

**PERMAINAN *FINGER PAINTING* DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL
MIFTAHUL ULUM SUKOREJO
BANGSALSARI JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

SITI KHOTIJAH
NIM: T20165049

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JULI 2020**

**PERMAINAN FINGER PAINTING DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK A USIA 5-6 TAHUN DI
RAUDHATUL ATHFAL MIFTAHUL ULUM SUKOREJO
BANGSALSARI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

SITI KHOTIJAH
NIM. T20165049

Disetujui Pembimbing



Drs, H. Mahrus, M.Pd.I
NIP.196705252000121001

PERMAINAN *FINGER PAINTING* DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL
MIFTAHUL ULUM SUKOREJO
BANGSALSARI JEMBER

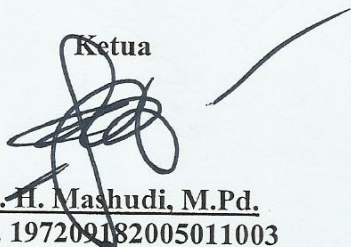
SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis
Tanggal : 02 Juli 2020

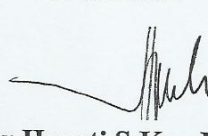
Tim Penguji

Ketua



Dr. H. Mashudi, M.Pd.
NIP. 197209182005011003

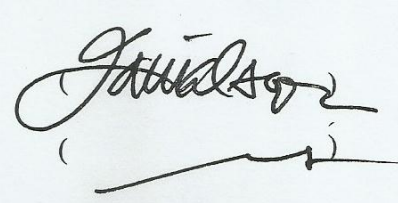
Sekretaris



Yanti Nur Hayati S.Kep.Ns., MMRS
NIP.197606112003122006

Anggota:

1. Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I., M.S.I.
2. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I.



Menyetujui
Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Mashudi, M.Pd.
NIP. 197209182005011003

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. An-Nahl: 78)¹



¹*Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Jum'anutul Art, 2005), 413.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT. Tuhan yang telah memberikan cahaya kebaikan kepada semesta alam. Kupersembahkan totalitas usaha, karya dan buah pikiran, Skripsi ini untuk:

1. Suami tercinta yang telah setia mendukung dan menemani hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Abi dan Umi tercinta, yang telah membesarkan, mendidik, memberi kasih sayang, pengertian dan do'a yang tiada pernah putus untuk memberhasilkanku.
3. Saudara-saudaraku tersayang, yang selalu membuatku bersemangat untuk meraih mimpi-mimpiku.
4. Teman-teman seperjuangan tercinta, Institut Agama Islam Negeri Jember.



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, berkat hidayah dan inayah Allah Swt., karya ini dapat terwujud dalam bentuk tulisan yang sangat sederhana seiring dengan itu, shalawat dan salam atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi para ikhwan dan peminat **“Permainan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember”**. Selain itu diharapkan pula karya ini dapat bermanfaat sebagai suatu bahan perbandingan dalam mengkaji ilmu keislaman.

Berbagai hambatan dan tantangan penulis hadapi dalam penyusunan skripsi ini, tapi berkat adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Karena itu dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih disertai penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Babun Suharto, SE, MM. selaku Rektor IAIN Jember.
2. Bapak Dr. H. Mashudi, M.Pd selaku Plh Dekan FTIK IAIN Jember
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd. selaku Ketua Prodi Piaud IAIN Jember sekaligus pembimbing, yang dengan ikhlas dan penuh kesabaran selalu memberi bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Semua pihak lembaga RA Miftahul Ulum yang telah memberikan izin untuk penelitian skripsi ini

5. Kepada segenap mahasiswa-mahasiswi Piaud serta semua pihak yang telah memberikan sumbangan baik berupa pikiran, bimbingan, pengarahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Semoga segala amal baik yang telah bapak, ibu, serta saudara berikan kepada penulis, mendapatkan balasan yang sebaik mungkin dari Allah Swt. Amin.

Penulis berusaha untuk memberikan yang terbaik dari apa yang penulis miliki atas terwujudnya skripsi ini, namun pada akhirnya akan tampak juga kekurangan-kekurangan di dalamnya sebagai akibat keterbatasan penulis, terutama di dalam menghimpun dan menganalisis data yang mendukung skripsi ini.

Hanya Allah SWT jualah yang maha sempurna kepada-Nyalah yang patut diserahkan segalanya seraya berharap akan petunjuk dan perlindungan- Nya, dari kealfaan yang setiap saat bisa hadir pada diri manusia.

Jember, 10 Juni 2020

Penulis.

Siti Khotijah
NIM. T20165049

ABSTRAK

Siti Khotijah, 2020: *Permainan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.*

Kata Kunci: *Finger painting, kreativitas, anak usia dini.*

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa para ahli menyebutnya yaitu *golden age* “masa emas”. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncaknya.

Fokus masalah yang ada dalam skripsi ini adalah: (1) Bagaimana penerapan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember? (2) Bagaimana perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember?

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan penerapan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember (2) Mendeskripsikan perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

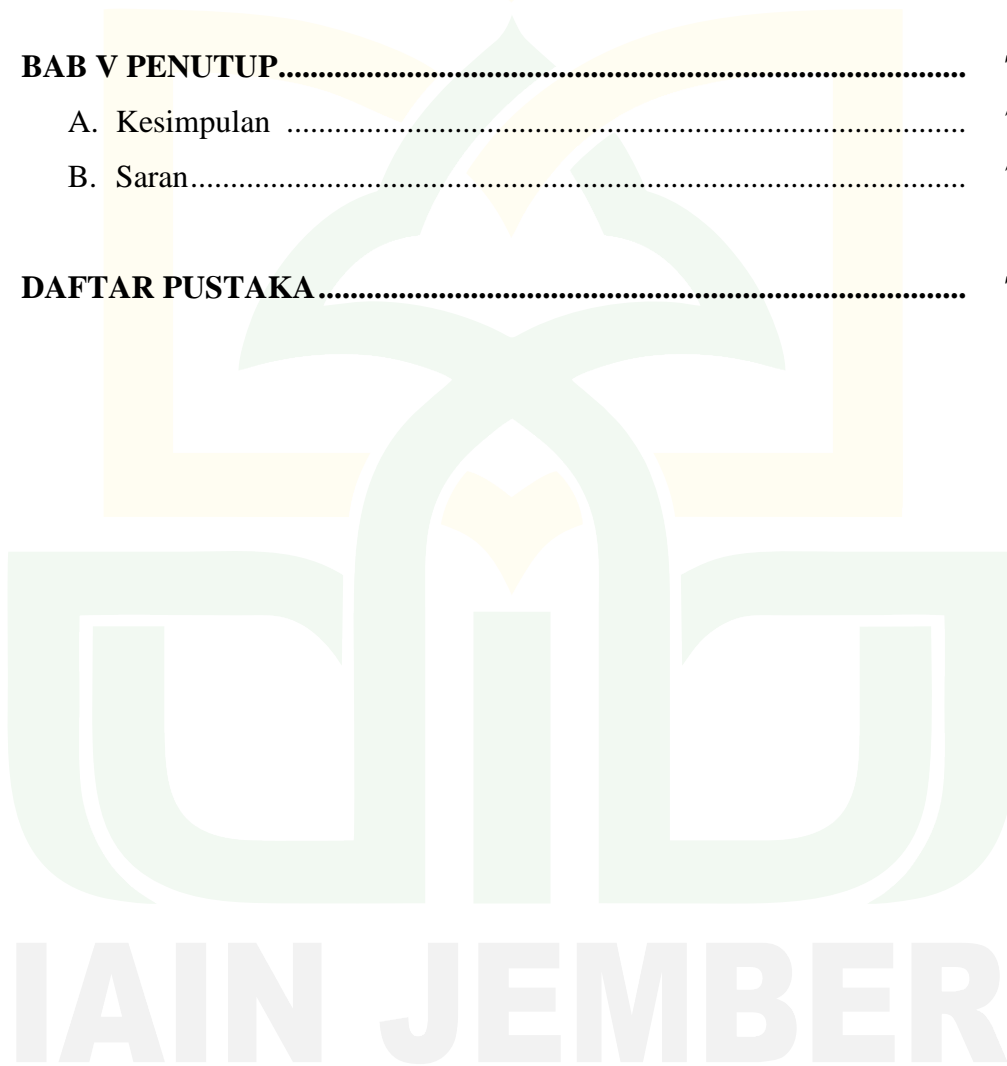
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ini dilakukan pada objek alamiah, di mana objek tersebut berkembang apa adanya dan tidak dimanipulasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan yang merupakan studi terhadap realitas kehidupan sosial masyarakat secara langsung. Lokasi penelitian di lembaga RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru Kelompok A dan murid Kelompok A. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumen.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember dilaksanakan dengan beberapa langkah, di antaranya *pertama*, guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan dalam *finger painting*. *Kedua*, guru memperagakan cara membuat adonan. *Ketiga*, guru membentuk kelompok di dalam pembelajaran. *Keempat*, Anak menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak. *Kelima*, guru membagikan kertas kosong kepada anak, agar anak juga dapat memperagakan sesuai aturan yang sudah ditetapkan guru, dan (2) Perkembangan kreativitas anak melalui *finger painting* Kelompok A RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember bermacam-macam, misalnya anak berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, belum berkembang, bahkan ada yang berkembang sangat baik. Untuk yang belum berkembang, maka diperlukan tindakan khusus bagi guru misalnya memberikan perhatian yang lebih, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk belajar dengan didampingi oleh guru maupun orang tua ketika di rumah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	9
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	11
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	21
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian	30
C. Subjek dan Objek Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Tehnik Analisis Data	35
F. Keabsahan Data	36

G. Tahapan Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Objek Penelitian	47
B. Penyajian Data dan Analisis.....	51
C. Pembahasan Temuan.....	68
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember	5
2. Tabel 2.1 Tabulasi penelitian terdahulu	18
3. Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun.....	32
4. Tabel 4.1 Prestasi Yang Pernah Diraih	47
5. Tabel 4.2 Daftar Guru RA Miftahul Ulum	49
6. Tabel 4.3 Data Siswa dan Siswi RA Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2019-2020.....	49
7. Tabel 4.4 Kondisi Fasilitas Anak Didik RA Miftahul Ulum.....	51



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 2 : Matrik Penelitian

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 : Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 5 : Jurnal Penelitian

Lampiran 6 : Daftar Informan

Lampiran 7 : Dokumentasi Hasil Penelitian

Lampiran 8 : Biodata Penulis



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember	5
2. Tabel 2.1 Tabulasi penelitian terdahulu	18
3. Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun.....	32
4. Tabel 4.1 Prestasi Yang Pernah Diraih	47
5. Tabel 4.2 Daftar Guru RA Miftahul Ulum	49
6. Tabel 4.3 Data Siswa dan Siswi RA Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2019-2020.....	49
7. Tabel 4.4 Kondisi Fasilitas Anak Didik RA Miftahul Ulum.....	51



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang memegang peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah memberi kemampuan pada manusia untuk hidup di masyarakat. Kemampuan ini berupa pengetahuan atau keterampilan, serta perilaku yang diterima masyarakat. Kemampuan seseorang akan dapat berkembang secara optimal apabila memperoleh pengalaman belajar yang tepat. Pertumbuhan dan perkembangan anak hingga usia sekitar 6 tahun sangat menentukan derajat kesehatan, intelegensi, kematangan emosional, dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian investasi pembangunan manusia pada usia dini merupakan investasi yang sangat penting bagi pembangunan sumber daya manusia berkualitas.

Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan, sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan polah tingkah mereka. Pada kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada bayi, balita, anak usia TK, sampai anak usia Sekolah Dasar. Semua kategori umur anak tersebut dikelompokkan sebagai fase anak usia dini.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini

diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini 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.²

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa para ahli menyebutnya yaitu *golden age* “masa emas”.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan dimasa yang akan datang.³ Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar iya berkembang secara maksimal. Dalam Islam terdapat ayat Al-Qur’an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78.

² Depdiknas, *USPN* (Jakarta: Gema Insani Press, 2004), 4.

³ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi untuk Keluarga* (Jakarta: BPK, Gunung Mulya, 1984), 20.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. An-Nahl: 78)⁴

Yuliani dan Bambang menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak adalah secara alamiah adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli.⁵

Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD disebutkan STTPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak oleh seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Pada Pasal 10 ayat 7 disebutkan bahwa Pembelajaran Seni sebagaimana disebutkan di atas meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerak, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari serta drama.⁶

⁴ Depatemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Jum'anutul Art, 2005), 413.

⁵ Yuliani. "Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2. (2015), 39.

⁶ <http://paudjateng.xahzgs.com/2015/09/perkembangan-seni-anak-usia-0-6tahun.html>. diakses pada 14 Juli 2020

Seni lukis adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang keberadaannya dikatakan berumur paling tua. Sebagai contoh lukisan yang ditemukan di dinding gua peninggalan prasejarah. Seniman lukis dalam berkarya ditentukan oleh dorongan kreatif sehingga bisa menciptakan karya yang murni secara bebas sesuai dengan gaya pribadinya.⁷

Banyak manfaat dari kegiatan melukis bagi anak usia dini, salah satu manfaat dari kegiatan melukis bagi anak usia dini yakni dapat menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Apalagi di masa pembangunan ini, orang yang berdaya kreatif sangat dibutuhkan guna mengembangkan ide-ide yang konstruktif

Menurut Hajar Pamadhi menggambar adalah kegiatan mengungkapkan rasa, pikiran baik dengan objek langsung (melihat, mengawasi, memperhatikan) mampu menyimpan terlebih dahulu dalam ingatan kemudian menuangkan ke dalam menggambar yang disalurkan melalui tangan.⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah kegiatan berimajinasi yang disalurkan melalui tangan dengan menggunakan alat/media dan teknik. Kegiatan menggambar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku gambar saja, ada inovasi unik untuk mengenalkan anak dalam menggambar menggunakan media baru yaitu *finger painting*.

⁷ Sumanto, *Pengembangan Seni Kreativitas Senirupa Anak SD* (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), 114.

⁸ Hajar Pamadhi, *Menggambar Ekspresi* (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), 3.

Finger painting merupakan salah satu bentuk usaha kreativitas anak yang bertujuan mengembangkan kemampuan dasar yang meliputi daya komunikasi, emosi, motorik, kecerdasan dan kemandirian. *Finger painting* digunakan untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan anak bebas mengekspresikan dirinya. *Finger painting* digunakan anak untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan anak bebas mengekspresikan dirinya. *Finger painting* ini cocok digunakan oleh anak segala usia. Membantu melatih kemampuan motorik anak karena melibatkan aktivitas jari jemari yang nantinya dapat dibutuhkan dalam segi akademis. Adapun data persentase perkembangan kreativitas anak di RA Mifthul Ulum sebagai berikut.

Tabel 1.1
Hasil Presentase Perkembangan Kreativitas anak

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	BB	9	30%
2	MB	14	55%
3	BSH	7	15%
4	BSB	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari tabel tersebut terlihat hanya sebagian kecil anak yang perkembangan kreativitasnya masih berkembang. Dapat diketahui bahwa kreativitas anak belum berkembang 9 dengan presentase 30% masih berkembang 14 anak dengan presentase 55%, berkembang sesuai harapan 7 anak dengan presentase 15%, dan berkembang sangat baik 0.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini, terbatasnya dana, jumlah jam pelajaran, fasilitas media yang disediakan oleh

sekolah yang kurang mendukung, faktor takut kotor sehingga kesempatan untuk bermain *finger painting* sangat terbatas.

Temuan awal di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember media yang digunakan oleh guru hanya berupa spidol, krayon dan pensil warna. Minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran seni melukis dapat menghambat kreativitas anak, karena kesempatan anak untuk dapat bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media menjadi sempit. Banyak media yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran seni melukis. Salah satu diantaranya yakni pasta ajaib. Pasta ajaib merupakan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran melukis melalui teknik *finger painting*, karena dengan menggunakan pasta ajaib anak dapat mengenal warna, adapun salah satu unsur dalam seni rupa yaitu warna. *Finger painting* adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan. anak dapat memiliki kesempatan untuk lebih bebas berekspresi dalam menuangkan ide serta dapat mengembangkan kreativitasnya.⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: Permainan *Finger Painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

⁹ Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari, 25 Januari 2020, pukul 08.00 WIB

B. Fokus Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penulis menegaskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak setelah penerapan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.
2. Mendeskripsikan perkembangan kreativitas anak setelah penerapan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan.¹⁰ Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian.¹¹ Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan secara konseptual dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 283.

¹¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: STAIN Jember Press, 2014), 45.

keaktivitas anak yang ditingkatkan melalui *finger painting* di Raudhatul Athfal.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

Dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas anak dalam pelaksanaan proses belajar.

b) Bagi guru

Memberikan masukan bagi guru tentang kegiatan yang dapat menunjang pengembangan kreativitas melalui *finger painting*.

c) Bagi sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan referensi untuk mengembangkan kreativitas anak didik.

d) Bagi instansi IAIN Jember

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pertimbangan atau masukan untuk meningkatkan kompetensi guru Raudhatul Athfal dalam pengembangan kreativitas melalui *finger painting* pada khususnya dan pembelajaran-pembelajaran lainnya.

e) Bagi Pembaca

Sebagai salah satu bentuk informasi pengetahuan yang bisa dipraktikkan dalam kehidupan.

f) Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan, wawasan berfikir penulis dan mendapatkan pengalaman langsung dari penerapan *finger painting*.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang istilah-istilah yang menjadi titik pusat peneliti untuk dijadikan sebagai acuan dalam penelitiannya agar tidak terjadi kesalahfahaman yang diharapkan oleh peneliti.¹² Istilah yang terkandung dalam judul sebagai berikut:

1. *Finger painting*

Finger painting adalah suatu perbuatan mempraktikkan sebuah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.

Berdasarkan beberapa definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dalam judul Permainan *Finger Painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember adalah perbuatan mempraktikkan teknik melukis dengan jari tangan yang menggunakan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga pada bab penutup. Format

¹² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: Stain Jember Press, 2015), 45.

penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.¹³

Bab Satu: Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab Dua: Kajian Kepustakaan, yang memuat tentang ringkasan kajian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan pada saat ini serta kajian teori adalah berisi teori yang terkait dengan penelitian ini yaitu permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak.

Bab Tiga: Metode penelitian. Pada bab ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data tahap-tahap penelitian.

Bab Empat: hasil penelitian, yang berisi tentang hasil penelitian yang meliputi gambaran objek penelitian, penyajian data serta analisis dan pembahasan temuan.

Bab Lima. Penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan empiris (laporan hasil penelitian) serta ditambah dengan beberapa saran yang diharapkan memiliki manfaat untuk pengembangan lembaga pendidikan.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung kelengkapan data skripsi.

¹³ Tim Revisi, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: STAIN Jember Press, 2015), 48.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang masih memiliki relevansi terhadap permasalahan-permasalahan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Hadijah, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Kendari, yang berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melukis dengan Finger Painting di Kelompok B TK Madani Kota Kendari*”.¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan melukis dengan *finger painting* di kelompok B TK Madani Kendari, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B sebanyak 15 anak. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus melalui tahap-tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan evaluasi, 4)

¹⁴ Hadijah, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melukis dengan *Finger painting* di Kelompok B TK Madani Kota Kendari” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari, 2019).

refleksi. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dengan menggunakan instrument berupa observasi dan wawancara.

Persamaan penitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang *finger painting* selain itu metodologi penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.

Perbedaan yaitu pada objek kajian, dalam penelitian ini berfokus pada meningkatkan kemampuan motorik halus anak sedangkan yang akan peniliti bahas yaitu tentang permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Lailatul Sholehah, mahasiswi jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul “Penggunaan Teknik *Finger painting* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Melukis di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga”.¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah penggunaan teknik *Finger painting* dapat meningkatkan anak usia 5-6 tahun di kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga (2) mengetahui kreativitas anak dalam pembelajaran teknik melukis sebelum menggunakan teknik *finger painting* (3) mengetahui kreativitas anak dalam pembelajaran seni melukis sesudah menggunakan teknik *finger painting*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang mengambil latar di RA DWP UIN Sunan Kalijaga. Pengumpulan data

¹⁵ Lailatul Sholehah, “Penggunaan Teknik *Finger painting* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Melukis di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga”, (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2017).

yang dilakukan yaitu dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menghitung persentase hasil melukis anak melalui dari pratindakan, siklus I dan siklus II Lalu Mendeskripsikannya dalam bentuk narasi.

Persamaannya adalah objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *finger painting*.

Perbedaannya penelitian tersebut meneliti tentang (1) mengetahui apakah penggunaan teknik *finger painting* dapat meningkatkan anak usia 5-6 tahun di kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga (2) mengetahui kreativitas anak dalam pembelajaran teknik melukis sebelum menggunakan teknik *finger painting* (3) mengetahui kreativitas anak dalam pembelajaran seni melukis sesudah menggunakan teknik *finger painting*. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

3. Rika Afriani, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru PAUD, Universitas Lampung, yang berjudul "*Pengaruh Bermain Finger painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudatul Atfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015-2016*".¹⁶

Metode yang digunakan adalah metode asosiatif kausal. Suatu periodisasi atau tahapan-tahapan yang di tempuh dalam suatu penelitian.

¹⁶ Rika Afriani, "*Pengaruh Bermain Finger painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Atfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016*", (Skripsi, Universitas Negeri Lampung, Bandar Lampung, 2016).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan analisis data menggunakan analisis regresi.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil dari penelitian ini, bahwa pengaruh menerapkan *finger painting* di sini memang menambah wawasan yang lebih luas bagi anak-anak yang seusianya.

Persamaannya adalah objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *finger painting* dan di dalam penelitian ini sama menggunakan pedoman observasi dan analisis data.

Perbedaannya bahwa penelitian tersebut meneliti tentang pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudatul Atfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015-2016 sedangkan yang akan peneliti bahas yaitu permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

4. Putu Rahayu Ujianti, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Finger Pinting Berbasis Teori Lokomosi Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak”.¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan keterampilan motorik halus antara anak yang mengikuti pembelajaran dengan melalui kegiatan *finger painting* berbasis teori

¹⁷ Putu Rahayu Ujianti, “Pengaruh Kegiatan Finger Pinting Berbasis Teori Lokomosi terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak”, (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, 2016).

lokomosi dan kelompok anak yang tidak diberikan kegiatan *finger painting* berbasis teori lokomosi anak kelompok B pada tahun pelajaran 2015/2016 di TK Widya Kumarasthana Banyuning.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *post-tes only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Widya Kumarasthana Banyuning yang berjumlah 32 anak. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*. Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah rubrik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas mengenai *finger painting* dan objeknya yaitu anak usia dini.

