

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu pengalaman pendidikan pertama bagi kehidupan anak, mengetahui pendidikan sangat penting maka diperlukan pendidikan bagi anak usia dini yang dapat memberikan stimulasi dan bimbingan agar dapat berkembang secara optimal karena pada usia tersebut anak sedang berkembang pesat. Dengan demikian, pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini yaitu berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan baik pada aspek fisik maupun psikis, jasmani atau rohaninya yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. (Permendiknas, 58 tahun 2009).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Ranggasangka, 2011: 57) .

Merujuk pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini (PAUD) jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak-anak sejak lahir samapai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberiaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Masa anak-anak adalah masa keemasan (*Golden age*), yaitu pada masa tersebut adalah masa yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemilihan kegiatan yang tepat dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan kalimat lain sejumlah potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhannya. Pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak tersebut hendaknya dilaksanakan dengan berbagai metode kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi anak didik. Potensi yang dimiliki oleh anak yang perlu dikembangkan antara lain nilai-nilai agama moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kreativitas.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dari berbagai aspek perkembangan yang terdapat pada diri anak adalah aspek kreativitas. Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak usia dini, dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga anak dapat terlatih dalam menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan, kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Imajinasi merupakan salah satu yang efektif dalam mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa dan kreativitas bagi anak. Kreativitas yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara-cara baru dan tidak biasa serta dapat menghasilkan pemecahan masalah yang unik (Santrock, 2007: 342).

Pengembangan kreativitas merupakan kegiatan yang perlu dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan potensi anak yang dibawa sejak lahir. Perkembangan kreativitas anak memerlukan stimulasi yang optimal terutama dari orang tua, dan pendidik di sekolah agar perkembangan kreativitas anak usia dini dapat berkembang secara optimal. Untuk mendukung kreativitas anak, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologi anak, yang salah satunya dapat dicapai melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain diharapkan anak dapat melatih dan berkesempatan menunjukkan ide dan gagasannya sendiri. Melalui kegiatan bermain, anak dapat

mengembangkan *combinatory imagination*, yaitu kemampuan untuk menggabungkan pengalaman ke dalam suatu situasi dan perilaku yang baru.

Salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermain konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan yang mengkombinasikan representasi simbolik dari gagasan-gagasan. Bermain konstruktif terjadi ketika anak terlihat dalam penciptaan produk (Santrock, 2007: 226). Bermain konstruktif yang paling umum adalah membuat benda dan menggambar. Pada dasarnya, anak-anak suka membuat sesuatu, kegiatan yang berbau seni dan ketrampilan tangan yang seringkali menjadi pilihan bagi mereka. Misalnya, mewarnai gambar, menempel guntingan kertas sehingga menghasilkan suatu bentuk, semua itu dapat mengembangkan kreativitas melukis pada anak.

Permainan konstruktif memiliki manfaat baik dilihat dari kognitif, kemampuan motoriknya, mengembangkan rasa empati anak dengan menghargai hasil karya temannya, bahasa, sosial, maupun kreativitasnya. Dengan demikian permainan konstruktif dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya serta kreativitasnya. Bermain konstruktif yang paling umum adalah menggambar dan membuat bentuk. Bermain yang diduga kuat mampu melatih kreativitas anak adalah permainan yang menggunakan alat yang menghasilkan produk beragam lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai macam gambar atau bentuk yang dibuat saat aktivitas *Finger Painting*.

Aktivitas *finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif yaitu kegiatan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak, melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari yang memberikan kesempatan kepada anak membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang dimiliki anak dengan menggunakan media cair.

Finger painting merupakan aktivitas yang sederhana, namun mempunyai suatu keunggulan untuk mengembangkan kreativitas melukis jika dibandingkan dengan seni lainnya untuk anak usia dini. pertama, melalui aktivitas *finger painting* beberapa aspek perkembangan anak dapat muncul, anak

melakukannya langsung dengan tangan yang dapat mengembangkan motorik halus, kemampuan kognitif anak juga muncul pada saat anak melakukan pencampuran warna dalam aktivitas *finger painting*. Kedua, alat dan bahan yang diperlukan untuk *finger painting* sangat mudah dan banyak di temukan di sekitar lingkungan sekolah (Ma'had Hanif, 2013: 1).

