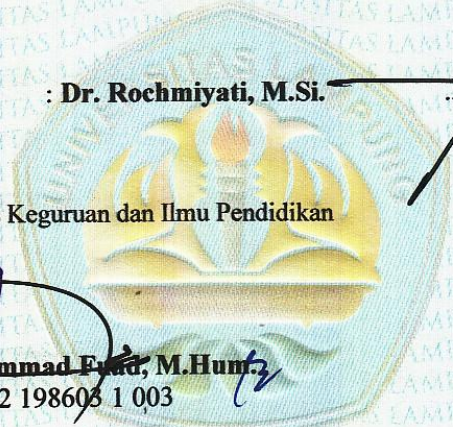
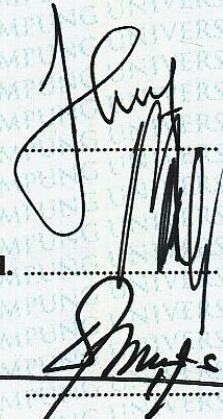
Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Firda, M.Hum.
Telp. 19590722 198608 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Mei 2016



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rika Afriani
Nomor Induk Mahasiswa : 1213054076
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016”** tersebut adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2016
Yang membuat pernyataan



Rika Afriani
NPM 1213054076

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rika Afriani lahir di Kotabumi, Lampung Utara pada tanggal 7 April 1994, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Juli Sesyadi dan Ibu Heridawati, S.Pd

Pendidikan yang ditempuh penulis adalah studi tingkat taman kanak-kanak di TK Aisyah Lampung Utara pada tahun 2000, Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Tanjung Aman Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2009, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.

Tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di RA Aisyiyah Pekon Lintik Kecamatan Krui Selatan Kabupaten Pesisir Barat, dan melakukan penelitian di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa yang ada pada diri mereka”

(QS. Ar-Rad : 11)

“Nikmati semua proses yang sedang kau jalani. Tetap berusaha, hadapi dan berdoa karena mengeluh hanya akan menghambat bahkan menghancurkan segalanya.”

(Rika Afriani)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilamin.....

Rasa syukur yang tak hentinya terucap kepada Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang selalu berada disamping saya. Teruntuk kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan limpahan kasih sayang dan semangat yang luar biasa besarnya.

Engkang, adik serta keluarga yang berada di Lampung Utara dan Tulang Bawang yang selalu memantau setiap perkembangan dari karya ini.

Sahabat-sahabat yang selama ini memberikan semangat dalam menjalani keseharian baik suka maupun duka serta almamaterku tercinta yang telah memberikan sejuta pengalaman dan pembelajaran hidup yang tak terlupakan.

- Rika Afriani -

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, tetapi tetaplah didalamnya terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan dalam skripsi ini untuk menghadapi hambatan dan kesulitan-kesulitan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis maupun pihak yang membaca. Amin.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang telah memberikan semangat, bantuan, nasihat serta sarana-saran yang membangun. Hal tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan nasihat.
4. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Pembimbing Kedua atas bimbingan, *support* serta keceriaan yang telah bapak berikan.

5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Pembahas yang selalu memberikan semangat, nasihat serta saran kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Terkhusus untuk orangtuaku tercinta, Ayah tercinta Juli Sesyadi dan Ibu Heridawati, S.Pd yang tiada hentinya memberikan doa, semangat serta biaya yang tak pernah putus untuk tercapainya gelar sarjana.
7. Orang-orang tersayang Engkang Rega, S.E yang selalu memberikan dukungan, Adikku Robi yang selalu mendoakan dan aku doakan kembali agar kau cepat menyusul untuk mendapatkan gelar sarjana serta Muhammad Ma'ruf Kurniawan yang selalu mendoakan dan menjadi objek pelampiasan kekesalan selama menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besarku yek Mulat, Dati Yepi, Mas Toni, Tati Listia, Martina, Trya, Wita, Imam yang menambah keceriaan disetiap pertemuan.
9. Sahabat-sahabatku Annisa Nurwidiyawati, Lida Ornisa, Syarifatul, Martha Sulistya dan Ani Isrowiyah yang selalu ada sejak awal perkuliahan sampai akhir terselesainya skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan (Frida, Risky, Restu, Magnalia, Nova), teman yang tak pernah terlupa (Ranti, Mona, Feby)
11. Teman KKN-KT pekon Lintik ises Intan Permata Sari, Mba Irma, nuy Srinur, Anida, Yusina, Fitria, Intan, Gopar dan iyay Rendy terima kasih atas kekeluargaan yang telah kita rajut selama hampir 2 bulan hidup bersama.
12. Teman-teman PAUD 2012 kelas A dan B atas kebersamaan selama hampir 4 tahun.
13. Dosen-dosen yang telah mendidik selama dimasa perkuliahan serta Mbak Eva, Mas Jaya, Mbah Bahri dan seluruh Staff Kampus Panglima Polim Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Lampung terimakasih atas bantuannya.
14. Para Guru di RA Akhlakul Karimah Kotabumi terimakasih atas waktu, kesempatan dan bantuan yang telah diberikan.

15. Siswa-siswi di RA Akhlakul Karimah Kotabumi yang telah bersedia melakukan kegiatan bermain *finger painting*.
16. Almamater tercinta.

Bandar Lampung, April 2016
Penulis,

Rika Afriani
NPM 1213054076

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. PembatasanMasalah	6
D. RumusanMasalah	6
E. TujuanPenelitian	7
F. ManfaatPenelitian	7

II. KAJIAN TEORI

A. TeoriBelajar Konstruktivisme.....	9
B. Kreativitas	10
1. Pengertian	10
2. Karakteristik Kreativitas	11
3. Strategi Pengembangan Kreativitas	13
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas	16
C. Bermain Bagi Anak Usia Dini	18
1. Pengertian Bermain.....	18
2. Jenis Bermain	19
3. Bermain Konstruktif (Pembangunan)	21
4. <i>Finger Painting</i>	25
D. Penelitian Relevan	29
E. Kerangka Pikir	30
F. Hipotesis Penelitian	32

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Paradigma Penelitian	33
C. Setting Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian	34
E. Definisi Konseptual dan Operasional	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Teknik Analisis Data.....	37