Perbedaan yaitu pada objek kajian, dalam penelitian ini berfokus pada perbedaan yang signifikan keterampilan motorik halus antara anak yang mengikuti pembelajaran dengan melalui kegiatan *finger painting* berbasis teori lokomosi dan kelompok anak yang tidak diberikan kegiatan *finger painting* berbasis teori lokomosi anak sedangkan yang akan peneliti bahas yaitu permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

5. Kalih Dian Sukowati, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, yang berjudul "*Peningkatan*

Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan Tahun Pelajaran 2011-20012".¹⁸

Jenis penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, bservasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik-teknik obsevasi, tes unjuk kerja, wawancara, dan instrumen penilaian.

Hasil penelitian ini, data awal anak yang mencapai ketentuan adalah 20% pada siklus I hasil belajar anak yang mencapai ketuntasan yang meningkat menjadi 60% pada siklus II hasil belajar anak yang mencapai ketentuan meningkat menjadi 90%. Yang mana pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 90%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *finger painting* dan anak usia dini.

Dari pemaparan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui perbedaanya bahwa penelitian tersebut mengfokuskan terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui *finger painting*. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

¹⁸ Kalih Dian Sukowati, "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui *Finger painting* pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan Tahun Pelajaran 2011-20012", (Skripsi, Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta, 2012).

Tabel 2.1
Tabulasi Penelitian Terdahulu

No	Nama penelitian	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hadijah, Universitas Muhammadiyah Kendari, Tahun 2019.	<i>Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melukis Dengan Finger painting Di Kelompok B TK Madani Kota Kendari.</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang <i>Finger painting</i> selain itu metodologi penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.	Perbedaan yaitu pada objek kajian, dalam penelitian ini berfokus pada Meningkatkan Kemampuan Motorik halus anak sedangkan yang akan peneliti bahas yaitu tentang Permainan <i>Finger painting</i> Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.
2.	Lailatul Sholehah, Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2017.	<i>Penggunaan Teknik Finger painting Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Melukis Di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga.</i>	Persamaannya adalah objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang <i>Finger painting</i> .	Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaannya penelitian tersebut meneliti tentang (1) mengetahui apakah penggunaan teknik <i>Finger painting</i> dapat meningkatkan anak usia 5-6 tahun di kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga (2) mengetahui kreativitas anak dalam pembelajaran teknik melukis sebelum menggunakan teknik <i>Finger painting</i> (3) mengetahui kreativitas anak dalam

				<p>pembelajaran seni melukis sesudah menggunakan teknik <i>Finger Paintin</i>. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang permainan <i>finger painting</i> dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A usia 5-6 Tahun Di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.</p>
3.	<p>Rika Afriani, Universitas Lampung Tahun 2016</p>	<p><i>Pengaruh Bermain Finger painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Atfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015-2016.</i></p>	<p>Persamaannya adalah objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang <i>Finger painting</i> dan di dalam penelitian ini sama menggunakan pedoman observasi dan analisis data.</p>	<p>Dari pemaparan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui perbedaannya bahwa penelitian tersebut meneliti tentang Pengaruh Bermain <i>Finger painting</i> Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Atfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015-2016 sedangkan yang akan peneliti bahas yaitu permainan <i>finger painting</i> dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari</p>

				Jember.
4.	Putu Rahayu Ujianti, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Tahun 2016	<i>Pengaruh Kegiatan Finger Painting Berbasis Teori Lokomosi Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak.</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas mengenai <i>Finger painting</i> dan objeknya yaitu Anak Usia Dini.	Perbedaan yaitu pada objek kajian, dalam penelitian ini berfokus pada perbedaan yang signifikan keterampilan motorik halus antara anak yang mengikuti pembelajaran dengan melalui kegiatan <i>finger painting</i> berbasis teori lokomosi dan kelompok anak yang tidak diberikan kegiatan <i>finger painting</i> berbasis teori lokomosi anak sedangkan yang akan peneliti bahas yaitu permainan <i>finger painting</i> dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.
5.	Kalih Dian Sukowati, Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, Tahun 2012.	<i>Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang <i>Finger painting</i> dan anak	Perbedaannya bahwa penelitian tersebut mengfokuskan terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui <i>Finger painting</i> . Sedangkan penelitian ini

		<i>Tahun Pelajaran 2011-20012.</i>	usia dini.	meneliti tentang Permainan <i>Finger painting</i> Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan Tahun Pelajaran 2011-20012. Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak kelompok A Usia 5-6 Tahun Di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.
--	--	------------------------------------	------------	---

Sumber : Data diolah dari penelitian terdahulu.

B. Kajian Teori

1. *Finger Painting*

a. Pengertian *Finger painting*

Finger painting adalah kegiatan melukis dengan jari tangan. menurut Anis Listyowati dan Sugiyanto *finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.¹⁹

Menurut Selia Dwi Kurnia mengatakan *finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas karton dengan jari atau telapak tangan dalam aktivitas ini dapat digunakan berbagai media

¹⁹ Anis Listyowati & Sugiyanto, *Finger Painting For Kids* (Jakarta: Erlangga, 2012), 2.

dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. Menurut Witarsono dalam *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih pengembangan imajinasi, memperluas kemampuan motorik halus, dan menambah bakat seni, khususnya seni rupa.²⁰

b. Bahan, Peralatan, serta Langkah-langkah *Finger painting*

Berikut ini merupakan bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting* menurut Widia Pekerti adalah sebagai berikut :

- 1) Bahan-bahan *finger painting* adalah sebagai berikut:
 - a) Cat/ Pewarna kue yang berwarna tajam
 - b) Tepung sagu/lem
 - c) Air.²¹
- 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) Langkah-langkah Kegiatan *Finger painting*

Kegiatan *finger painting* dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan alat dan bahan sebelum bermain.

²⁰ Yuliana, "Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2 (2015), 292.

²¹ Widia Pekerti, *Metode Pengembangan Seni* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 6.21

Berikut langkah-langkah persiapan serta langkah bermain yang dilakukan:

a) Persiapan sebelum kegiatan dilakukan oleh guru

- 1) Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak, yaitu mangkok, air, tepung kanji, sabun deterjen, minyak goreng, pewarna makanan, dan kertas gambar.
- 2) Guru memperagakan cara membuat adonan untuk kegiatan, yaitu tepung kanji, minyak goreng, sabun deterjen, air diaduk rata sehingga terlihat encer, kemudian membagi tiga adonan kedalam wadah. Di sini dalam kegiatan ini membuat contoh gambar pohon jadi untuk adonannya (warna coklat untuk bagian batang, warna hijau untuk bagian daun, warna kuning untuk bagian buah).

b. Aktivitas yang dilakukan anak

- 1) Anak membentuk kelompok menjadi tiga kelompok terdiri dari (5 orang untuk 2 kelompok) dan (3 orang orang untuk 1 kelompok).
- 2) Anak dibagi kertas gambar kosong kemudian anak melakukan kegiatan *finger painting* yang bercontoh gambar pohon.
- 3) Anak membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari telunjuk untuk warna cokelat bagian batang, jari tengah untuk warna hijau bagian daun, jari manis untuk warna

kuning bagian buah.²²

c. Tujuan dan Manfaat *Finger painting*

Semua kegiatan 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 mengungkapkan “tujuan *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif”.²³

Menurut Novi Mulyani tujuan dari *finger painting* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan saraf.
- 2) Mengenal konsep primer (merah, kuning, biru). Dan warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.
- 3) Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.
- 4) Mengenalkan estetika keindahan warna.
- 5) Melatih imajinasi dan kreativitas anak.²⁴

²² Pekerti, *Metode Pengembangan Seni*, 6.21.

²³ Rachmawati Yeni & Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 172.

²⁴ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2017), 68.

Pada saat kegiatan *finger painting* anak diberi 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-warni 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 jiplakan jari tangan yang tentu saja berbeda antar anak. Kreativitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan dalam melakukan kegiatan karena anak bereksplorasi dengan membuat karya kreatif dan dapat bereksperimen dengan melakukan proses pencampuran warna. Kegiatan *finger painting* bukan hanya mengembangkan kreativitas anak akan tetapi dapat pula mengembangkan motorik halus nya.

2. Perkembangan Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Istilah “kreativitas” memang sudah menjadi istilah umum dikalangan masyarakat. Tapi apa sebenarnya apa kreativitas itu? Berikut adalah penjelasan dari beberapa pakar tentang kreativitas.

1) James J. Gallagher

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya, yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

2) Clark Moustakas

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

3) Chaplin

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

4) Guildford

Kreativitas adalah konsep berpikir divergen, yaitu mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban untuk sesuatu pertanyaan atau masalah. Jadi, orang yang kreatif adalah harus mempunyai banyak alternatif jawaban dan kaya akan ide terhadap

suatu pemecahan masalah. Dalam hal demikian, orang kreatif beradaptasi dengan lingkungan baru.

5) Nashori dan Mucharam

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide yang baru itu sebelumnya tidak dikenal orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti, dan bermanfaat.

6) De Porter dan Hernacki

Kreativitas adalah kemampuan melihat hal yang dilihat orang lain, tetapi memikirkan hal yang tidak dipikirkan orang lain.²⁵

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah proses mental yang dilakukan individu dalam menciptakan gagasan atau produk baru, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Dalam hal ini, Yeny Rahmawati menjelaskan ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas.

- 1) Faktor kemampuan berfikir yang mencakup inteligensi dan pemerayaan bahan berfikir. Inteligensi merupakan petunjuk tentang kemampuan berfikir, sedangkan pemerayaan bahan berfikir

²⁵ Yuliana, "Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2 (2015), 97.

dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain di sekitarnya.

- 2) Faktor kepribadian. Faktor kepribadian dari seseorang sangat mempengaruhi kreativitasnya, seseorang yang memiliki kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet, dan lainnya, akan memiliki kreativitas yang berbeda dengan orang yang memiliki sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.
- 3) Faktor lingkungan. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung pengembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan kebebasan adalah kebebasan yang tetap mengacu kepada norma yang berlaku, akan tetapi harus saling menghargai dan memahami, sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang.²⁶

Penjelasan tersebut, menggambarkan bahwa kepribadian individu dan lingkungan yang kondusif memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi kreativitas. Begitu pula dengan merangsang kreativitas anak usia dini, lingkungan yang kondusif sangat dibutuhkan untuk cara berpikir kreatif anak selain itu, untuk membuat anak menjadi kreatif, memang dibutuhkan beberapa rangsangan untuk orang tua atau guru.

²⁶ Yeni Rachmawati & Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 16-17.

c. Ciri-ciri dan Karakteristik Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Mohammad Asrori mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam kategori kognitif, dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif di antaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri sama pentingnya kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.²⁷

Anak kreatif usia 5-6 tahun ditandai dengan beberapa karakteristik, di antaranya adalah sebagai berikut: a) Antusias b) Banyak akal c) Berpikiran terbuka d) Bersikap spontan e) Cakap f) Dinamis g) Giat dan rajin h) Idealis i) Ingin tahu j) Kritis.²⁸

Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a) Senang mencari pengalaman baru
- b) Memiliki keasikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c) Memiliki inisiatif

²⁷ Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran* (Jakarta : Wacana Prima, 2008), 79.

²⁸ Yeni Rachmawati & Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 16-17.