Almaji, mengemukakan bahwa aktivitas *finger painting* membantu kemampuan kreativitas anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide dan gagasannya tentang apa yang akan anak lukis kemudian (Ma'had Hanif, 2013: 1). Melalui aktivitas *finger painting* ini diharapkan anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menstimulus perkembangan kreativitas melukis pada anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di RA Permata Ilmu Cikadut Bandung terdapat fenomena yang menarik untuk dikaji. Di lembaga tersebut aktivitas *finger painting* bertujuan untuk menstimulus anak dalam kemampuan kreativitas melukis. Tetapi terbukti anak masih kurang dalam hal kemampuan kreativitas melukisnya. Hal tersebut dilihat saat aktivitas *finger painting* berlangsung, yaitu mereka belum berkembang dalam memodifikasi karya yang di buat sehingga tingkat kepercayaan diri anak menjadi kurang, akibatnya sebagian anak hanya meniru apa yang di contohkan oleh guru. Anak masih tidak percaya diri dalam menuangkan imajinasinya, misalnya banyak anak yang masih melihat pekerjaan orang lain (meniru) dan juga ada anak yang terbatas dalam membuat gambar atau bentuk.

Pada konteks lain, dari seluruh anak kelompok B RA Permata Ilmu, terdapat beberapa anak yang terindikasi belum mampu mengungkapkan idenya sendiri ketika akan membuat suatu karya atau produk tertentu. Misalnya pada saat membuat gambar bunga seperti yang telah di contohkan oleh guru, ternyata anak hanya mampu menggambar bunga saja (monoton) tanpa menambahkan sesuatu yang baru dan berbeda, sehingga ide dan imajinasi anak tidak muncul.

Mencermati fakta yang menunjukkan bahwa hampir seluruh anak kesulitan dalam mencurahkan ide atau gagasannya ketika melukis, maka dapat dianggap

telah terjadi hal yang bertolak belakang dalam program yang dikembangkan oleh sekolah. Pada satu sisi kegiatan *finger painting* terus berjalan secara kontinu, namun di sisi lain kemampuan kreativitas anak pada saat melukis masih rendah. Berdasarkan situasi tersebut, penulis ingin mengetahui lebih jauh hubungan antara aktivitas *finger painting* dengan Kreativitas Melukis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung. Selanjutnya untuk mendalami masalah tersebut akan dilakukan penelitian yang berjudul ” Hubungan Antara Aktivitas Finger Painting Dengan Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Penelitian Di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah dijelaskan, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Aktivitas *Finger Painting* Anak Usia Dini di Kelompok B Ra Permata Ilmu Cikadut Bandung?
2. Bagaimana Kreativitas Melukis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung ?
3. Bagaimana Hubungan Antara Aktivitas *Finger Painting* dengan Kreativitas Melukis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka dapat disusun tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui :

1. Bagaimana Aktivitas *Finger Painting* Anak Usia Dini di Kelompok B Ra Permata Ilmu Cikadut Bandung.
2. Bagaimana Kreativitas Melukis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung.
3. Bagaimana Hubungan Antara Kegiatan *Finger Painting* dengan Kreativitas Melukis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka ada beberapa hal yang dapat dipandang sebagai manfaat baik secara teoritis, maupun praktis, dengan mengangkat penelitian ini, diantaranya :

1. Manfaat Secara Teoritis

Sebagai dasar teoretis serta memperkuat pengetahuan yang telah ada dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kreativitas, khususnya dalam kegiatan melukis pada anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah: untuk memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas Melukis anak.
- b. Bagi Guru: untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dikelola guru, dalam meembangkan kemampuan kreativitas anak.
- c. Bagi Anak: dapat mempermudah anak mengembangkan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Anak Usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan anak merupakan salah satu faktor penting dalam tumbuh kembang potensi yang dimiliki anak. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan sejak anak dilahirkan, kreativitas berkembang dengan baik melalui pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orangtua, lingkungan dan guru. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi unik terhadap masalah yang dihadapi (Nurani,2010: 38).