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
1. Profil RA Akhlakul Karimah Kotabumi	41
2. Peserta Didik RA Akhlakul Karimah Kotabumi.....	41
3. Visi, Misi dan Tujuan RA Akhlakul Karimah Kotabumi	42
B. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Proses Penelitian	43
2. Uji Persyaratan Analisis	48
3. Uji Hipotesis	50
C. Pembahasan Hasil Penelitian	52

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	60
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	32
2. Paradigma Penelitian	34

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Peserta didik RA Akhlakul Karimah.....	42
2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Blueprint Rubrik Penilaian Produk Kreativitas	61
2. Kisi-Kisi Penilaian Produk Kreativitas	65
3. Rubrik Penilaian Produk Kreativitas	66
4. Kisi-Kisi Blueprint Rubrik Penilaian Produk Bermain <i>Finger Painting</i> ..	67
5. Kisi-Kisi Penilaian Produk Bermain <i>Finger Painting</i>	68
6. Rubrik Penilaian Produk Bermain <i>Finger Painting</i>	69
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen.....	70
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	80
9. Rubrik Penilaian Produk Bermain <i>Finger Painting</i>	92
10. Rubrik Penilaian Produk Kreativitas	101
11. Rekapitulasi Nilai Bermain <i>Finger Painting</i>	110
12. Rekapitulasi Nilai Kreativitas	112
13. Uji Normalitas Data dengan Teknik Kolmogorov-Smirnov menggunakan program SPSS	114
14. Uji Linearitas Data menggunakan program SPSS	115
15. Uji Regresi menggunakan program SPSS	116
16. Foto Proses Kegiatan dan Hasil Lukisan Jari Anak	117
17. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	127
18. Surat Izin Penelitian	128
19. Surat Balasan dari RA terkait dengan Izin Penelitian	129

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu wadah untuk memberikan pembelajaran dalam proses pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter anak usia dini. Pendidikan anak usia dini haruslah dikemas dengan permainan yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hal lain yang mempengaruhi kelancaran jalannya pendidikan yakni peran guru dalam proses pendidikan itu sendiri. Guru harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi anak sesuai dengan kemampuan yang anak miliki. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada proses

pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan terulang dimasa yang akan datang. Pada masa emas tersebut anak usia dini memiliki keinginan belajar yang luar biasa. Stimulus yang tepat dari orangtua, guru maupun lingkungan sekitar anak harus diberikan untuk mengembangkan kemampuan, kreativitas dan keberbakatan anak.

Kreativitas anak yang distimulus sejak dini berguna untuk kehidupannya dimasa yang akan datang. Anak yang memiliki kreativitas dapat menjadikannya sosok mandiri dan kuat sehingga dapat dengan mudah beradaptasi dengan keadaan yang penuh dengan tantangan serta kemajuan yang pesat dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan saat ini hanya menekankan pada kemampuan anak dalam menulis, membaca dan berhitung. Keadaan ini dikarenakan orangtua yang menuntut anaknya untuk pandai menulis, membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan belajar anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar dan meniru. Hal ini menyebabkan kreativitas anak menjadi tidak berkembang. Terlebih lagi dengan tidak adanya media pembelajaran yang menarik untuk memacu tingkat kreativitas anak.

Menurut Chaplin dalam Rachmawati dan Kurniati (2011:14) kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Pendapat lain

diungkapkan oleh Munandar dalam Yuliani dan Bambang (2010:38) menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat diatas kreativitas merupakan kemampuan setiap individu untuk menghasilkan dan menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun hasil karya yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah kelebihan yang dibawa anak sejak lahir dan tergantung bagaimana mengembangkannya agar anak lebih kreatif. Kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat dari beberapa hal, kreativitas dalam berfikir (memecahkan masalah) dan dalam membuat hasil karya. Anak yang memiliki kreativitas akan senang melakukan beberapa hal diantaranya bereksplorasi, bereksperimen, banyak bertanya, tertarik pada hal-hal yang baru dilihat.

Mengoptimalkan kreativitas anak seharusnya orang dewasa disekitar anak memberikan waktu serta kebebasan anak dalam melakukan kegiatan dan mencoba hal-hal baru. Pada saat inilah anak akan bereksplorasi dengan gagasan dan konsep berfikir yang anak miliki. Peran guru maupun orang dewasa disekitar anak bertugas untuk memfasilitasi, mendampingi serta mengamati setiap perkembangan anak. Bukan selalu menuntut anak untuk melakukan semua kegiatan yang diperintahkan dengan kegiatan yang terus berulang dan monoton tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi terhadap kemampuan yang anak miliki.

Pembelajaran yang seharusnya didapatkan anak di sekolah yakni dengan cara bermain. Piaget dalam Yuliani dan Bambang (2010:34) mengatakan bermain

adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Pada saat bermain, anak mendapatkan kepuasan, kesenangan serta dapat mengembangkan emosi, fisik dan pertumbuhan kognitifnya. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan imajinasi, kemandirian, kreativitas dan kemampuan bersosialisasi.

Guru yang bertugas sebagai fasilitator hendaknya menyiapkan berbagai media pembelajaran dan mengemasnya dengan cara bermain. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain karena pada saat bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri serta dapat mengembangkan segala kemampuan dan ide yang anak miliki.

Berdasarkan pengamatan pada anak kelompok B di RA Akhlakul Karimah selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya. Anak menulis sesuai dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan.

Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya.

Kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di dalam ruang kelas dan anak selalu diperintahkan untuk duduk, diam, dan kerjakan. Hal ini tentu saja membuat ruang gerak anak menjadi sempit dan terbatas. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak menjadi bosan, kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar anak.

Faktor yang diduga menjadi penghambat permasalahan ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centre*), pembelajaran menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain. Faktor penghambat yang telah disebutkan di atas menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang optimal karena anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri serta anak hanya menjalankan semua kegiatan berdasarkan perintah dari guru

Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Akhlakul Karimah. *Finger Painting* merupakan kegiatan melukis menggunakan jari yang dilakukan dengan cara mencelupkan tangan ataupun jari ke cat pewarna lalu mengoleskan di atas kertas sampai membentuk sebuah hasil karya (goresan, lukisan). Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuan anak dan menuangkan imajinasi yang anak miliki serta menghasilkan suatu hasil karya yang baru dan berbeda dengan yang lainnya. Pada saat bermain *finger painting*, bukan hanya imajinasi anak yang berkembang namun anak juga dapat berseksplorasi dan berkreasi dengan warna, melatih motorik halus (kelenturan tangan/jari) serta melatih perasaan akan keindahan seni.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah diterangkan dilatar belakang masalah terdapat suatu permasalahan. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran di sekolah yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung
2. Anak belum mampu mengungkapkan ide yang dimiliki
3. Anak belum mampu membuat hasil karya yang berbeda dengan temannya
4. Anak belum mampu bereksplorasi dengan berbagai media
5. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga menjadikan anak pasif dan kurang mandiri

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dalam hal ini peneliti membatasi pada :

Pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan yang sudah dibuat maka peneliti membuat rumusan permasalahan yakni : Apakah ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016?

