

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang unik sebab berada pada rentang usia 0–6 tahun. Pada usia ini disebut juga sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana perkembangan otak akan berkembang pesat.<sup>1</sup> Oleh karena itu, pengembangan secara tepat di usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya. Perkembangan anak merupakan segala perubahan yang terjadi pada anak yang meliputi seluruh perubahan, baik perubahan fisik, motorik, perkembangan kognitif, emosi, maupun perkembangan psikososial yang terjadi dalam usia anak (*infancy toddlerhood* pada usia 0–3 tahun, *early childhood* usia 3–6 tahun, dan *middle childhood* usia 6–11 tahun).

Anak didik membutuhkan kesempatan untuk bermain imajinatif, mengekspresikan diri, menemukan masalah, menyelidiki jalan alternatif, dan menemukan penemuan baru untuk mempertinggi perkembangan kreativitas.<sup>2</sup> Untuk itu guru perlu memfasilitasi dengan memberikan berbagai kegiatan dan lingkungan belajar yang fleksibel serta berbagai sumber belajar. Kesempatan yang diberikan dapat mendorong timbulnya ekspresi diri anak. Guru dapat memberikan dorongan pada anak untuk memilih aktivitasnya sendiri, menemukan berbagai hal

---

<sup>1</sup> Denok Dwi Anggraini, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Kreator Cerdas Indonesia, Kediri, 2022, hlm. 2.

<sup>2</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi, Indeks, Jakarta, 2013, hlm. 14.

alternatif, dan untuk menciptakan objek atau ide baru yang memudahkan perkembangan kemampuan berpikir berbeda, dan penanganan masalah yang orisinal.

Para guru perlu merencanakan kebutuhan anak-anak untuk aktivitas mereka, perhatian, stimulasi, dan kesuksesan melalui keseimbangan dan kesatuan di dalam kelas dan melalui implementasi desain kegiatan yang terencana. Guru juga merencanakan kegiatan rutin beserta peralihannya. Anak-anak harus dapat berpindah secara efektif dari satu area ke area yang lain secara aman, tidak terburu-buru, di dalam kelompok maupun individual, sampai mereka telah siap. Guru dapat mempersiapkan aktivitas dan menciptakan suasana yang dapat menstimulasi anak dan membantu mereka memilih aktivitas atau mainan yang tepat. Guru juga harus fleksibel dan dalam menggunakan aktivitas alternatif tergantung pada perubahan kondisi, perbedaan ketertarikan pada anak, dan situasi yang luar biasa.

Dalam pembelajaran kreativitas seorang guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, mengembangkan bakat yang ada pada diri anak didik serta dapat mempertahankan kompetensi yang ada pada dirinya. Bentuk kreativitas seorang guru dalam pembelajaran di kelas, akan sangat membantu dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran. Kreativitas guru akan lebih memudahkan anak didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Begitu juga sebaliknya, guru yang kurang kreativitas dapat berdampak buruk pada perkembangan anak didik. Pembelajaran monoton, belajar hanya menjadi rutinitas belaka, tidak ada kreasi dan inovasi sehingga daya berpikir anak kurang berkembang secara optimal.

Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersamaan dengan lahirnya manusia itu. Sejak lahir, manusia memperlihatkan kecenderungan mengaktualkan dirinya yang mencakup kemampuan kreatif (memiliki kemampuan untuk mencipta). Pada masa kanak-kanak, seseorang ingin mengetahui apa saja yang dilihatnya. Mereka melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang orisinal. Sebagian bahkan berusaha memperoleh jawaban dengan melakukan eksplorasi langsung. Apa yang dilakukan pada masa ini adalah bukti kreativitas manusia.<sup>3</sup>

Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat dalam memelihara bakat kreatif serta kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kreatif. Tantangan yang sebenarnya ada dalam lembaga pendidikan yang berhubungan dengan kreativitas yaitu tingkat pengetahuan guru mengenai cara membelajarkan yang kreatif, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, serta konsep kreativitas itu sendiri.