Menurut Djamarah (2008: 38) “ Aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan” jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia Tara (2005: 2) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Aktivitas dalam kegiatan *finger fainting* merupakan kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan di atas bidang gambar dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara bebas. Sumanto (2006: 65) menyatakan bahwa langkah-langkah *finger painting* sebagai berikut a) siapkan kertas gambar, bubur warna dan alas kerja, b) goreskan adonan warna tersebut dengan jari secara langsung sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari di bidang gambar.

Kemudian peralatan yang digunakan untuk *finger painting* menurut Suyanto (2005: 144) yaitu :

1. Pewarna untuk melukis dengan tangan
2. Kertas manila atau kertas khusus untuk menggambar dengan tangan
3. Kain lap
4. Mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat

Sejalan dengan pendapat Rachmawati (2011: 84) menyatakan bahwa langkah-langkah *Finger painting* adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak beserta guru mempersiapkan bahan-bahan yang akan di perlukan.
2. Guru Memandu anak-anak untuk membuat adonan terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas *finger painting*.
3. Cara membuat bahan untuk *Finger Painting*: Tepung kanji dan tepung terigu diaduk sampai rata. Masukkan air aduk sampai rata sehingga adonan terlihat encer, langkah selanjutnya adonan dimasak hingga mendidih sambil diaduk terus sehingga adonan mengental seperti lem. Setelah itu, angkat dan dinginkan, setelah dingin, guru dapat membantu anak untuk membagi adonan dalam beberapa tempat untuk diberi warna sesuai dengan kebutuhan dan keinginan anak.
4. Guru menyiapkan kertas gambar kosong dan membagikan kertas tersebut kepada anak-anak, kemudian anak dapat menggambar dengan menggunakan jari yang sebelumnya sudah di lumuri dengan bubur warna tadi.
5. Di akhir kegiatan anak menceritakan lukisan yang di buatnya.

Berdasarkan pemaparan tentang konsep dan alat yang dibutuhkannya dalam aktivitas *finger painting*, yang disampaikan oleh para ahli, maka dapat dirumuskan kembali bahwa ketika anak terlibat dalam aktivitas *finger painting* paling tidak harus memuat hal-hal sebagai berikut :

1. Menyiapkan bubur warna

Peralatan yang harus di persiapkan dalam membuat bubur warna yaitu, mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat, kain lap, memilih warna yang akan digunakan, dan memeriksa kelengkapan warna.

2. Membuat Kombinasi warna

Anak dapat Mencampurkan warna primer dan warna sekunder sehingga menghasilkan warna yang menarik.

3. Membuat beragam coretan gambar

Goreskan adonan warna tersebut dengan jari secara langsung sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari di bidang gambar.

Aktivitas *finger painting* ini sangat baik untuk koordinasi mata-tangan dan juga sangat menyenangkan (Einon,2008:80), *Finger painting* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif (Yenni Rachmawati dan Euis Kuniati, 2010: 84). Kegiatan *finger painting* ini sangat baik untuk koordinasi mata tangan dan juga sangat menyenangkan (Einon,2008:80).

Menurut Fitria (2012 hlm. 20) “ *Finger Painting* adalah aktivitas menggambar dengan cara menggoreskan bubuk warna yang telah dilarutkan dan dicampur pada suatu bahan sebagai perekatnya kepada bidang kertas gambar sesuai kehendak anak “. Dengan demikian, kegiatan *finger painting* dapat membantu meningkatkan kreativitas anak. Melalui *finger painting* anak merasa lebih tertarik untuk menciptakan hasil karya dengan berbagai bentuk yang diciptakan sesuai dengan imajinasinya sehingga kreativitas melukis anak dapat meningkat dan berkembang sesuai harapan.

Dalam konteks lain Montolalu (2009: 17) menyebutkan bahwa manfaat *finger painting* dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot tangan atau jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan. Lebih lanjut Prasetyono (2007: 120) menjelaskan bahwa melalui aktivitas *finger painting* anak bisa bebas melukis menggunakan kedua telapak tangan dan sangat baik untuk melatih koordinasi mata dan juga sangat menyenangkan.