- d) Memiliki ketekunan yang tinggi
- e) Cenderung kritis terhadap orang lain
- f) Berani menyatakan pendapat
- g) Selalu ingin tahu
- h) Peka atau perasa
- i) Energi dan ulet
- j) Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- k) Percaya kepada diri sendiri
- l) Mempunyai rasa humor
- m) Memiliki rasa keindahan
- n) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.²⁹

Karakter-karakter tersebut dapat dipahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karena itu, di sinilah peran pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan sosial emosionalnya.

Sikap kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti adanya sebuah keahlian, keterampilan, dan motivasi dalam diri. Orang dewasa yang kreatif diterjemahkan dan diindikasikan sebagai individu yang

²⁹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), 50.

memiliki keterampilan yang khas dan unik, dan memiliki bakat. Selain itu, mereka juga memiliki karya yang memesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi dan ketekun yang luar biasa.

Sementara kreativitas pada anak-anak memiliki ciri dan karakteristik tersendiri, yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut Isenberg dan Jalongo kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya motivasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif, sangat sensitif akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya, anak tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep sebagai hal yang tidak hadir di hadapannya.

Dalam melakukan aktivitas yang kreatif, setidaknya ada dua persyaratan yang harus dipenuhi oleh anak, yaitu *fluency* (kelancaran) dan *flexibility* (keluwesan). Seorang anak dikatakan kreatif, ketika ia menemukan pemecahan atas permasalahan yang sedang dihadapi. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide kreatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi yang terbaik. Misalnya, ketika anak membuat rumah-rumah dari kumpulan balok. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan bagaimana membuat rumah yang indah.³⁰

³⁰ Yuliana, "Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2 (2015),104.

Untuk lebih jelasnya, ciri-ciri seorang anak yang disebut kreatif di antaranya sebagai berikut.

- 1) Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan.
- 2) Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita.
- 3) Berkonsentrasi untuk "tugas tunggal" dalam waktu cukup lama.
- 4) Menata sesuatu sesuai selera.
- 5) Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa.
- 6) Mengulang untuk tahu lebih jauh.³¹

Menurut Luluk Asmawati tentang pencapaian kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun adalah:

Tabel 2.2
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Melukis Anak
Usia 5-6 Tahun.³²

Pencapaian Perkembangan	Indikator
1. Menunjukkan ketentuan kreativitas	a. Membentuk minat yang kuat. b. Asik larut dalam beberapa kegiatan
2. Menunjukkan minat pada kegiatan-kegiatan kreatif	a. Memerlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan mandiri). b. Menunjukkan perasaan positif ketika melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. c. Melakukan kegiatan yang berarti dan bertanya.

³¹ Yuliana, "Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2 (2015),105.

³² Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 125.

3. Menunjukkan imajinasi dan gambaran.	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif). b. Menghubungkan pengalaman masa lalu dengan yang belum diketahui.
4. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam berbagai bidang	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengekspresikan diri melalui musik, seni, gerakan, dan lain-lain. b. Fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, dan perasaan

d. Proses kreatif

Bagaimana proses kreatif seseorang sehingga menghasilkan ide atau produk yang baru? Proses kreatif adalah proses yang dijalani oleh seseorang, mulai dari persiapan hingga diperolehnya hasil. Dimana hasilnya berupa adanya alternatif yang berbeda dari yang sudah ada di dalam kehidupan manusia pada umumnya. Hal yang paling utama dalam proses kreatif, menurut Fuad Nashori adalah seseorang yang memproses dirinya memperoleh ide-ide yang memiliki nilai orisinalitas.

Berdasar teori Guilford, Munandar menyebutkan empat unsur berfikir kreatif, yang meliputi unsur-unsur kelancaran, fleksibilitas, atau kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi. Berikut yang dijelaskan lebih terperinci.

Pertama, kelancaran atau *fluency*. Kegiatan yang berupaya mengembangkan kelancaran berpikir kreatif mendorong seseorang untuk memikirkan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah. Misalnya, ada problem bagaimana memanfaatkan bungkus

rokok yang berserakan di mana-mana, lebih-lebih dapat menghasilkan rupiah. Kemungkinannya adalah menjadikan bungkus rokok sebagai hiasan dinding rumah, menjadikannya sebagai asbak yang memiliki nilai seni, menjadikannya bahan untuk membuat mobil-mobilan, kapal-apalan, dan seterusnya. Intinya, seseorang yang dapat memberikan Jawaban yang sangat banyak adalah orang yang memiliki ciri kelancaran berpikir.

Kedua, fleksibilitas atau kelenturan. Pada saat ini, seseorang yang memiliki keluasan berpikir, apabila gagasan-gagasan yang diungkapkannya mempunyai jangkauan yang lebih luas dan beragam untuk memecahkan suatu masalah.

Ketiga, orisinalitas atau keahlian. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menemukan ide-ide yang tidak biasa atau ide yang tidak lazim.

Berdasarkan pengalaman, ide-ide yang orisinal biasanya bukanlah ide yang pertama-tama diberikan. Biasanya, ide-ide yang mula-mula muncul adalah ide yang lazim, yang diberikan oleh banyak orang. Kemudian, dari ide yang lazim tersebut, diproses atau diendapkan oleh orang yang kreatif, menjadi ide yang tak lazim. Oleh karena itu, penting untuk memberikan waktu yang cukup untuk memikirkan gagasan-gagasan.

Keempat, elaborasi. Elaborasi adalah kemampuan Mengembangkan suatu ide, memerinci, melengkapi, dan menambahkan detail-detail terhadap ide, sehingga dapat dilaksanakan dan dikerjakan,

Sebagai contoh, seseorang memutuskan menggabungkan beberapa bungkus rokok untuk menjadi hiasan dinding rumah.³³

e. Cara Meningkatkan Kreatifitas Anak

Kreativitas akan tumbuh dan berkembang pada diri anak, apabila dua syarat ini dapat membantah dengan baik, yaitu: rasa aman dari ancaman dan tekanan, serta kemerdekaan psikologis. Rasa aman merupakan persyaratan eksternal lahan kreativitas. Di Lingkungan yang amanlah, benih-benih kreativitas akan tumbuh. Anak-anak yang tidak aman karena takut kotor, takut jatuh, takut dimarahi guru, takut dicemooh, dan takut-takut lainnya, maka akan menghambat proses kreativitas anak. Sebaliknya, jika anak memperoleh rasa aman, maka ia akan melakukan semua aktivitas dengan perasaan yang gembira dan menyenangkan. Dalam hal ini, inovasi-inovasi akan lahir ketika anak tidak merasakan adanya ancaman dari pihak manapun.

f. Manfaat Kreativitas pada Anak

Pentingnya mengembangkan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Santoso kreativitas juga merupakan manifestasi diri seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

1) Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk

³³ Yuliana, "Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2 (2015),99.

pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berfikir linier, logis, penalaran, dan ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*fleksibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*), dan dirumuskan kembali (*redefinision*) yang merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

- 2) Bersibuk diri dengan berkreaitif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan pada individu.
- 3) Kreativitas kemungkinan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.³⁴



³⁴ Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Citra Pendidik, 2007), 80.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan pada obyek yang alamiah, dimana obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika obyek tersebut.³⁵

Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka tentang permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa penelitian kualitatif deskriptif berusaha untuk mendeskripsikan realitas sosial dengan jalan mendeskripsikan permasalahan atau variabel yang ada.

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus, Penelitian kualitatif adalah suatu proses observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam yang dilakukan secara bersamaan. Proses penelitian ini dilakukan secara bertahap atau bersiklus guna meningkatkan pembelajaran di dalam kelas secara lebih maksimal.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di RA Miftahul Ulum Dusun Karang Semanding Desa Sukorejo Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember tahun

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 8.

pelajaran 2019-2020. Penentuan lokasi ini ditentukan secara sengaja dikarenakan ada hal yang menarik untuk diteliti, yaitu:

1. Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semua potensi peserta didik, salah satunya adalah pengembangan kreativitas siswa yaitu dengan *finger painting*
2. Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember memiliki tempat yang strategis dan tempat belajar yang representatif, serta memiliki lahan belajar dan bermain yang cukup luas, sehingga mampu digunakan untuk tempat belajar dan bermain bagi peserta didik.

C. Subjek Penelitian

Penentuan subyek pada penelitian ini adalah menggunakan *purposive*, yakni peneliti memilih sumber data dengan pertimbangan orang tersebut dianggap paling tahu tentang data yang dibutuhkan.³⁶ Dalam penelitian ini subyek penelitian atau informan yang terlibat yaitu sebagai berikut:

1. Kepala Raudhatul Athfal Fitriyaningsih, S.Pd.I sebagai penanggung jawab atas sekolah dan mengetahui seluk beluk siswa dan guru yang ada di lembaga.
2. Guru kelompok A (Yeni Ristanti dan Siti Mukarromah, S.Pd.I) yang menerapkan model pembelajaran dengan berbagai metode salah satunya untuk mengembangkan kreativitas siswa.
3. Siswa kelompok A

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 53-54.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.³⁷

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang paling lazim dipakai dalam penelitian kualitatif. Dengan observasi, peneliti harus banyak memainkan peran selayaknya yang dilakukan oleh subjek penelitian, pada situasi yang sama atau berbeda. Tidak jarang, peneliti kualitatif mengalami kesulitan karena subjek penelitian dapat saja merasa risih dengan hadirnya pihak kedua.³⁸

Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah jenis observasi non partisipan. Jadi dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.³⁹ Teknik ini digunakan karena:

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 62-63.

³⁸ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012), 122-123.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 66.

- a. Teknik pengamatan data didasarkan atas pengamatan langsung.
- b. Teknik pengamatan memungkinkan melihat, mengamati dan mencari kejadian atau perilaku yang sebenarnya.
- c. Pengamatan memungkinkan mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proporsional maupun yang langsung diperoleh dari data
- d. Dapat digunakan untuk menguji kebenaran data yang meragukan.
- e. Memungkinkan peneliti mampu memahami situasi yang rumit.
- f. Dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi kasus-kasus tertentu yang tidak memungkinkan dilakukan teknik lain.

Kegiatan observasi dilakukan peneliti beberapa kali untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari. Observasi tidak hanya dilakukan pada proses pembelajaran di dalam kelas saja, namun dilakukan di luar kelas.

Adapun data yang diperoleh adalah pelaksanaan pembelajaran *finger painting* dan kreativitas siswa.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara *face to face relation*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada informan.⁴⁰ Penelitian ini menggunakan jenis wawancara bebas tak berstruktur. Dikarenakan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap

⁴⁰ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 100.

untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu. Secara umum ada dua jenis wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur.

Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan mengajukan izin terlebih dahulu. Setelah mendapatkan izin dari lembaga, peneliti kemudian melakukan pendekatan dengan informan kunci yaitu kepala sekolah. Wawancara dilakukan setelah adanya kesepakatan dengan informan kunci tentang waktu dan tata cara wawancara.

Setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah, kegiatan wawancara dilanjutkan kepada dewan guru, siswa dan wali murid.

Adapun data yang diperoleh oleh peneliti dalam teknik wawancara adalah:

- a. Perencanaan dalam pembelajaran *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.
- b. Peragaan guru dan siswa dalam pembelajaran *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian akan lebih dapat dipercaya apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang telah ada.⁴¹

Data yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember
- b. Profil Lembaga RA Miftahul Ulum
- c. Keadaan sarana dan prasarana yang ada di RA Miftahul Ulum
- d. Data jumlah siswa kelompok A
- e. Data guru kelompok A
- f. Data penilaian kelompok A
- g. Dokumentasi foto-foto kegiatan penelitian di kelompok A
- h. Dokumentasi foto-foto kegiatan pembelajaran di kelas

⁴¹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 82.