Dalam menghadapi tantangan kehidupan modern saat ini, kreativitas sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan. Kreativitas sangat diperlukan dalam hidup ini dengan beberapa alasan antara lain: pertama, kreativitas memberikan peluang bagi individu untuk mengaktualisasikan dirinya, kedua, kreativitas memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam

---

<sup>3</sup> Ika Lestari, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*, Erzatama Karya Abadi, Bogor, 2019, hlm. 1.

pemecahan masalah, ketiga, kreativitas dapat memberikan kepuasan hidup, dan keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Dari segi kognitifnya, kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian sedangkan dari segi afektifnya, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, selalu ingin mencari pengalaman baru, menghargai diri sendiri dan orang lain, dan sebagainya. Karya-karya kreatif ditandai dengan orisinalitas, memiliki nilai, dapat ditransformasikan, dan dapat dikondensasikan.

Banyak orang tidak percaya bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh anggapan banyak orang bahwa kreativitas merupakan bakat atau bawaan sejak lahir yang dimiliki oleh orang-orang tertentu. Kiranya apapun kemampuan manusia merupakan bawaan, namun kadar dari setiap keahlian yang dimiliki manusia dalam hal-hal tertentu berbeda satu orang dengan orang lainnya. Ada orang baik dalam berbahasa verbal, namun yang lain lebih baik dalam bahasa visual atau menggambar. Hasil penelitian oleh para ahli belum sepenuhnya dapat mengungkapkan apakah sebenarnya yang terjadi pada otak manusia ketika proses kreatif berlangsung. Diakui oleh para ahli psikologi bahwa sangat sulit mengukur dan menilai kreativitas. Bagi orang yang kreatif juga sulit mengungkapkan apa yang menjadikannya kreatif dan dari mana sumber kreatifnya didapat. Banyak dari mereka mengatakan bahwa gagasan kreatifnya

muncul secara tiba-tiba dan kadang tidak memiliki hubungan dengan apa yang terjadi sebelumnya.<sup>4</sup>

Terlepas dari sulitnya mengungkap misteri kreativitas, kemampuan kreativitas manusia telah membuktikan sebagai penyebab berkembangnya kebudayaan dan peradaban manusia. Daya kreativitas itu memancar dari otak manusia yang dikongkritkan menjadi berbagai kreasi sehingga manusia menjadi makhluk yang berkebudayaan dan berperadaban. Berbeda dengan makhluk lainnya yang mana mereka hidup berdasarkan nalurinya. Burung misalnya dapat membuat sarang, perbuatannya itu bukan karena daya ciptanya. Burung dituntun oleh naluri dan sarang yang dibuatnya tidak pernah mengalami perubahan. Sebaliknya manusia membuat tempat tinggal berkembang dari zaman ke zaman, mulai dari hidup di dalam gua, di atas pohon hingga sekarang membuat bangunan bertingkat-tingkat dengan teknologi yang canggih karena kemampuan daya cipta, rasa dan karsanya.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas anak selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Pembelajaran kreatif menurut guru untuk merangsang kreativitas anak, baik dalam mengembangkan kecapaian berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan.

---

<sup>4</sup> A. Agung Suryahadi, *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, 2008, hlm. 365.

Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu.<sup>5</sup>

Anak dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkan dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

Islam telah memerintahkan manusia supaya memiliki kreativitas, dengan memiliki jiwa kreativitas, maka akan dapat merubah suatu keadaan yang lebih baik sebagaimana firman Allah dalam Alquran.

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَى قَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ.  
(الأنفال: 53)

Artinya: “Yang demikian (siksaan) itu adalah karena sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada sesuatu kaum, hingga kaum itu merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri.” (Al Anfaal ayat 53).<sup>6</sup>

Anak usia dini merupakan individu yang sedang tumbuh dan berkembang. Anak juga merupakan makhluk yang aktif. Atas dasar fakta tersebut maka dikembangkan strategi pembelajaran berdasarkan : pendekatan perkembangan dan pendekatan belajar aktif. Pembelajaran yang berpusat pada anak.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Nurdyansyah, *Inovasi Model Pembelajaran*, Nizamial Learning Center, Sidoarjo, 2016, hlm. 107.

<sup>6</sup> Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, Toha Putra, Semarang, 1995, hlm. 270.

<sup>7</sup> Imron Fauzi, *Kurikulum dan Bahan Ajar PAUD*, Superior, Jember, 2013, hlm. 251.

Pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Seni pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan kreativitas, sebab dimana ada seni disitu ada kreasi. Dalam seni, seorang seniman memerlukan kemampuan kreatif dalam mewujudkan karya-karyanya. Ketika seorang seniman menciptakan sebuah karya seni ada beberapa aktivitas fisik dan psikologi yang terjadi. Kegiatan fisik jelas terlihat dari tindakan yang dilakukan dan dari keterampilan yang diperlihatkannya, seperti melukis, menari, bermain musik, atau bermain drama. Namun, kegiatan kejiwaan tidak nampak, inilah sebenarnya yang sangat penting dalam kreativitas sebagai kegiatan pikiran dan perasaan.

Binatang sangat kaya akan rupa. Lihat kelompok unggas, dalam suatu kelompok itu bentuk dan warnanya tidak ada yang sama. Begitu pula pada kelompok binatang yang lain. Untuk itu, dalam menggambar binatang diperlukan pengenalan terhadap bentuk dan anatomi setiap kelompok binatang itu. Bentuk binatang melata berbeda dengan bentuk binatang air, binatang menyusui berkaki empat berbeda bentuknya dengan binatang kelompok unggas. Bahkan dalam satu kelompok terdapat pula perbedaannya; misalnya dalam kelompok binatang menyusui, bentuk kuda berbeda dengan bentuk anjing berbeda pula dengan bentuk sapi.

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Lestari Desa Pungpungan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro, ternyata terdapat

beberapa anak tingkat kreativitas masih kurang berkembang secara optimal. Dimana anak masih tergolong kaku dalam menggunakan jari-jarinya, anak belum bisa mengecap dengan rapi, belum bisa memegang alat pembelajaran dengan benar.

Kreativitas anak tidak berkembang dikarenakan dimana pembelajaran yang sering diberikan kepada anak lebih fokus pada perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media lembar kerja anak dengan fokus kegiatan membaca, tanpa adanya keseimbangan pembelajaran yang dilakukan guru kepada peserta didik sehingga menyebabkan kreativitas tidak berkembang secara optimal. Hal ini menyebabkan karena adanya tuntunan orang tua yang menginginkan anaknya dapat membaca, menulis dan berhitung sehingga guru tidak memperhatikan kreativitas anak. Tidak berkembangnya kreativitas anak, akan membawa dampak buruk bagi anak tersebut, dan yang paling dikhawatirkan dapat mengganggu proses perkembangan anak. Apabila proses perkembangan kreativitas terganggu, maka anak akan pasif dalam pembelajaran, kalau pun aktif itu pun karena adanya perintah dari gurunya. Supaya tidak terjadi hal tersebut, maka guru perlu mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya.

Terdapat berbagai media maupun metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Tidak mungkin semua media ataupun metode pembelajaran digunakan secara bersamaan. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah kegiatan mengecap bermotif binatang dengan menggunakan pelepah pisang.



Untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dapat digunakan media pembelajaran yang berasal dari bahan buatan maupun bahan alami. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan bahan alami karena mudah, praktis dan tidak membutuhkan biaya besar. Dalam hal ini menggunakan pelepah pisang untuk kegiatan mengecap bermotif binatang.

Kreativitas anak dapat dilihat dari gerakan tangan dan jari-jemari peserta didik dalam melakukan suatu kegiatan, menggunakan alat tulis dengan benar, dapat mengenal warna, dapat meniru bentuk, mengecap dengan benar dan mengekspresikan diri melalui kegiatan mengecap bermotif binatang dengan bahan alam pelepah daun pisang. Kegiatan mengecap menggunakan pelepah daun pisang, dimana kegiatan ini lebih dominan dengan menggunakan jari-jemarinya seperti halnya dalam memegang pelepah daun pisang kemudian acuan pelepah daun pisang dicelupkan kedalam tinta atau cat lalu dicapkan dikertas HVS dengan benar.