Dengan demikian judul dalam penelitian ini adalah Pengaruh Bermain *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, setidaknya dapat bermanfaat untuk mengetahui teori-teori yang berguna dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

1. Memberikan kegiatan yang inspiratif bagi guru untuk memberikan permainan yang menarik di kelas
2. Mengembangkan kreativitas guru agar dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal mengembangkan kreativitas pada diri anak

b. Bagi kepala sekolah

Memberikan informasi tentang pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga kepala sekolah dapat meningkatkan kerjasama

dengan guru untuk merancang pembelajaran di kelas melalui permainan dalam mengembangkan kreativitas anak.

c. Bagi peneliti lain

1. Mengetahui permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman yang baru

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar merupakan hasil dari penelitian yang menggambarkan cara belajar sampai pada proses pemahaman belajar seseorang. Belajar bukan hanya bertujuan untuk membuat seseorang menjadi cerdas, namun melalui belajar seseorang dapat mengubah perilaku, kecakapan, keterampilan dan sikap. Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori konstruktivisme.

Teori konstruktivisme dipelopori oleh para ahli yang terkenal yaitu Jean Piaget dan Lev Vigotsky. Menurut Sanjaya (2005:118) konstruktivisme adalah “proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif anak berdasarkan pengalaman. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai objek yang menangkap setiap objek yang di amatinya.”

Lev Vigotsky dalam Nurani (2013:60) mengembangkan konsep psikologi yang menegaskan tentang pengaruh dari kehidupan sosial masyarakat dan kebudayaan pada perkembangan anak. Vigotsky mengungkapkan bahwa pengetahuan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak.

Jean Piaget membahas munculnya dan diperolehnya *schemata* (skema bagaimana seseorang mempersepsikan lingkungannya) dalam tahapan-tahapan perkembangan dan saat seseorang memperoleh cara baru dalam mempresentasikan informasi secara mental. Piaget dalam Jamaris (2013: 151) mengungkapkan “konstruktivisme terjadi ketika anak terus menerus berinteraksi dengan dunia di sekitarnya seperti memecahkan masalah yang ditampilkan oleh lingkungannya dan belajar terjadi waktu anak mengambil tindakan dalam pemecahan masalah tersebut.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme merupakan kegiatan belajar seseorang yang dibangun dan diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh anak melalui pengalaman dan lingkungan yang ada disekitarnya.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan manusia dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir. Namun kreativitas akan berkembang optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Stimulus yang seharusnya diberikan guru yakni memberikan pembelajaran yang menarik serta mengemasnya melalui permainan, memfasilitasi anak dengan alat permainan edukatif, dan memberikan kesempatan anak untuk berkreasi dan bereksplorasi dengan kegiatan yang anak lakukan.

Menurut Munandar dalam Yuliani dan Bambang (2010:38) menyatakan bahwa “kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya.” Sementara itu pendapat lain diungkapkan menurut Chaplin dalam Rachmawati dan Kurniati (2011:14) mengutarakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.”

Pendapat diatas menekankan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam seni yang belum pernah ada sebelumnya atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru. Kemampuan setiap anak untuk menciptakan sesuatu perlu adanya stimulus dari lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan potensi yang anak miliki sehingga menjadikannya sebagai anak kreatif dan menjadi bekal untuk kehidupannya yang akan datang.

2. Karakteristik Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Hal yang perlu ditekankan bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda. Guru seharusnya tidak menyamaratakan dan membanding-bandingkan setiap kemampuan yang anak miliki. Berikut menurut beberapa ahli mengenai karakteristik atau indikator kreativitas anak :

Catron dan Allen dalam Yuliani dan Bambang (2010:40), terdapat 12 indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba melakukan hal-hal yang baru dan sulit.
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
3. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas.
4. Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
5. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi
6. Anak tertarik pada beberapa hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya.
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari sesuatu kegiatan
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
10. Anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya
11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan
12. Anak bersifat fleksibel

Indikator kreativitas anak kreatif terlihat dari tindakannya dalam melakukan sesuatu. Anak kreatif lebih berani mengambil keputusan, menyukai tantangan, senang bereksplorasi dan bereksperimen dengan hal-hal yang baru serta anak kreatif umumnya ceria/suka humor.

Sementara itu ciri kreativitas dalam Jamaris (2013:81), yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran) adalah kemampuan dalam memilih metode/cara untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu
2. *Flexibility* (keluwesan) adalah kemampuan menjelaskan hasil yang diperoleh dari metode yang digunakan dalam memecahkan masalah
3. *Originality* (keaslian) kemampuan menghasilkan informasi secara orisinal sesuai dengan pemecahan masalah yang belum pernah dilakukan sebelumnya
4. *Elaboration* (keterperincian) adalah bentuk perluasan dari suatu informasi yang diterima sehingga menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan apa yang telah ada sebelumnya
5. *Sensitivity* (kepekaan) kemampuan mengevaluasi berbagai ketidaksesuaian sehingga hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas dapat dilihat melalui tindakan dan aktivitas yang dilakukan anak setiap harinya. Anak kreatif gemar melakukan kegiatan yang baru, menyukai tantangan tidak menyukai kegiatan yang monoton dan berulang. Anak kreatif dapat pula diamati pada kemampuan mengungkapkan ide, menjelaskan ide/ gagasan, mengaplikasikan ide dengan membuat hasil karya dan mengevaluasi hasil karya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus lebih bervariasi lagi serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor kemampuannya dengan berbagai macam kegiatan. Bukan hanya selalu memberikan anak tugas menulis, menggambar dan berhitung di dalam kelas.