E. Teknik Analisis Data

Moleong mengemukakan bahwa analisa data adalah proses mengatur urutan data mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian data. Sedangkan Bogdan dan Biklen dalam Moleong adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴²

Menurut Milles dan Huberman mengemukakan, bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas.⁴³

Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. Kondensasi data

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi empiris lainnya.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dan informasi yang memungkinkan penyimpulan dan aksi. Penyajian data membantu dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan

⁴² Moleong, *Metodologi Penelitian*, 248.

⁴³ Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta: UI Press, 2002), 16-19.

sesuatu, termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

3. Penarikan kesimpulan

Kegiatan analisis yang ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari pemulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, proposisi, kesimpulan-kesimpulan “final” mungkin tidak muncul sampai pengumpulan data berakhir, tergantung besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan-tuntutan pemberi dana.

F. Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data dalam uji keabsahan data penelitian, uji kredibilitas menurut Sugiyono ada enam jenis, yaitu: perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *membercheck*.⁴⁴ Dalam hal ini, peneliti menggunakan triangulasi.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁴⁵

Moleong menjelaskan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 270.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 273.

keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.⁴⁶ Terdapat beberapa pembagian triangulasi, yakni: triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, triangulasi waktu, triangulasi penyidik, triangulasi metode dan triangulasi teori. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁴⁷ Dengan demikian penelitian ini nantinya dalam pengumpulan data dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan pada atasan pemimpin atau penentu kebijakan, kepada para masyarakat yang berkenaan dengan kasus.

G. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian terdiri atas tahap penelitian secara umum dan tahap penelitian secara siklikal. Tahap penelitian secara umum terdiri atas tahap pralapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.⁴⁸

1. Tahap pra-lapangan meliputi:
 - a. Menyusun rancangan penelitian

Sebuah penelitian harus disusun sedemikian rupa. Ada beberapa hal yang perlu ditetapkan dalam menyusun rancangan penelitian, yaitu:

- 1) Judul penelitian
- 2) Latar belakang penelitian

⁴⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 330.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 274.

⁴⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 126-127.

- 3) Fokus penelitian
- 4) Tujuan penelitian
- 5) Manfaat penelitian
- 6) Metode penelitian

2. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengurus perizinan yakni meminta surat permohonan penelitian kepada pihak kampus, kemudian setelah meminta surat perizinan peneliti menyerahkan kepada kepala sekolah RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember untuk mengetahui apakah diizinkan melakukan penelitian atau tidak.

3. Menjajaki dan menilai lapangan

Penjajahan dan penilaian lapangan ini terlaksana dengan baik apabila peneliti sudah terlebih dahulu mengetahui melalui orang pada lembaga yang akan diteliti mengenai situasi dan kondisi tempat penelitian.

4. Memilih dan memanfaatkan informan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menentukan informan atau orang yang dapat memberikan informasi terkait dengan judul yang dijadikan sebagai judul penelitian.

5. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti harus menyiapkan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian yakni instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini dibagi menjadi tiga bagian yakni:

- 1) Memahami latar penelitian dan persiapan diri.
- 2) Memasuki lapangan.
- 3) Berperan serta sambil mengumpulkan data.
- 4) Mengikuti dan memantau kegiatan serta kondisi masyarakat.
- 5) Mencatat data.
- 6) Mengetahui tentang tata cara mengingat data.
- 7) Kejenuhan data.
- 8) Analisis di lapangan.

b. Tahap Analisis Data

- 1) Reduksi data, memilih data-data yang telah diperoleh disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian.
- 2) Penyajian data, menyajikan dengan jelas data-data yang telah dipilih dan sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian. Sehingga mudah untuk dipahami.
- 3) Verifikasi/ penarikan kesimpulan, memberikan kesimpulan atas hasil analisis terhadap data-data yang ada.⁴⁹

⁴⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2016), 127-148.

BAB IV
PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Miftahul Ulum

Roudlotul Athfal Miftahul Ulum berdiri sejak tahun 2007 di Desa Sukorejo kecamatan Bangsalsari, yang didirikan di atas tanah milik sendiri. RA Miftahul Ulum dengan No Akte Notaris 12 dan SK KemenKum KAM AHU-0026416.AH.01.12.2015.

Berdirinya RA Miftahul Ulum ini atas dasar intruksi dan kepedulian pemilik tentang pentingnya pendidikan anak Raudatul Athfal oleh seorang Bapak Nur Wahed yang kemudian dibentuklah Yayasan RA Miftahul Ulum. RA Miftahul Ulum bertempat di desa Karang Semanding Desa Sukorejo Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember.

Tabel 4.1
Prestasi Yang Pernah Diraih.⁵¹

No	Tahun	Jenis	Juara
1	2	3	4
1	2008	Pawai	I
2	2008	Manasik haji	III
3	2009	Karnaval	Harapan II
4	2009	Senam guru	Harapan I
5	2010	Mengambar bebas & Mewarnai	Harapan I
6	2010	Senam	III

⁵¹ Dokumentasi Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

1	2	3	4
7	2011	Membaca IQRO	Harapan II
8	2011	Shalat	II
9	2012	Gebyar Anak Sholeh	Piala Bergilir
10	2013	Tari Kreasi	II
11	2014	Busana Muslim	I
12	2015	Busana Muslimah	II
13	2016	Manasik haji	Harapan I
14	2018	Dai Cilik	Harapan III
15	2019	Senam Anak sholeh	Juara II
16	2019	Sholat	Harapan II

2. Visi dan Misi RA Miftahul Ulum

a. Visi RA Miftahul Ulum

Terwujudnya anak didik yang berakhlak mulia, cerdas, dan ceria.

b. Misi RA Miftahul Ulum

- 1) Menciptakan budaya sekolah dengan salam, sapa, senyum, dan santun pada diri siswa dan semua komponen sekolah.
- 2) Menciptakan lingkungan yang penuh dengan keakraban dan kekeluargaan.
- 3) Melatih anak untuk melayani dirinya sendiri.
- 4) Memfasilitasi metode pembelajaran yang menyenangkan.

3. Keadaan Guru RA Miftahul Ulum

Personalia RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, adalah guru dan tenaga administrasi yang mempunyai tugas dan tanggung jawab terhadap Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, dengan Jumlah Sebanyak 5 orang sebagaimana tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Daftar Guru RA Miftahul Ulum.⁵²

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Fitrianingsih, S.Pd.I	S1	Kepala Madrasah
2.	Siti Mukarromah, S.Pd.I	S1	Bendahara / TU
3.	Sulaihah	SMA	Guru
4.	Yeni Ristanti	SMA	Guru

4. Kondisi Siswa

Jumlah anak didik RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember tahun ajaran 2019/2020 adalah 60 anak. Secara terperinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Data Siswa dan Siswi Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2019-2020.⁵³

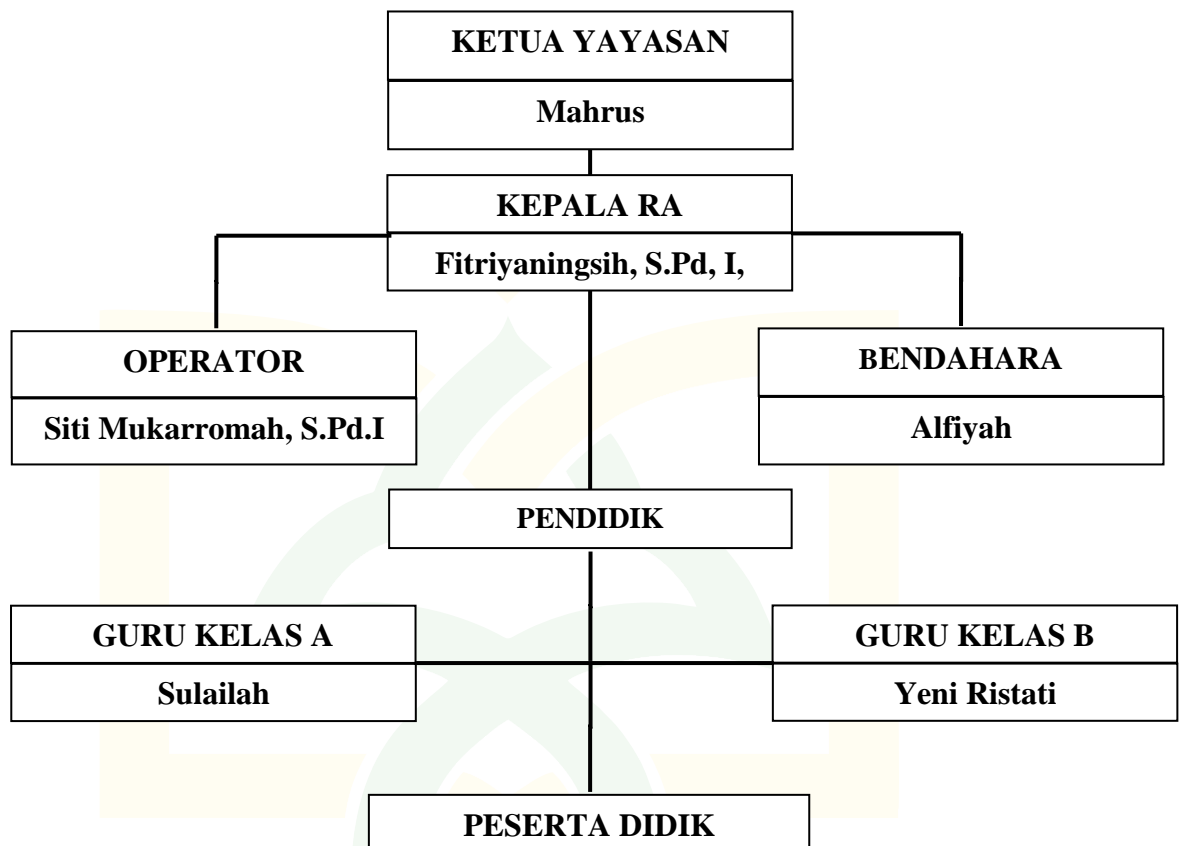
No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Ket
1	A	19	11	30	1	Pagi
2	B	17	13	30	1	Pagi
Jumlah		36	24	60	2	

5. Struktur Kepengurusan RA Miftahul Ulum

Struktur organisasi Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, dapat dilihat pada bagan berikut:

⁵² Dokumentasi Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

⁵³ Dokumentasi Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember



Keterangan:

_____ = garis intruksi

----- = garis koordinasi

6. Sarana dan Prasarana RA Miftahul Ulum

Sarana dan prasarana RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

sebagai berikut:

IAIN JEMBER

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana RA Miftahul Ulum.⁵⁴

No	Nama Barang	Keadaan		Jumlah
		Baik	Buruk	
1	Gedung/ruang belajar	4		4
2	Meja Guru	3		3
3	Kursi Guru	3		3
4	Meja/kursi peserta didik	15		15
5	Papan tulis	4		4
6	Lemari	1		1
7	APE indoor	20		20
8	APE out door	10		10
9	Alat-alat tulis	1 paket		1 paket
10	Kamar mandi/WC Guru	1		1
11	Kamar mandi/WC Murid	1		1
12	Ruang kantor/Kepala Sekolah	1		1
13	Ruang dapur	1		1
14	Musholla	1		1

B. Penyajian Data dan Analisis

Pada bab ini peneliti membahas tentang pengolahan dan analisis data yang diperoleh dengan melalui penelitian yang dilakukan, yakni dengan menggunakan metode instrumen yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penelitian dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Peneliti menggunakan

⁵⁴ Dokumentasi Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 29 September 2019 sampai 25 Januari 2020 di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Jumlah peserta didik berjumlah 30 anak, yaitu 19 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penyajian data mengenai permainan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember sebagai berikut:

1. Penerapan *Finger Painting* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

Kegiatan *finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif yakni aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan 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.