Aktivitas finger painting merupakan hal yang sederhana namun memiliki keunggulan untuk mengembangkan kreativitas melukis anak. Melalui aktivitas *finger painting* beberapa aspek perkembangan anak dapat muncul, anak melakukannya langsung dengan tangan yang dapat mengembangkan motorik halus, kemampuan kognitif anak juga muncul saat anak melakukan pencampuran warna dalam aktivitas *finger painting*. Aktivitas *finger painting* juga membantu kemampuan kreativitas anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide dan gagasannya tentang apa yang akan anak lukis kemudian anak dapat mengembangkan ide dan kreativitasnya (Ma'had Hanif, 2013: 1)

Devdal dan *Hurlock* mendefinisikan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya (Hurlock, 2010). Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian Anak Usia Dini, karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan dan rasa puas terhadap dirinya sendiri, dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi sosial yang baik.

James J. Gallagher (2010: 13) mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Lebih lanjut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005: 15) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata relative berbeda dengan apa yang telah ada .

Hajjaj (2010: 16) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti solusi dalam suatu permasalahan atau penampilan baru, sebagai nilai seni atau metode baru. Lebih lanjut santrock (2002: 327) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara- cara yang baru dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap maslah-masalah.

Ulfah (2008) menyatakan bahwa Kreativitas merupakan segala pemikiran baru, cara, pemahaman atau model baru yang dapat disampaikan kemudian dapat disampaikan dan dapat digunakan dalam kehidupan.

Munandar (2004: 95) menyatakan bahwa kreativitas sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, orisinilitas dan fleksibilitas dalam berpikir. sementara itu chaplin dalam Yeni Rachmawati (2005: 16), menyebutkan bahwa kreativitas yaitu suatu kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, baik dalam memecahkan maslah-masalah dengan menggunakan metode-metode baru.

Rhodes dalam Munandar (2004: 20) menyatakan bahwa kreativitas dapat ditinjau dalam empat aspek yaitu proses, pribadi, pendorong dan produk. Selanjutnya menurut Baroon dalam Ali dan Arori (2006) mendefinisikan kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Luluk Asmawati (2014) Tentang Pencapaian Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Adalah :

**Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Melukis Anak Usia
5-6 tahun**

Pencapaian Perkembangan	Indikator
-------------------------	-----------

Menunjukkan ketentuan kreativitas	Asik larut saat melukis
Menunjukkan minat pada kegiatan-kegiatan kreatif	Memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan sendiri)
Menunjukkan imajinasi dan gambaran	Melakukan hal-hal baru saat melukis

Berdasarkan kutipan yang ada pada tabel 1 mengenai tingkat pencapaian perkembangan kreativitas, maka dapat dirumuskan kembali indikator dan sub indikator kreativitas melukis pada anak usia dini, yaitu sebagai berikut :

1. Asik larut saat melukis
Menurut Luluk Asmawati (2014), bahwa anak dapat mengekspresikan ide dan gagasannya, anak puas saat melukis .
2. Memperlihatkan keingintahuan
Menurut Luluk Asmawati (2014), Anak cenderung mengadakan percobaan langsung
3. Melakukan hal-hal baru saat melukis
Menurut Luluk Asmawati (2014), bahwa anak dapat menunjukkan hal yang unik dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) juga anak dapat menunjukkan imajinasinya saat melukis.

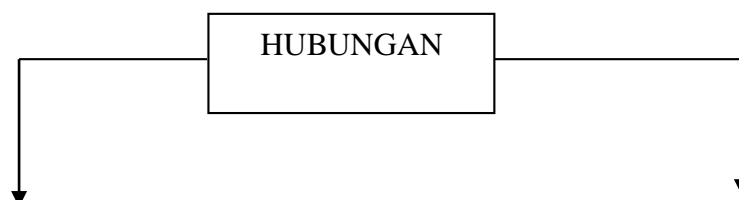
Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan sesuatu yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, sesuai imajinasi atau