3. Strategi Pengembangan Kreativitas

Bakat kreativitas dimiliki oleh setiap manusia. Agar dapat berkembang secara optimal, dibutuhkan stimulus sejak dini pada setiap manusia.

Sehubungan dengan itu, Rachmawati dan Kurniati (2012:15)

mengungkapkan lima strategi pengembangan kreativitas yaitu :

1. **Menciptakan Produk**

Strategi ini menggunakan banyak imajinasi untuk membentuk suatu bangunan atau sesuai dengan khayalan. Setiap anak bebas berekspresi dalam menciptakan produk, agar memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya.

2. **Imajinasi**

Janice Beaty mengatakan imajinasi merupakan kemampuan anak merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kemampuan ini sangat berguna dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan berimajinasi anak akan mengembangkan daya berfikir dan daya cipta tanpa dibatasi kenyataan sehari-hari dalam kehidupan anak.

3. Eksplorasi
Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu. Eksplorasi memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya.
4. Eksperimen
Eksperimen adalah kegiatan yang membuat anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Kegiatan bereskrimen bertujuan agar anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada, dan pada akhirnya anak dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.
5. Metode Proyek
Metode proyek ini merupakan metode yang dilakukan anak untuk menghadapi suatu persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan kelompok

Sehubungan dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak, Utami Munandar dalam Susanto (2011:128) mengungkapkan empat aspek kreativitas yang perlu diperhatikan yang dikenal dengan istilah 4P, yaitu pribadi (*person*); pendorong (*press*); proses (*process*); produk (*product*). Berikut penjelasan mengenai hal tersebut :

1. Pribadi (*Person*)

Individu yang kreatif menjadi karakteristik utama dari kreativitas. Pribadi yang unik dan kreatif ini diharapkan dapat memberikan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif

2. Pendorong (*Press*)

Dukungan dari lingkungan sekitar dapat mengembangkan bakat kreatif anak. Hal tersebut dapat memotivasi anak untuk menghasilkan sesuatu.

3. Proses (*Process*)

Karya kreatif tercipta dari orang-orang yang memiliki kreativitas, hal tersebut tentu saja tidak semudah membalikkan telapak tangan. Proses

yang dilalui untuk mencapai hal tersebut sangatlah tidak mudah. Oleh karena itu anak harus diberi kesempatan dan difasilitasi dalam mengasah kreativitasnya melalui kegiatan yang menarik minat belajar dan mengeksplor pengetahuannya. Guru hendaknya dapat membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan dan memberi waktu, kesempatan dan kebebasan anak agar lebih dapat berkreasi.

4. Produk (*Product*)

Produk kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif seseorang dengan kondisi yang memungkinkan untuk berbuat kreatif, dari bakat yang dimiliki oleh anak maka produk-produk kreatif yang bermakna sendirinya akan timbul, maka dari itu guru harus menghargai hasil/produk yang dihasilkan oleh anak agar minat dan bakatnya lebih berkembang.

Berdasarkan pemaparan strategi kreativitas di atas, kreativitas anak dapat berkembang optimal dengan diberikan kegiatan yang melatih kemampuan bereksplorasi, bereksperimen dan imajinasi melalui kegiatan individu ataupun metode proyek sehingga anak dapat menghasilkan produk kreatif yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas muncul dari diri yang kreatif. Diri yang kreatif dipengaruhi dari lingkungan yang menunjang pengembangan kreativitas. Kreativitas tidak dapat muncul secara tiba-tiba namun melalui proses, sehingga dapat menghasilkan produk-produk kreatif.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Terwujudnya aspek perkembangan kreativitas seseorang tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung maupun penghambat. Agar dapat mengembangkan kreativitas, perlu diperhatikan apa saja faktor kreativitas tersebut. Berikut beberapa uraian mengenai faktor pendukung kreativitas menurut Hurlock dalam Susanto (2011:124) :

1. Waktu
2. Kesempatan menyendiri
3. Dorongan terlepas dari berapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
4. Sarana
5. Lingkungan yang merangsang
6. Hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif
7. Cara mendidik anak
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Anak yang kreatif diberikan waktu dan kebebasan untuk bermain dengan ide, konsep, dan pengetahuan yang anak miliki sendiri. Faktor pendukung kreativitas anak yang lainnya diungkapkan oleh Suyatmi (2014:19) yaitu:

1. Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi
2. Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas.
3. Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi.
4. Peran masyarakat dan orang tua untuk mendorong kegiatan TK yaitu dengan menyediakan media/bahan praktek seni rupa untuk putra-putrinya.

Lingkungan sekitar anak menjadi tempat anak untuk bereksplorasi. Peran guru, orang tua maupun orang yang ada di sekitar anak ialah sebagai fasilitator, motivator dan pengawas selama anak melakukan kegiatan main tersebut. Dalam hal ini anak memerlukan sarana yang mendukung pengembangan kreativitas. Anak perlu diberikan berbagai kegiatan baru

yang bervariasi. Melalui kegiatan yang bervariasi anak mendapatkan pengetahuan baru sehingga memunculkan ide-ide kreatif pada anak.

Anak adalah sosok yang unik dan khas, masing-masing anak berbeda satu sama lain. Hal ini seharusnya menjadi poin penting yang harus disadari oleh guru. Guru tidak bisa menyamaratakan kemampuan setiap anak didik. Oleh karena itu dibutuhkan guru yang kreatif untuk menciptakan anak didik yang kreatif pula. Pemberian kegiatan yang tidak monoton dan bervariasi menjadi hal yang wajib diberikan kepada anak.

Kreativitas anak dapat berkembang optimal bukan hanya disebabkan dari faktor pendukung, tetapi adapula faktor penghambat dalam proses perkembangan tersebut. Berikut beberapa penghambat kreativitas anak yang diungkapkan oleh Torrance dalam Susanto (2011: 125) :

1. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi
2. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
3. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
4. Terlalu banyak melarang
5. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu, dan
6. Memberikan kritik yang bersifat melarang

Anak yang sering dilarang melakukan kegiatan ataupun terlalu dibatasi untuk mencoba hal yang baru dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan kreativitas anak. Faktor penghambat kreativitas yang lain diungkapkan oleh Musbikin (2007:7) yaitu :

1. Tidak ada dorongan bereksplorasi yakni kurangnya pemberian rangsangan maupun pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak.
2. Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan yang terlalu padat membuat anak tidak bisa bereksplorasi dengan kemampuannya.

3. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri karena dengan kesendirian anak dapat belajar mengembangkan imajinasi sebagai bekal menumbuhkan kreativitasnya.
4. Tidak boleh berkhayal, melalui berkhayal anak dapat mengembangkan imajinasinya.
5. Orang tua konservatif yaitu orang tua yang tidak berani menyimpang dari pola sosial lama yang terlalu cepat khawatir.
6. *Over protectif*, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda.
7. Disiplin otoriter, mengarahkan kepada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua.
8. Penyediaan alat permainan yang terstruktur, alat permainan terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif.

Sikap guru maupun orangtua disekitar anak yang memberikan perlakuan kepada anak seperti yang telah disebutkan di atas dapat menghambat kreativitas anak. Seharusnya guru maupun orangtua harus memfasilitasi, mengamati dan memotivasi semua kegiatan yang dilakukan anak. Memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen sehingga anak mendapatkan pengetahuan, pengalaman yang baru dan dapat menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide yang anak miliki.

C. Bermain Bagi Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menjadi kebutuhan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Beberapa pendapat para ahli tentang bermain bagi anak usia dini diantaranya Piaget dalam Yuliani dan Bambang (2010:34) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang

dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.”

Pendapat lain dikemukakan oleh Parten dalam Yuliani dan Bambang (2010:34) yang menyatakan bahwa “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkresi, dan belajar secara menyenangkan.”

Bermain memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan berkreasi secara menyenangkan. Hal lain diungkapkan oleh Sudono dan Anggraini (2000:1) bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.”

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk beresplorasi dan berkreasi terhadap kemampuan yang anak miliki secara rileks tanpa ada paksaan. Dalam bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak.

2. Jenis Bermain

Bermain memberikan dampak yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki.

Jenis-jenis bermain yang diungkapkan oleh Smilansky dalam Fauziah (2010:111) terdiri dari tiga jenis yakni bermain simbolik, bermain konstruktif dan bermain drama. Berikut ini penjelasan mengenai tiga jenis main yang telah disebutkan diatas :

1. Bermain Simbolik

Jenis bermain ini berkaitan dengan permainan konstruktif dan bermain drama dengan menghadirkan sesuatu sebagai simbolik.

2. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif yakni anak menciptakan sendiri atau membangun sendiri pengetahuan yang anak miliki dan menghadirkannya sebagai objek konkrit. Main pembangunan memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat gagasan, berfikir maupun berimajinasi sehingga bisa menghasilkan bentuk atau karya melalui gagasannya sendiri. Contoh bermain konstruktif yakni bermain menyusun balok dan benda cair lain

3. Bermain Drama

Bermain drama yakni jenis bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan sendiri tokoh imajinasi yang mereka inginkan. Anak bermain menggunakan media secara langsung dan melakukan peran sesuai dengan situasi yang diinginkan. Apabila permainan melibatkan dua orang atau lebih disebut dengan permainan sosiodrama. Contoh permainan sosiodrama yakni bermain “*masak-masakan, ibu-ibuan, dokter-dokteran*” atau bermain dengan berbagai

tema yang mereka pilih dengan kesepakatan bersama teman. Anak berbicara sendiri sesuai dengan imajinasinya saat memerankan tokoh.

Jenis-jenis bermain yang telah dijelaskan bahwasannya permainan yang dapat diberikan kepada anak haruslah disesuaikan dengan kebutuhan anak. Tetapi tidak memungkiri pula apabila anak diberikan permainan yang menyangkup seluruh jenis main tersebut. Misalkan jika guru ingin mengembangkan kemampuan kognitif anak maka guru memberikan permainan yang mengacu pada jenis main konstruktif.

Penelitian ini menggunakan jenis bermain konstruktif. Menurut Munandar (2012:40) menjelaskan bahwa “bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun”. Bermain konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun sendiri pengetahuan yang dimiliki dan dapat bereksperimen serta bereksplorasi dengan imajinasinya sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak. Jenis media yang digunakan pada bermain konstruktif terdiri dari media yang terstruktur dan media yang bersifat cair.

3. Bermain Konstruktif (Pembangunan)

1. Pengertian

Jenis bermain pada anak usia dini telah disebutkan pada materi sebelumnya. Penelitian ini mengambil jenis bermain konstruktif, karena jenis bermain tersebut sangat cocok dengan permainan yang akan diberikan kepada anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

Berikut pengertian bermain konstruktif menurut Tedjasaputra (2001:57) yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya”. Sejalan dengan pendapat diatas Wismiarti dalam Latif (2014:219) mengungkapkan “bermain pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media”.

Kesimpulan dari pendapat di atas yaitu bermain konstruktif merupakan kegiatan bermain yang menggunakan media atau benda sehingga menghasilkan suatu hasil karya sesuai dengan ide yang anak miliki.

2. Jenis Media Bermain Konstruktif

Media merupakan alat penunjang dalam setiap kegiatan bermain. Melalui media, anak dapat mengekspresikan ide atau bereksplorasi dengan pengetahuan yang anak miliki. Jenis media yang digunakan dalam bermain konstruktif terdiri dari media yang bersifat cair dan media yang terstruktur.

Latif (2014:219) mengungkapkan pengertian jenis media bermain konstruktif yaitu :

1. Media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti : cat, krayon, spidol, play dough, pasir, air.
2. Media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya : balok, lego.

Media yang digunakan dalam bermain konstruktif hanya memiliki 2 jenis seperti yang telah disebutkan di atas. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Mutiah (2010:116) yang memahami pengertian:

1. Bahan bermain sifat cair yaitu bahan bermain pembangunan yang penggunaan dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti: tanah liat, lumpur, cat jari, air, pasir, dan lain-lain.
2. Bahan bermain terstruktur yaitu bahan bermain pembangunan yang penggunaannya dikontrol oleh bentuk dari bahan, seperti: balok unit, puzzle, balok berwarna dan balok berongga.

Media bermain konstruktif bahan cair penggunaannya ditentukan sendiri oleh anak, sedangkan media bermain konstruktif terstruktur penggunaannya sudah ditentukan oleh media itu sendiri sehingga anak hanya bisa menyusun bentuk media tersebut.

Penggunaan media bermain konstruktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan media yang bersifat cair yakni menggunakan air, pewarna sehingga membuat hasil karya/lukisan dari cat jari melalui permainan *finger painting*.