Kegiatan melukis merupakan salah satu kegiatan yang disukai oleh anak-anak. Saat kegiatan *finger painting* anak diberi kesempatan untuk menuangkan segala ide yang dimilikinya melalui setiap goresan lukisan. Hal ini tentu saja akan bermanfaat untuk perkembangan anak. Anak diberi kebebasan menuangkan segala emosi serta yang paling penting yaitu anak dapat melakukan eksperimen dalam melukis tanpa adanya unsur paksaan. Anak diberi kebebasan untuk memilih warna lalu

mencampurkannya dengan warna yang lain sehingga dapat menghasilkan warna-warni yang baru. Proses inilah yang seharusnya terjadi pada kegiatan belajar anak. anak mendapatkan ilmu atau pembelajaran baru melalui kegiatan yang anak lakukan sendiri buka hanya mendengarkan setiap perkataan yang diucapkan oleh guru.

Salah satu aktivitas pembelajaran di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember adalah *finger painting* yang dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas. Tujuan dilaksanakannya *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Hal ini diungkapkan oleh Reni Ristansi, sebagai berikut:

Kreativitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan dalam melakukan kegiatan karena anak bereksplorasi dengan membuat karya kreatif dan dapat bereksperimen dengan melakukan proses pencampuran warna. Kegiatan *finger painting* bukan hanya mengembangkan kreativitas anak akan tetapi dapat pula mengembangkan motorik halusnya. Imajinasi anak dapat berkembang dengan membuat hasil karya kreatif berupa lukisan dari hasil jiplakan jari tangan yang tentu saja berbeda antar anak.⁵⁵

Hasil observasi peneliti di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember menemukan fakta bahwa dalam penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember guru melakukan beberapa langkah, yaitu:

⁵⁵ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 18 Oktober 2020.

a. Guru bersama anak menunjukkan alat dan bahan

Hasil observasi yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada langkah ini guru memperkenalkan kepada anak-anak alat dan bahan yang akan di gunakan, ini merupakan kegiatan awal dalam penerapan *finger painting*.⁵⁶

Hasil wawancara kepada salah seorang guru Kelas A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember yang bernama Siti Mukaromah menyatakan bahwa:

“Pertama kami di sini dalam kegiatan *finger painting* memperkenalkan kepada anak-anak alat-alat dan bahan-bahan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting* ini, dan kami memperkenalkan satu persatu nama-nama alat dan bahan tersebut, apa kegunaanya kemudian kami memberikan sesi tanya jawab kepada anak agar mereka termbuka fikiran dan wawasannya”.⁵⁷

Hal ini senada dengan pernyataan informan yang menyatakan hasil wawancara kepada seorang guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember yang bernama Karomah, bahwa kegiatan awal guru terlebih dahulu menunjukkan alat dan bahan, karena dengan begitu guru dapat melakukan tanya jawab kepada anak tentang alat dan bahan yang digunakan dalam penerapan *finger painting*.

Berdasarkan hasil observasi dan dikuatkan oleh teori bahwa menunjukkan alat dan bahan kepada anak sangat penting karena

⁵⁶ Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada tanggal 22 Januari 2020.

⁵⁷ Siti Mukaromah, *wawancara*, Jember, 29 September 2019.

dengan begitu anak dapat mengetahui apa saja alat dan bahan yang digunakan.

b. Guru Memperagakan Cara membuat adonan *Finger painting*

Hasil observasi yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, setelah guru menunjukkan alat dan bahan guru juga memperagakan bagaimana cara membuat adonan yang akan digunakan dalam *finger painting*. Langkah demi langkah dilakukan dan anak memperhatikan bagaimana pembuatan adonan tersebut. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada anak agar anak tidak hanya membuat di kelas saja akan tetapi juga bisa melakukannya di rumah. Motivasi ini diberikan agar anak terdorong lebih mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya.⁵⁸

Hasil wawancara dengan Karomah guru kelas A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember menyatakan bahwa:

Pada dasarnya anak-anak cepat tanggap terhadap hal yang baru dikenal, rasa keingintahuan akan hal yang baru ia kenal membuat anak tersebut begitu antusias terhadap apa yang baru, kami di sini mengajarkan bagaimana membuat adonan dengan semudah mungkin supaya anak bisa juga mempraktekannya di rumah.⁵⁹

Hal ini senada dengan pernyataan informan yang menyatakan hasil wawancara kepada seorang guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember bahwa memberi tahu kepada anak tentang bagaimana pembuatan adonan *finger painting* sangat penting,

⁵⁸ Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada tanggal 22 Januari 2020.

⁵⁹ Siti Mukarromah, *wawancara*, Jember, 29 September 2019.

karena dengan begitu anak mudah mengerti dan mudah faham sehingga anak tersebut juga dapat memperagakan di rumah tidak hanya di sekolah saja.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa tahapan memberi tahu dalam pembuatan adonan *finger painting* ini sangat penting. Dengan memberitahu dan mempraktikkan langsung kepada anak, anak secara langsung mengerti dan menangkap apa yang telah dijelaskan oleh guru sehingga anak dapat mempraktikkannya di luar sekolah.

c. Guru Membentuk Kelompok Kecil Yang Terdiri Dari 3-5 Orang Anak

Hasil Observasi yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, tahap ini iyalah tahap yang ketiga sebelum melakukan kegiatan *finger painting* guru terlebih dahulu membentuk kelompok kecil, tujuannya supaya anak lebih tertarik dan tidak cepat jenuh dengan kegiatan *finger painting*. Dan juga pembentukan kelompok ini anak dapat bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing.⁶⁰

Hasil wawancara dengan Karomah guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember menyatakan bahwa:

Dalam kegiatan *finger painting* di sini dari keseluruhan siswa yang banyaknya 30 siswa kami membagi dan membentuk kelompok, setiap kelompok di sini terdiri dari 3 sampai 5 anak, dan tujuan kami membentuk kelompok supaya anak saling bertukar imajinasinya, saling bekerja sama, dan saling berbagi sesama kelompoknya.⁶¹

⁶⁰ Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada tanggal 22 Januari 2020.

⁶¹ Siti Mukarromah, *wawancara*, Jember, 22 Januari 2020.

Hal ini senada dengan pernyataan informan yang menyatakan hasil wawancara kepada seorang guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, bahwasanya dengan dibentuknya kelompok tersebut anak diharapkan dapat berbagi kepada temannya, dapat bertukar imajinasinya, serta dapat menumbuhkan sifat kerjasamanya sesama kelompok. Intinya, membentuk kelompok banyak manfaat yang dapat diambil sisi positifnya di antaranya mengembangkan aspek perkembangan bahasa, dan menjadikan karakter atau sifat anak yang sabar, serta tidak boleh egois terhadap sesama kelompok.

d. Anak mengambil Adonan *Finger painting* Sesuai Keinginan Anak

Hasil observasi yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Pada tahap yang keempat ini guru mengatur atau tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengambil adonan.⁶²

Hasil wawancara dengan Yeni Ristanti guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember menyatakan bahwa:

Dalam kegiatan *finger painting* di sini kami tidak memberikan kebebasan anak dalam mengambil adonan, dikarenakan takut anak tidak tahu, takut tumpah, takut yang lainnya tidak kebagian, dan tidak memakan waktu banyak, maka dari itu di sini kami mengatur dari keseluruhan anak yang banyaknya 30 anak di sini kami memanggil secara bergiliran satu persatu, dan kami bebaskan sesuka hati mana warna-warna adonan yang tersedia untuk dipilih sesuka hati.⁶³

⁶² Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada tanggal 22 Januari 2020.

⁶³ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 22 Januari 2020.

Hal ini senada dengan pernyataan hasil wawancara kepada guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember mengapa guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengambil adonan sesuai keinginan anak, dikarenakan guru khawatir jika adonan tersebut tidak rata dibagikan di kelompok lain, selain itu jika anak yang mengambil sendiri takutnya tumpah, dan menghabiskan waktu yang cukup lama, maka dari itu guru mengatur secara bergilir supaya anak juga belajar disiplin dan teratur. Sebagaimana dikatakan Siti Mukarromah:

Adakalanya anak-anak tidak diberikan kesempatan untuk mengambil sendiri adonan, karena kalau diberikan waktu untuk mengambil sendiri, kadang anak-anak berebut mengambil adonan yang tersedia. Mengantisipasi hal itu, guru langsung membagikan kepada anak satu persatu.⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan dikuatkan dengan teori bahwa dengan cara anak mengambil adonan sesuai keinginan anak terdapat sisi positif dan dampaknya, dilihat dari sisi positifnya dengan cara anak mengambil adonan sendiri diharapkan anak dapat bereksplorasi sendiri. Akan tetapi apabila anak dibebaskan untuk mengambil adonan sendiri maka akan saling berebut dan saling desak-desakan maka dari itu guru mengatur secara bergiliran agar adonan tersebut tidak tumpah.

⁶⁴ Siti Mukarromah, *wawancara*, Jember, 12 Oktober 2019.

e. Guru Membagikan Kertas Kosong Kepada Anak

Hasil observasi yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Pada tahap ini guru membagikan kertas kosong kepada anak, agar anak dapat melakukan kegiatan *finger painting* dikertas kosong yang diberikan oleh guru.⁶⁵

Hasil wawancara dengan Yeni Ristanti guru kelas A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember menyatakan bahwa:

Setelah selesai membuat adonan kemudian dalam kegiatan *finger painting* guru membagikan kertas kosong kepada anak-anak, selesai itu per anak akan mendapatkan kertas tersebut, supaya anak dapat menuangkan imjinasinya ke dalam kertas tersebut, dan tidak lupa dengan arahan kami agar anak-anak tidak sembrono dalam melakukan kegiatan *finger painting* di sini.⁶⁶

Hal ini senada dengan pernyataan informan yang menyatakan bahwa Guru membagikan kertas kosong diharapkan dengan kegiatan *finger painting* anak dapat menuangkan imajinasinya di kertas kosong tersebut, akan tetapi tidak lupa dengan arahan guru agar kegiatan *finger painting* ini berjalan sesuai harapan.

f. Guru Mengajak Anak Untuk Mencampurkan Warna

Hasil observasi yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Yang terakhir ini guru mengajak anak untuk mencampurkan warna-warna yang ada, agar anak dapat mengetahui hasil pencampuran warna tersebut.⁶⁷

⁶⁵ Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada tanggal 22 Januari 2020.

⁶⁶ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 22 Januari 2020.

⁶⁷ Observasi di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember pada tanggal 22 Januari 2020.