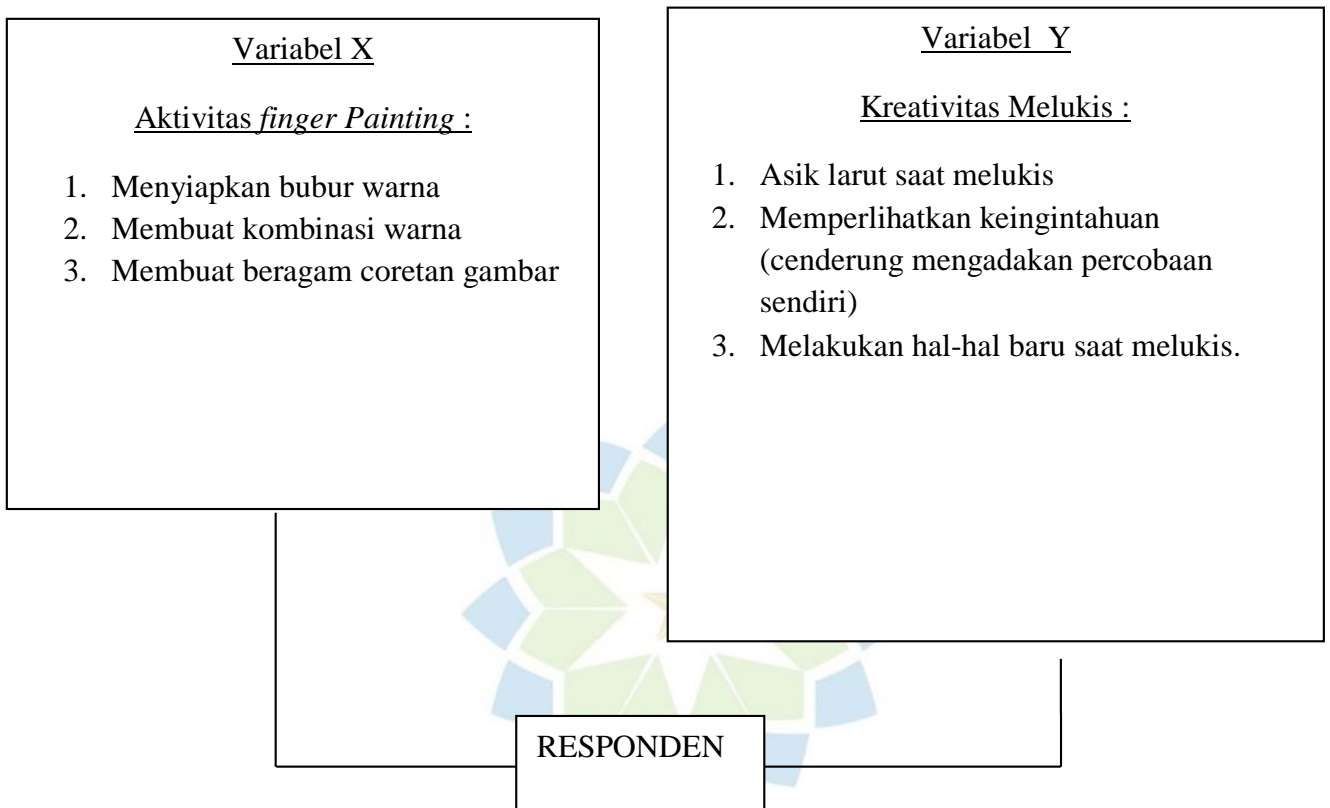
khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

Kreativitas melukis merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. pengembangan kreativitas pada anak khususnya anak usia dini sangat penting. Namun usaha kearah itu haruslah melalui jalan yang dapat menarik minat anak, dengan demikian jalan yang sangat mudah yaitu melalui aktivitas sambil bermain Bermain memiliki pengaruh penting terhadap perkembangan anak, salah satunya rangsangan bagi kreativitas. Permainan yang dilakukan anak adalah bermain konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan yang mengkombinasikan representasi simbolik dari gagasan-gagasan. Bermain konstruktif terjadi ketika anak terlihat dalam penciptaan produk (Santrock, 2007: 226).

Bermain konstruktif yang paling umum adalah membuat benda dan menggambar. Aktivitas *finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif yakni teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas dengan jari-jemari secara langsung yang dapat dilakukan anak, melalui aktivitas *finger painting* memberikan kesempatan kepada anak mengembangkan ide, imajinasi, dan pengetahuan yang anak miliki dengan menggunakan media cair, *finger painting* juga merupakan aktivitas untuk menciptakan seni kreativitas anak dalam hal kreativitas.