3. Manfaat Bermain

Bermain konstruktif memiliki beberapa manfaat. Selain dapat memberikan efek kesenangan pada anak, bermain konstruktif pula dapat mengembangkan kognitif anak sehingga dapat membantu anak dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang anak temui dikemudian hari.

Menurut Piaget dalam Latif (2014: 220) manfaat bermain konstruktif yaitu:

1. dapat meningkatkan rasa percaya diri
2. mengembangkan koordinasi motorik halusnya
3. secara kognisi bergerak mendekati pendekatan operasional konkret, hasil karya anak semakin nyata.
4. kemampuan berkomunikasi
5. keterampilan dengan teman sebaya.

Manfaat lain yang dirasakan melalui bermain konstruktif diungkapkan oleh Tedjasaputra (2001:57) yaitu:

1. mengembangkan kemampuan anak dalam berkeaktivitas
2. melatih keterampilan motorik halus
3. daya tahan menghadapi persoalan
4. ketekunan
5. kegigihan

Bermain konstruktif memberikan kesempatan anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan ide yang anak miliki sehingga kreativitas anak akan berkembang optimal. Motorik halus anak berkembang dengan cara anak melakukan permainan dengan menggunakan jari tangannya. Bukan hanya itu pada saat melakukan permainan anak juga dapat berkomunikasi dengan temannya, serta dapat melatih kepercayaan diri ketika anak menunjukkan hasil karya yang telah anak buat.

Permainan yang dapat dilakukan untuk mewujudkan manfaat dari bermain konstruktif yakni dengan bermain *finger painting*. Bermain yang memberikan kesempatan anak untuk untuk mengembangkan kreativitasnya yakni memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai macam warna sehingga anak bisa menemukan warna baru, menciptakan sesuatu sesuai dengan ide yang

dimiliki, dapat mengembangkan motorik halus anak, serta dapat melatih komunikasi dengan menceritakan hasil karya yang telah dibuat.

4. *Finger Painting*

1. *Pengertian*

Bermain *finger painting* termasuk dalam jenis main konstruktif yakni aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan menggunakan media cair. Menurut Salim dalam Astria (2014:4) *Finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak.”

Serupa dengan pendapat diatas, Pamadhi dan Sukardi (2010:3.35) mengungkapkan “teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat.”

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan *finger painting* adalah teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan.

2. Tujuan bermain *finger painting*

Semua kegiatan main memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan yang paling utama yakni untuk memberikan kesenangan dan untuk mendapatkan pengetahuan baru dari permainan yang telah dimainkan. Rachmawati dan Kurniati (2011:84) mengungkapkan “tujuan bermain *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.”

Pendapat lain mengenai tujuan bermain *finger painting* diungkapkan menurut Montolalu (2009:3.17) yaitu:

1. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi
2. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan
3. Melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata
4. Melatih kecakapan dan mengombinasikan warna
5. Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan
6. Memupuk perasaan keindahan

Pada saat melakukan kegiatan main *finger painting* anak diberikan kesempatan untuk menuangkan segala ide yang dimilikinya melalui setiap goresan lukisan. Hal ini tentu saja akan bermanfaat untuk perkembangan anak. Anak diberi kebebasan meluapkan segala emosi serta yang paling penting yaitu anak dapat melakukan eksperimen tanpa adanya unsur paksaan. Anak diberi kebebasan untuk memilih warna lalu mencampurkannya dengan warna yang lain sehingga dapat menghasilkan warna-warna yang baru. Proses inilah yang seharusnya terjadi pada kegiatan belajar anak. Anak mendapatkan ilmu atau

pembelajaran baru melalui kegiatan yang anak lakukan sendiri bukan hanya mendengarkan setiap perkataan yang diucapkan oleh guru.

Imajinasi anak dapat berkembang dengan menciptakan hasil karya kreatif berupa lukisan dari hasil jeplakan jari/tangan yang tentu saja berbeda antar anak. Kreativitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan dalam melakukan kegiatan karena anak dapat bereksplorasi dengan membuat karya kreatif dan dapat bereksperimen dengan melakukan proses pencampuran warna. Bermain *finger painting* bukan hanya mengembangkan kreativitas anak tetapi dapat pula mengembangkan motorik halus nya.

3. Alat dan bahan bermain *finger painting*

Bermain *finger painting* menggunakan alat dan bahan yang sangat mudah ditemui pada lingkungan sekitar. Pemilihan alat dan bahan yang digunakan haruslah aman bagi anak, jangan sampai melukai ataupun membahayakan ketika anak sedang melakukan kegiatan bermain. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011:84) alat dan bahan yang digunakan yaitu : tepung kanji, tepung terigu, serbuk pewarna makanan, air serta kertas gambar.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Montolalu (2009:3.17) alat dan bahan yang digunakan untuk bermain *finger painting* yakni plastik untuk alas, kertas putih, cat dengan 4-8 warna, celemek serta tepung sagu (kanji).

Berdasarkan kondisi dan situasi peneliti, maka alat dan bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah mangkok, air, tepung terigu, tepung kanji, pewarna makanan dan kertas putih.

4. Langkah-langkah bermain *finger painting*

Bagian ini menjelaskan langkah bermain *finger painting*. Kegiatan ini dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan alat dan bahan sebelum bermain. Berikut penjelasan langkah persiapan serta langkah bermain yang dilakukan:

1. Persiapan sebelum bermain dilakukan oleh guru
 - a. Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak yaitu mangkok, air, tepung terigu, tepung kanji, pewarna makanan dan 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 ke dalam wadah.
2. Aktivitas bermain dilakukan anak dengan bantuan guru
 - a. Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri 3-5 orang anak.
 - b. Anak dalam kelompok membuat adonan bermain seperti yang telah diperagakan guru, kemudian memasukkan 1 warna ke dalam adonan dan mengaduk hingga rata. Masing-masing kelompok secara bergantian mendapatkan giliran.

- c. Setelah semua adonan memiliki warna, anak mengambil mangkok kemudian menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak
- d. Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari/tangan ke adonan lalu menjeplaknya di atas kertas.
- e. Anak kembali diberikan pewarna kemudian diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru.

D. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Istiana (2014) judul “Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Melati” jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2014. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan data pretest 110 dan posttest 168.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Ngambean 2” skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2014, dapat disimpulkan bahwa aktivitas menggambar pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas. Hasil penelitian

menunjukkan peningkatan skor kreativitas anak sebagai berikut :
Sebelum tindakan skor kategori tinggi mencapai 20%, pada tindakan siklus I mencapai 60%, dan pada tindakan siklus II mencapai 92,5%.

Penelitian pertama menekankan pada penggunaan permainan *finger painting* terhadap peningkatan kreativitas anak, sedangkan penelitian kedua menggunakan kegiatan menggambar untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Mengacu pada penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada pengembangan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Penelitian ini sama dengan penelitian di atas yakni menggunakan permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksperimen dan bereksplorasi dengan media dan menghasilkan karya seni namun waktu, tempat dan subjek penelitian yang digunakan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya.

E. Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir pada setiap manusia. Namun kreativitas akan berkembang optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Menurut Chaplin dalam Rachmawati dan Kurniati (2011:14) mengutarakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.”

Pendapat di atas menekankan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta sesuatu yang baru maupun mengungkapkan ide-ide

kreatif. Kemampuan setiap anak untuk menciptakan sesuatu perlu adanya stimulus dari lingkungan sekitar anak. Agar anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menjadikannya sebagai anak kreatif dan menjadi bekal untuk kehidupannya yang akan datang. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan diberikan stimulasi sejak dini oleh guru, orang tua maupun lingkungan yang ada di sekitar anak.

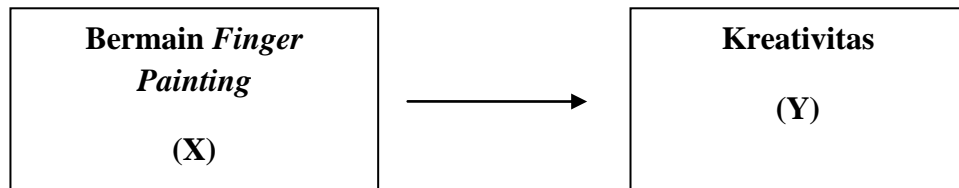
Guru berperan penting dalam memberikan stimulus kepada anak saat disekolah. Guru sebagai fasilitator perkembangan anak harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keseluruhan kemampuan yang dimiliki. Memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen melalui beberapa kegiatan yang menarik dan menantang untuk anak sehingga menjadikan anak lebih kreatif dalam membuat sesuatu, menemukan sesuatu yang baru dan mendapatkan pengetahuan baru melalui kegiatan yang menyenangkan.

Bermain merupakan dunia anak yang menjadi kebutuhan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Parten dalam Yuliani dan Bambang (2010:34) menyatakan bahwa “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkresi, dan belajar secara menyenangkan.”

Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak yakni dengan permainan *finger painting*. Melalui kegiatan ini anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dalam pencampuran

warna, bereksplorasi membuat hasil karya yang menarik serta melatih kelenturan motorik harus anak.

Berdasarkan paparan di atas, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas maka dapat dibuat hipotesis penelitian yaitu:

Ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016.

III.METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

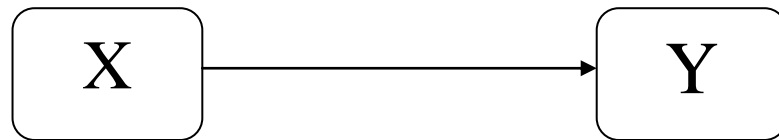
Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode asosiatif kausal yang digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2015:59) asosiatif/hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Hubungan sebab akibat ini terjadi karena ada variabel independen mempengaruhi variabel dependen, yang berarti variabel independen merupakan variabel penyebab dan variabel dependen merupakan variabel akibat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah *finger painting* dan variabel dependen dalam penelitian ini adalah kreativitas.

B. Paradigma Penelitian

Penelitian kuantitatif mengacu pada anggapan bahwa suatu gejala itu dapat dikelompokkan dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat). Sugiyono (2015:66) menyatakan bahwa :

paradigma penelitian yaitu pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Paradigma penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2 Paradigma penelitian

Keterangan :

X : Bermain *Finger Painting*

Y : Kreativitas

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Kabupaten Lampung Utara, yang beralamat di Komplek Masjid Darul Aman Jl. Tanjung Aman No. 47 Kotabumi Selatan, Lampung Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15-18 Maret 2016 tahun ajaran 2015/2016 tepatnya di semester genap.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelas B1 di RA Akhlakul Karimah Kotabumi dengan jumlah siswa 23 anak, 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Menurut Sugiyono (2012:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya

2. Sampel

Pengambilan sampel pada dalam penelitian ini yaitu dengan *Sampling* Jenuh, di kelas B1 di RA Akhlakul Karimah Kotabumi dengan jumlah siswa 23 anak, 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. *Sampling* jenuh menurut Sugiyono (2015:124) yakni teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Variabel bebas : Bermain *Finger Painting*

Definisi konseptual : bermain *finger painting* adalah teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan.

Definisi operasional : bermain *finger painting* adalah teknik melukis dengan menggunakan jari tangan langsung. Kegiatan yang dilakukan anak pada saat bermain *finger painting* meliputi membuat adonan untuk bermain serta membuat karya.

2. Variabel terkait : Kreativitas

Definisi konseptual : kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam seni yang belum pernah ada

sebelumnya atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru.

Definisi operasional : kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum pernah ada sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan anak yaitu membuat lukisan jari sesuai ide yang anak miliki, membuat lukisan jari menggunakan benda yang ada disekitar, membuat lukisan jari menggunakan benda yang telah disediakan oleh guru dan melakukan pencampuran warna.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2015:148) yaitu alat ukur yang digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah daftar ceklist. Daftar ceklis berisi tentang pedoman observasi yang digunakan untuk mengamati aspek yang akan diobservasi. Tugas peneliti ialah memberi tanda ceklis (√) pada bagian aspek yang diobservasi.