Hasil wawancara dengan Siti Mukarromah guru di RA

Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember menyatakan bahwa:

Setelah selesai membagikan kertas kosong kepada seluruh anak, kemudian anak diajarkan mencampur beberapa warna yang ada supaya anak mengerti percampuran atau kombinasi warna setelah dicampur akan menjadi warna seperti apa, dan juga memberi pengetahuan baru bagi anak.⁶⁸

Membenarkan pernyataan Siti Mukarromah di atas, Yeni

Ristanti mengatakan:

Banyak manfaat yang dapat didapat dengan bermain *finger painting*, selain untuk mengenalkan anak-anak beberapa kegiatan dalam seni, khususnya seni rupa, dengan mengajak anak mencampurkan warna-warna diharapkan anak dapat mengetahui hasil dari pencampuran warna tersebut, dan memberi pengetahuan baru bagi anak, serta dapat mengembangkan kreativitas anak.⁶⁹

Hal ini senada dengan pernyataan informan yang menyatakan hasil wawancara kepada seorang guru di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Dengan mengajak anak mencampurkan warna-warna diharapkan anak dapat mengetahui hasil dari pencampuran warna tersebut, dan memberi pengetahuan baru bagi anak, serta dapat mengembangkan imajinasi anak.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

Kegiatan seni sangat beraneka ragam, apapun yang indah dan diproduksi serta dapat dinikmati oleh orang banyak merupakan suatu kegiatan seni. Beberapa contoh kegiatan seni tersebut antara lain:

⁶⁸ Siti Mukarromah, *wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁶⁹ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 29 September 2019

menggambar, melukis, menari, memainkan alat musik, bernyanyi, membuat bentuk dari tanah liat, kertas bekas, lilin, pasir kue, membuat musik dengan menggunakan alat-alat yang ada di kelas, bermain drama, termasuk salah satunya adalah *finger painting*.

Salah satu tujuan dari kegiatan *finger painting* adalah mengembangkan kreativitas anak. Demikian kegiatan *finger painting* di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember memiliki tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini disampaikan oleh salah satu guru, Siti Mukarromah:

Anak-anak ketika bermain *finger painting*, maka banyak perkembangan yang di dapat, salah satunya adalah perkembangan kreativitasnya. Ketika anak-anak menggambar, melukis, dan membentuk sesuatu berdasarkan dari apa yang mereka pernah lihat, atau perintah dari guru mereka belajar dan bereksperimen dengan warna, garis, bentuk, dan ukuran. Anak juga belajar mengenai sebab akibat dari mencampur warna, tekstur, dan media. Maka akan didapatkan bermacam-macam bentuk hasil seni dari anak-anak. Semakin kreatif anak, maka akan semakin banyak model hasil *finger painting* anak.⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan maka hasil akhir penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember terdapat beberapa kriteria, di antaranya

- a. Abd Rianto dan Putri Yasmin Azzara, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Rianto dan Yasmin pada ## item pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, dapat menceritakan apa yang sedang

⁷⁰ Siti Mukarromah, *wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

diimajinasikan, pengenalan warna cukup baik berdasarkan kreativitas anak dalam *finger painting* dikategorikan berkembang sesuai harapan.⁷¹

b. Althaf Daffa R dan Sayyidah Ariana Naura, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Daffa dan Naura pada item pertama anak sangat antusias, dapat menceritakan apa yang sedang dilukis, serta dapat menjawab pertanyaan guru. Pengenalan warna juga sangat baik dikategorikan berkembang sangat baik.⁷²

c. Alya Anggita Ramadani, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Anggi pada item pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru.

Imajinasi dalam melukis cukup baik, anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas anak melalui *finger painting* dikategorikan mulai berkembang.⁷³

d. Bilqis Nafisa Mufida dan Syifa Safitri, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Bilqis dan Syifa pada item pertama anak antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, dapat menjawab pertanyaan guru, imajinasi dalam melukis sangat baik, bereksperimen dengan warna juga baik, berdasarkan perkembangan kreativitas dalam *finger painting* dikategorikan

⁷¹ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁷² Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁷³ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 17 Oktober 2019.

berkembang sangat baik.⁷⁴

- e. Dinda Maulida Salsabila dan Selvia Rosmalinda, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Dinda dan Selvi pada item pertama anak ini kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan guru inginya bermain sendiri berbeda dengan anak-anak lainnya. pada item kedua mengganggu teman yang sedang melihat guru mempraktikkannya. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas dalam *finger painting* dikategorikan belum berkembang.⁷⁵
- f. Daffa Hafizh Argani, M Alif Ramdani dan Ragil Angga Saputra, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Gani, Dani dan Angga pada item ini pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Dan menjawab alat dan bahan yang akan digunakan dalam *finger painting*. pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah, pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna. dilihat dari keantusiasan anak ketika bermain *finger painting*. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas anak melalui *finger painting* dikategorikan mulai berkembang.⁷⁶
- g. Farhana Firdaus dan M Rizky Ardiansah, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Farhan

⁷⁴ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 17 Oktober 2019.

⁷⁵ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 17 Oktober 2019.

⁷⁶ Yeni Ristanti, *wawancara*, Jember, 31 Oktober 2019.

dan Rizky pada item pertama anak ini sangat antusias dalam *finger painting* dapat menceritakan apa yang sedang dilukis, pengenalan warna juga sangat baik, imajinasi dalam melukis juga sangat baik berdasarkan perkembangan kreativitas dalam *finger painting* bahwa dikategorikan berkembang sangat baik.⁷⁷

- h. M Miftah Nur Syafiq, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Miftah. pada item pertama anak tidak antusias, ketika diberi pertanyaan hanya diam, pengenalan warna juga masih salah. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas dalam *finger painting* dikategorikan belum berkembang.⁷⁸
- i. M Lutfi Nurahman dan M Aqilur Rohman, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Lutfi dan Aqil pada item ini pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Dan menjawab alat dan bahan yang akan digunakan dalam *finger painting*, pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah, pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna mulai berkembang.⁷⁹
- j. M Eza Nikola Shaputra dan Hilya, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Eza dan Hilya pada item pertama anak antusias dalam mendengarkan, dapat menjawab pertanyaan guru, imajinasi dalam melukis sangat baik,

⁷⁷ Yeni Ristanti, *Wawancara*, Jember, 31 Oktober 2019.

⁷⁸ Yeni Ristanti, *Wawancara*, Jember, 31 Oktober 2019.

⁷⁹ Yeni Ristati, *Wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

serta dapat menceritakan apa yang telah dia lukis, dapat mengenali warna dikategorikan berkembang sesuai harapan.⁸⁰

- k. M Rikza Mubarak dan Nada Anita Aurora, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Barok dan Nada pada item pertama anak ini begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Dan menjawab alat dan bahan yang akan digunakan dalam *finger painting*. pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah., pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna mulai berkembang.⁸¹

- l. M Iqbal Ali Mansur, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Iqbal pada item pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Dan menjawab alat dan bahan yang akan digunakan dalam *finger painting*. pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah, pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna. Berdasarkan perkembangan kreativitas dalam *finger painting* bahwa Iqbal mulai berkembang.⁸²

- m. M Najibudin Mustofa, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Najib pada item pertama tidak menghiraukan penjelasan guru, sering membuat onar atau

⁸⁰ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁸¹ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁸² Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 17 Oktober 2019.

mengganggu temannya dilihat dari kurangnya antusi anak ketika bermain *finger painting*. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas dalam *finger painting* dikategorikan belum berkembang.⁸³

n. M Levin dan M Yuda Bintang Pratama, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Levin dan Yuda pada item pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah, pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna. Tetapi belum dapat menceritakan apa yang sedang dilukis. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas anak melalui *finger painting* dikategorikan mulai berkembang.⁸⁴

o. M Irfan Ibrahim, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Irfan pada item pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Dan menjawab alat dan bahan yang akan digunakan dalam *finger painting*. pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah, pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna. Berdasarkan perkembangan kreativitas dalam *finger painting* mulai berkembang.⁸⁵

p. M Farel Windi Arifin, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Farel pada item pertama anak

⁸³ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 17 Oktober 2019.

⁸⁴ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 17 Oktober 2019.

⁸⁵ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

mendengarkan dan antusias, imajinasi dalam menggambar sangat baik, dapat mengemukakan gambaran yang telah dilukis, pengenalan warna cukup baik berdasarkan perkembangan kreativitas dalam *finger painting* bahwa Farel berkembang sesuai harapan.⁸⁶

q. M Denis Afriza Ananda, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Denis pada item pertama anak sangat antusias dalam mendengarkan dan mempraktikkan apa yang dilakukan guru, pengenalan warna sangat baik, dapat menceritakan apa yang sedang dilukis, berdasarkan perkembangan kreativitas anak dalam *finger painting* bahwa dikategorikan berkembang sesuai harapan.⁸⁷

r. M Jainullah A, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Jainul pada item pertama anak begitu antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. Dan menjawab alat dan bahan yang akan digunakan dalam *finger painting*. pada item kedua anak ingin memperagakan cara membuat adonan di rumah, pada item ketiga anak ingin menuangkan adonan sendiri dan ingin bereksperimen dengan warna, mulai berkembang.⁸⁸

s. Mustafidatus Sholehah, dari data penilaian penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas Fida pada item pertama sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, serta dapat mengemukakan pendapat atau menceritakan apa yang sedang ia

⁸⁶ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁸⁷ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 15 Januari 2020.

⁸⁸ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 29 September 2019.

lukis, imajinasinya sangat baik. Berdasarkan kreativitas dalam *finger painting* bahwa dikategorikan berkembang sesuai harapan.⁸⁹

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data yang telah disajikan dan fakta yang terjadi di lapangan dan telah dianalisis secara kualitatif, maka pada bagian ini temuan-temuan di lapangan tersebut dilakukan pembahasan dengan membandingkan antara teori dan kenyataan yang ditemukan di lapangan.

Pembahasan temuan ini mengacu pada judul penelitian yaitu Permainan *Finger painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember. Adapun pembahasan temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *Finger Painting* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember.

Sebagaimana telah disebutkan pada teori bahwa dikatakan *finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.

Demikian pula dengan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, diketahui bahwa salah satu tujuan dari penerapan *finger*

⁸⁹ Siti Mukarromah, *Wawancara*, Jember, 29 September 2019.

painting di Kelompok A RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember adalah untuk mengembangkan kreativitas anak. Adapun *finger painting* diterapkan melalui beberapa tahapan yaitu *pertama*, guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan dalam *finger painting*. *Kedua*, guru memperagakan cara membuat adonan dalam *finger painting*. Diharapkan anak juga bisa menerapkannya di rumah karena guru sudah memperagakan cara membuat adonan tersebut bersama-sama di sekolah. *Ketiga*, guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang anak. Dengan dibentuknya kelompok diharapkan anak dapat berbagi terhadap temannya, serta dapat menuangkan imajinasinya dan berbagi pendapat kepada teman kelompoknya. *Keempat*, Anak menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak, tetapi pada tahap ini guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan adonan tersebut dengan alasan dikhawatirkan adonan tidak rata kepada kelompok lain, dan apabila anak yang mengambil adonan sendiri takutnya tumpah serta menghabiskan waktu yang cukup lama. *Kelima*, guru membagikan kertas kosong kepada anak, agar anak juga dapat memperagakan sesuai aturan yang sudah ditetapkan guru. Selanjutnya, guru mengajak anak untuk mencampurkan warna dengan begitu diharapkan anak tahu dari hasil pencampuran warna yang telah dilakukan tersebut.

Penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember relevan dengan teori

yang dikemukakan oleh Widia Pekerti bahwa guru melakukan beberapa persiapan dalam permainan *finger painting*, di antaranya guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak, lalu guru memperagakan cara membuat adonan untuk kegiatan *finger painting*, setelah semua bahan siap, maka anak-anak membentuk kelompok, anak dibagi kertas gambar kosong kemudian anak melakukan kegiatan *finger painting*, anak membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari telunjuk.⁹⁰

Temuan ini relevan juga dengan hasil penelitian terdahulu karya Lailatul Sholehah, mahasiswi Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul *Penggunaan Teknik Finger painting Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Melukis di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga*.⁹¹ Di mana hasil penelitiannya mengatakan bahwa dengan penggunaan teknik *finger painting* dalam pembelajaran seni melukis di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga maka kreativitas anak semakin meningkat.