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran yang bermaksud mendalami hakikat dari masing-masing variabel, yaitu aktivitas *finger painting* dan kreativitas dalam melukis serta kaitan di antara keduanya, maka intisari uraian kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema sebagai berikut.





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Penelitian ini berfokus pada dua variabel yaitu variabel X mengenai aktivitas *finger painting* dan variabel Y mengenai kreativitas melukis anak. Kedua variabel ini yang akan diteliti adalah mengenai hubungan antara keduanya. Sebagaimana dalam kerangka berfikir bahwa aktivitas *finger painting* dapat berpengaruh terhadap kreativitas melukis anak, maka peneliti merumuskan hipotesis “ Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas *finger painting* dengan kreativitas melukis Anak Usia Dini”

Pembuktian dari hipotesis tersebut dilakukan dengan cara menguji hipotesis nol (H_0). Proses pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan cara membandingkan antara harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan yang telah ditentukan dalam penelitian ini yaitu pada taraf signifikan 5% dengan prosedur pengujiannya sebagai berikut:

1. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H^a) diterima dan hipotesis nol (H^o) ditolak.
2. Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H^a) ditolak dan hipotesis nol (H^o) diterima.

Rumusan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H^a : R_{xy} > 0$, : Terdapat hubungan positif antara aktivitas *finger painting* dengan kreativitas melukis di kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung.

$H^o : R_{xy} < 0$, : Tidak terdapat hubungan positif antara aktivitas *finger painting* dengan kreativitas melukis di kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan serta acuan penelitian agar penelitian yang dilakukan memiliki kualitas yang baik maka diperlukan sebuah pengkajian yaitu dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Maka dari itu peneliti mengarah pada isi dan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya, yang di antaranya :

1. Penelitian oleh Ayi Fitria (2012). Dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan pendekatan High Scope dalam *Finger Painting* untuk meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini”. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Persamaan terletak dalam variabel yang bebas yang digunakan yaitu menggunakan variabel *finger painting*. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, *pertama* terletak pada variabel terikat yang digunakan. Pada penelitian Fitria (2012) yang berposisi sebagai variabel terikat adalah kreativitas menggambar anak

sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah kreativitas dalam melukis. *Kedua* dari metode yang digunakan. Penelitian Fitria (2012) yaitu menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode penelitian Korelasional.

2. Penelitian Desinta Islamiawati (2016). Dalam Skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini melalui kegiatan *Finger painting*”. Hasil Penelitian Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian Desinta Islamiawati (2016) proses meningkatkan kemampuan pra menulis anak usia dini dilakukan dengan tiga tahapan yakni melukis sesuai kehendak anak, melukis sesuai dengan tema, dan melukis huruf serta gambar. Melalui tahapan tersebut indikator kemampuan pra menulis anak usia dini mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dengan demikian kegiatan *Finger painting* dapat meningkatkan kemampuan pra menulis anak usia dini. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Persamaan terletak dalam variabel yang bebas yang digunakan yaitu menggunakan variabel *finger painting*, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian terdahulu metode penelitian yang digunakan oleh Desinta Islamiawati (2016) yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan penelitian Korelasional.
3. Penelitian Dewi dkk berjudul “ Penerapan teknik mozaik dari berbantuan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas melukis anak usia dini”, hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat peningkatan kreativitas melukis anak usia dini, maka dari itu penerapan teknik mozaik berbantuan dari media bahan alam sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas melukis bagi anak usia dini, karena anak diajak untuk membuat karya seni yang unik dan kreatif sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak menggunakan bahan-bahan alam yang ada di lingkungan sekitar. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Persamaan penelitian terdahulu yang

dilakukan oleh Dewi dkk dengan yang akan dilakukan saat ini terletak pada variabel terikat yang digunakan, yaitu kreativitas melukis anak usia dini yang dijadikan sebagai variabel terikat (Y). Adapun perbedaannya, terletak pada metode yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk menggunakan metode adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang digunakan saat ini menggunakan metode penelitian korelasional.