Tahapan instrumen yakni membuat blueprint rubrik pengamatan, kisi-kisi penilaian dan rubrik penilaian. Pengembangan rubrik didasarkan pada tema kemudian dikembangkan menjadi subtema. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mengamati setiap kegiatan yang dilakukan anak selama penelitian. Instrumen yang telah dibuat harus diuji validasi terlebih dahulu oleh dosen ahli. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut sudah benar dan tepat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Menurut Sugiyono (2012:121) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content validity*), validasi konstruk (*construct validity*) dan pengujian validitas eksternal. Pada penelitian ini pengujian menggunakan validitas isi yang telah diuji oleh dua dosen ahli yaitu Devi Nawangsasi, M.Pd dan Nia Fatmawati, M.Pd. Hasil pengujian dari dosen ahli menunjukkan bahwa instrumen sudah layak digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan harus menggunakan teknik yang sesuai dengan instrumen penilaian. Pengumpulan data haruslah berdasarkan hasil pengamatan yang sebenarnya, tidak boleh direkayasa atau dibuat-buat. Sesuai dengan instrumen penilaian yang digunakan, maka pada penelitian ini menggunakan teknik observasi. Menurut Sugiyono (2012:148) observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap suatu objek dalam penelitian. Observasi dilakukan di kelas B1 di RA Akhlakul Karimah Kotabumi dengan jumlah siswa 23 anak, 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh setelah diberi perlakuan *finger painting* digunakan untuk mengetahui pengembangan kreativitas pada anak. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis

regresi. Menurut Sugiyono (2012:261) mengungkapkan regresi linier bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen. Regresi linier terbagi menjadi 2 yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Analisis linier sederhana digunakan untuk satu variabel bebas dan satu variabel terikat.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini menggunakan teknik analisis data regresi linier sederhana. Alasan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan jumlah sampel 23 anak pada penelitian ini diungkapkan oleh Hair, dkk (2009:172) "*simple regression can be effective with a sample size of 20 ...*" yang memiliki arti bahwa regresi linier sederhana dapat efektif digunakan dengan ukuran sampel 20. Menurut Gunawan (2013:69) menyebutkan bahwa dalam analisis regresi, selain mempersyaratkan uji normalitas, juga mempersyaratkan uji linearitas. Uji persyaratan analisis maupun uji regresi linier pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Berikut petunjuk uji persyarat menggunakan program SPSS:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasanya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Gunawan (2013:77) menjelaskan bahwa pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka program SPSS
2. Entry data atau buka file data yang akan dianalisis
3. Pilih menu berikut: *Analyze => Descriptives Statistic => Explore => Ok*

4. Setelah muncul kotak dialog uji normalitas. Selanjutnya pilih Y sebagai *dependent list*, pilih x sebagai *factor list*, jika ada lebih dari 1 kelompok data, klik *Plots*: Pilih *Normality test with plots*; klik *Continue*, lalu *Ok*.

2. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas X terhadap variabel terikat Y. Gunawan (2013:87) menjelaskan bahwa untuk uji linieritas antara variabel X dengan variabel Y dengan menggunakan SPSS dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Entry data; masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS dengan menggunakan nama variabel X dan Y.
2. Analisis; analisis dilakukan dengan cara memilih menu berikut *Analyze => Compare Mean => Means*
3. Selanjutnya akan muncul kotak dialog Uji Linearitas, kemudian lakukan langkah berikut.
4. Pindahkan Y ke variabel *Dependent*
5. Pindahkan X ke variabel *Independent*
6. Pilih kotak *Option* dan pilih *Test of Linearity*
7. Klik *Continue* lalu klik *Ok*

Setelah dilakukan semua uji persyaratan di atas, langkah selanjutnya melakukan analisis regresi linier sederhana. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen yakni mengetahui adanya pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak.

Menurut Gunawan (2013:169) langkah-langkah analisis regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Masukkan data yang akan dianalisis pada data editor SPSS
2. Klik menu *Analyze => pilih Regression => klik Linier*
3. Pindahkan variabel yang akan dianalisis dalam kolom *Dependent* sebagai variabel terikat (y) dan *Independent* sebagai variabel (x)
4. Klik *statistics*, lalu klik *Continue*

5. Pilih *Plot* untuk membuat visualisasi keluaran
6. Klik *save* jika ingin menyimpan beberapa hasil prosedur uji
7. Klik *Options*
8. Klik *Continue*, kemudian *Ok*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat dilihat pada saat bermain, anak mampu bereksperimen dengan mencampurkan warna serta anak mampu menciptakan hasil karya dengan membuat lukisan jari berdasarkan ide.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru

Guru sebaiknya menggunakan media dalam pembelajaran di sekolah dan mengemasnya dalam suatu permainan sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Permainan *finger painting* dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari agar pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Kepada Kepala Sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah dapat meningkatkan kerjasama dengan guru untuk merancang pembelajaran yang menarik di kelas yang menunjang perkembangan kreativitas anak.

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi. Penelitian ini memiliki kekurangan pada proses kegiatannya, diantaranya peneliti kurang menguasai kelas sehingga penyampaian materi bermain kurang maksimal serta penggunaan media yang kurang bervariasi. Penelitian berikutnya diharapkan menggunakan media dan kegiatan yang lebih menarik agar kreativitas anak lebih meningkat selain itu gunakan manajemen waktu yang cukup agar penelitian dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astria, N. 2014. *Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. Jurnal, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fauziah, D.U. 2010. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. PT. Unggul Permana Selaras, Jakarta.
- Gunawan, M.A. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hair, J.F, Black, W.C, Babin, B.J, Anderson, R.E., dan Tatham, R. L. 2009. *Multivariate Data Analysis*. Seventh Edition. New Jersey. Diakses dari. https://books.google.co.id/books?id=JIRaAAAAYAAJ&dq=hair%20dkkta+hun%2009%source=gbs_book-other_version. Pada tanggal 12 April 2016. Pukul 17:46 WIB.
- Istiana, L. 2014. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B DI PAUD Melati*. Jurnal, Universitas Negeri Surabaya.
- Latif, M, dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta.
- Jamaris, M. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Musbikin, I. 2007. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Mitra Pustaka, Yogyakarta.
- Mutiah, D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta.
- Nurani, Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks, Jakarta.
- Pamadhi dan Sukardi. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.

- Rachmawati dan Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana, Jakarta
- _____. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana, Jakarta.
- Sanjaya, W. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana, Jakarta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta.
- Sudono dan Anggraini. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Gramedia, Jakarta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2015. *Statistik Nonparametris*. Alfabeta: Bandung.
- Suyatmi. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA Ngamben 2*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo, Jakarta.
- Yuliani dan Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks, Jakarta.