Berdasarkan pembahasan temuan di atas, selanjutnya dapat dikemukakan bahwa dengan penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember dilaksanakan dengan beberapa langkah, di antaranya *pertama*, guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan dalam *finger painting*.

⁹⁰ Widia Pekerti, *Metode Pengembangan Seni* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 6.21.

⁹¹ Lailatul Sholehah, "Penggunaan Teknik *Finger painting* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Melukis di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga", (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2017).

Kedua, guru memperagakan cara membuat adonan. *Ketiga*, guru membentuk kelompok di dalam pembelajaran. *Keempat*, Anak menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak. *Kelima*, guru membagikan kertas kosong kepada anak, agar anak juga dapat memperagakan sesuai aturan yang sudah ditetapkan guru. Dengan langkah ini maka kreativitas akan semakin meningkat.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

Penggunaan *finger painting* banyak sekali yang didapatkan oleh anak, bukan hanya perkembangan kreativitas akan tetapi perkembangan motorik halus, pengenalan terhadap warna, bentuk, ukuran dan juga kemampuan memecahkan masalah ataupun kemampuan anak dalam berfikir/berimajinasi. *Finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna menggunakan jari tangan di atas bidang gambar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini, walaupun setiap anak memiliki perbedaan dalam pengembangan kreativitasnya. Beberapa anak dapat berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, belum berkembang, bahkan ada yang berkembang sangat baik. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak-anak tersebut. Menurut peneliti

banyak faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya kreativitas anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, di antaranya adalah guru tidak menerapkan langkah-langkah penerapan *finger painting* secara maksimal, sementara dari faktor anak-anak sendiri terdapat beberapa penyebab misalnya faktor kemampuan berfikir anak, faktor kepribadian anak-anak, karena setiap anak memiliki pribadi yang berbeda, serta faktor lingkungan, misalnya semakin lingkungan mendukung maka kreativitas anak akan semakin berkembang.

Temuan ini relevan dengan teori yang dikemukakan Yeni Rahmawati yaitu Kreativitas merupakan sebuah proses mental yang dilakukan individu dalam menciptakan gagasan atau produk baru, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Tiga faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas adalah (1) faktor kemampuan berfikir yang mencakup inteligensi dan pemerayaan bahan berpikir, (2) Faktor kepribadian. Anak yang memiliki kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet, dan lainnya, akan memiliki kreativitas yang berbeda dengan anak yang memiliki sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya; (3) Faktor lingkungan. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan.⁹²

⁹² Yeni Rachmawati & Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 16-17.

Berdasarkan pembahasan temuan di atas, selanjutnya dapat dikatakan bahwa penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember bermacam-macam, misalnya beberapa anak dapat berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, belum berkembang, bahkan ada yang berkembang sangat baik. Untuk yang belum berkembang, maka diperlukan tindakan khusus bagi guru misalnya memberikan perhatian yang lebih, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk belajar dengan didampingi oleh guru maupun orang tua ketika di rumah.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penerapan permainan *Finger Painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember, sebagai berikut:

1. Penerapan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

Penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember dilaksanakan dengan beberapa langkah, di antaranya *pertama*, guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan dalam *finger painting*. *Kedua*, guru memperagakan cara membuat adonan. *Ketiga*, guru membentuk kelompok di dalam pembelajaran. *Keempat*, Anak menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak. *Kelima*, guru membagikan kertas kosong kepada anak, agar anak juga dapat memperagakan sesuai aturan yang sudah ditetapkan guru.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok A di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

Perkembangan kreativitas anak Kelompok A RA melalui *finger painting* Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember bermacam-macam, misalnya anak berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, belum berkembang, bahkan ada yang berkembang sangat baik. Untuk yang belum berkembang, maka diperlukan tindakan khusus bagi guru misalnya memberikan perhatian yang lebih, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk belajar dengan didampingi oleh guru maupun orang tua ketika di rumah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya menindak lanjuti penelitian secara *continue* dengan selalu berfikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak didik khususnya bagi anak-anak usia dini khususnya di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember ini sehingga menjadikan mutu peserta didik dan pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya.
2. Setiap proses pembelajaran diharapkan lebih fokus terhadap tema yang akan disampaikan agar pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih fokus dan terarah, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Rika. 2016. *Pengaruh Bermain Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Atfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi: Universitas Lampung.
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asrori, Muhammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Wacana Prima.
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Jum'atul Art.
- Hadijah. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melukis Dengan Finger Painting Di Kelompok B Tk Madani Kota Kendari", Skripsi: jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Kendari.
- Haryati. 2012. *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan PAUD*. Jakarta Selatan: Tugu Publisher.
- <http://paudjateng.xahzgs.com/2015/09/perkembangan-seni-anak-usia-0-6tahun.html>. diakses pada 14 Juli 2020
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pembelajaran PAUD, Pedoman Penilaian*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Rasda Karya,
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pamadhi, Hajar. 2016. *Menggambar Ekspresi, Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Rachmawati Yeni & Kurniawati. 2014. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso Soegeng. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidik
- Sholehah, Lailatul. 2017. *Penggunaan Tehnik Finger Painting Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Melukis Di*

Kelas AI RA DWP UIN Sunan Kalijaga, Skripsi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Singgih D. Gunarsa, 1984. *Psikologi untuk Keluarga*, Jakarta: Gunung Mulya,
- Siti Mukarromah, Observasi dan Wawancara, Jember, 29 September 2019-25 Januari 2020.
- Sopiah & Etta Mamang Sangadji. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyanto & Anis Listyowati. 2012. *Finger Painting For Kids*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukowati, Kalih Dian. 2012. *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karangpandan Tahun Pelajaran 2011-2012* Skripsi: Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Seni Kreativitas Senirupa Anak SD* (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: STAIN Jember Press.
- Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: Stain Jember Press.
- Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: Stain Jember Press.
- Ujianti, Putu Rahayu. 2016. *“Pengaruh Kegiatan Finger Pinting Berbasis Teori Lokomosi Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak”*. Skripsi: jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widia Pekerti. 2014. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Yeni Ristanti, Observasi dan Wawancara, Jember, 29 September 2019-25 Januari 2020.

Yuliana. 2015. “Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2.

Yuliani. 2015. “Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Edisi 2.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Khotijah
NIM : T20165049
Prodi/Jurusan : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Institut Agama Islam Negeri Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“PERMAINAN FINGER PAINTING DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MIFTAHUL ULUM SUKOREJO BANGSALSARI JEMBER”** adalah benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Jember, 10 Juni 2020

Saya yang menyatakan,



Siti Khotijah
NIM. T20165049

MATRIK PENELITIAN

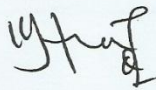

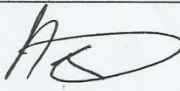

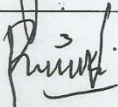
Judul	Variabel	Indikator	Sumber data	Metodologi Penelitian	Fokus penelitian
Permainan <i>Finger Painting</i> dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan <i>Finger Painting</i> 2. Kreativitas Anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian <i>Finger Painting</i> 2. Tujuan dan Manfaat <i>Finger Painting</i> 1. Perkembangan Kreativitas 2. Proses kreatif 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Guru b. Siswa RA Miftahul Ulum 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pendekatan kualitatif deskriptif 2. Jenis penelitian studi kasus 3. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Metode analisis data: Deskriptif 5. Keabsahan data Triangulasi Sumber 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penerapan <i>finger painting</i> terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Miftahul Ulum SukorejoBangsalsari Jember ? 2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak kelompok A di Ra Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember?

Jurnal Kegiatan Penelitian

Nama : SITI KHOTIJAH

NIM : T20165049

Judul : Permainan *Finger Painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember

No	TANGGAL	JENIS KEGITAN PENELITIAN	PARAF
1	10 September 2019	Menyerahkan surat ijin penelitian ke kepala RA Miftahul Ulum Fitrianiingsih, S.Pd.I	
2	12 September 2019	Wawancara dengan guru RA Miftahul Ulum yang bernama Siti Mukarromah, S.Pd.I	
3	19 September 2019	Meminta data sejarah berdirinya RA Miftahul Ulum	
4	12 Oktober 2019	Wawancara dengan guru yang bernama Sulaihah	
5	12 Oktober 2019	Wawancara dengan guru yang bernama Yeni Ristanti	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B.008/In.20/3.a/PP.00.9/02/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

04 Februari 2020

Yth. Kepala RA Miftahul Ulum
Desa Sukorejo Bangsalsari Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut:

Nama : Siti Khotijah
NIM : T20165049
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Untuk mengadakan Penelitian/Riset Mengenai Permainan Finger Painting Dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal Miftahul Ulum Sukorejo Bangsalsari Jember Selama 30 Hari di Lingkungan Lembaga Wewenang Bapak/Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Peserta Didik

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,





YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM (YPI) MIFTAHUL ULUM

“RAUDLATUL ATHFAL MIFTAHUL ULUM”

SUKOREJO BANGSALSARI JEMBER

Alamat : Sukorejo Bangsalsari kab. Jember Phone 085859002296 Kode Pos 68155

SURAT KETERANGAN

Nomor : 145/RA-MU/SKJ/VI/2020

Yang bertandatangan di bawah

Nama : FITRIANINGSIH, S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : RA Miftahul Ulum

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : SITI KHOTIJAH

NIM : T20165049

Semester : VIII

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : PIAUD

Prodi : PIAUD

Mahasiswi tersebut telah melakukan/mengadakan penelitian/riset tercatat mulai tanggal 17 September 2019, hingga 17 Januari 2020. dengan tema penelitian yang dilakukan mengenai:

PERMAINAN FINGER PAINTING DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MIFTAHUL ULUM SUKOREJO BANGSALSARI JEMBER

Demikian surat ini dibuat dengan keadaan yang sbenarnya dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Juni 2020



DAFTAR INFORMAN

No	NAMA	JABATAN/PROFESI
1	Fitriyaningsih, S.Pd,I,	KEPALA RA
2	Siti Mukarromh, S.Pd.I	OPERATOR
3	Sulaihah	GURU KELAS A
4	Yeni Ristati	GURU KELAS B
5	Siti Khotijah	BENDAHARA
6	Wali Murid	-

IAIN JEMBER



Foto Dokumentasi saat pengenalan alat dan bahan



Foto Dokumentasi dengan murid saat brifing



Foto Dokumentasi dengan murid saat memulai kegiatan finger painting



Foto Dokumentasi saat kegiatan finger painting



Foto Dokumentasi saat kegiatan finger painting berlangsung



Foto Dokumentasi saat kegiatan finger painting, saat mencampur warna



Foto Dokumentasi saat kegiatan finger painting berlangsung



Foto Dokumentasi hasil kegiatan finger painting

BIODATA PENULIS



Nama : Siti Khotijah
Tempat/Tgl Lahir : Jember, 5 Agustus 1993
Nim : T20165049
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Prodi : PIAUD
Alamat : Desa Balungkulon Kecamatan Balung

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. MIBU 02 Sukorejo Tahun 2001-2006
2. MTs Syamsul Arifin Tahun 2007-2009
3. MA Syamsul Arifin Tahun 2010-2012
4. IAIN Jember Tahun 2016-2020