Kegiatan mengecap atau mencetak adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara mencapkan alat atau acuan yaitu pelepah daun pisang yang telah diberi tinta atau cat pada bidang gambar kemudian dicapkan pada kertas hvs yang telah disiapkan oleh peneliti. Bahan yang digunakan peserta didik yaitu pelepah daun pisang, pewarna makanan, wadah kecil, dan kertas hvs. Setelah alat dan bahan sudah diberikan kepada peserta didik kemudian peserta didik mengerjakan terlebih dahulu belum diberikan penjelasan tentang bagaimana cara melakukan kegiatan mengecap menggunakan pelepah daun pisang dan setelah itu peserta didik diberikan penjelasan cara mengerjakan kegiatan mengecap menggunakan pelepah

daun pisang dengan benar, sehingga peneliti dapat menilai bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengadakan suatu penelitian dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul “Peningkatan Kreativitas melalui Kegiatan Mengecap Bermotif Binatang Menggunakan Pelepah Pisang pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Lestari Desa Pungpungan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan kreativitas melalui kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Lestari Desa Pungpungan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?
2. Apa faktor-faktor penghambat dan pendukung peningkatan kreativitas melalui kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Lestari Desa Pungpungan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin penulis dapatkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang pada anak usia 4 – 5 tahun

di TK Dharma Wanita Lestari Desa Pungpungan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

2. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung peningkatan kreativitas melalui kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Lestari Desa Pungpungan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini, nantinya dapat bermanfaat, khususnya bagi anak dan guru yang mengajar pendidikan Islam anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk penelitian yang akan datang. Sehingga hasilnya lebih berkualitas.

#### **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan seperlunya, yaitu:

1. Upaya adalah usaha; akal; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya); daya upaya.<sup>8</sup>
2. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>9</sup>
3. Kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang merupakan salah satu aktivitas belajar kreativitas dengan cara mewarnai kertas hvs menggunakan alat yang berupa pelepah pisang yang telah kering.

Berdasarkan definisi istilah di atas, maka dapat dibuat suatu kesimpulan tentang maksud judul skripsi ini yaitu upaya untuk meningkatkan kreativitas anak umur 4 sampai dengan 5 tahun melalui aktivitas mengecap kertas hvs sehingga membentuk pola bermotif binatang dengan menggunakan alat pelepah pisang.

#### **F. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian ini adalah orisinal karena bukan plagiat dari penelitian sebelumnya. Apabila ada kesamaan itu pun hanya pada kutipan para ahli atau pakar yang relevan. Untuk mengetahui lebih detail terkait penelitian sebelumnya, berikut penulis sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Orsinalitas/Keaslian Penelitian

---

<sup>8</sup> Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa, Jakarta, 2008, hlm. 1595.

<sup>9</sup> Rudy C. Tarumingkeng, *Kreativitas dan Inovasi Kunci Kesuksesan*, Halaman Moeka Publishing, Bogor, 2017, hlm. 5.

No.	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Jenis Penelitian	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Lista Yusmaniarti, 2022.	Peningkatan Kreativitas melalui Kegiatan Mengecap (Stempel) Menggunakan Bahan Alam pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 1 Pontianak	Kualitatif	Menggunakan bahan alam	Terdapat peningkatan kreativitas melalui kegiatan mengecap (stempel) menggunakan bahan alam
2	Ika Aulia Azhara, 2021	Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Mengecap Menggunakan Media Bahan Alam di TK Islam Al As'ad	Kualitatif	Mengecap menggunakan media bahan alam	Adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mengecap menggunakan media bahan alam
3	Bernadeta Retno Muningsgar, 2014	Peningkatan Kreativitas melalui Kegiatan Mencetak pada Kelompok B di TK Pertiwi Caturharjo Ngaglik, Caturharjo, Sleman	Kualitatif	Kegiatan mencetak menggunakan pelepah pisang, batang pepaya, cipir, dan wortel	Terdapat Peningkatan Kreativitas melalui Kegiatan Mencetak
4	Tri Widiastuti, 2021	Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Kegiatan Mengecap Menggunakan Pelepah Pisang di TK Siwidhono	Kualitatif	Penelitiannya menggunakan desain kualitatif dan analisis statistik deskriptif	Adanya peningkatan kreativitas anak usia dini kelompok A melalui kegiatan mengecap

No.	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Jenis Penelitian	Perbedaan	Hasil Penelitian
		Kab. Ngawi Jawa Timur			menggunakan pelepah pisang
5	Sri Dwi Juliani, 2021	Penggunaan Media Bahan Alam Pelepah Pisang untuk Meningkatkan Kreativitas Seni pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al Ikhlas Taqwa Kel. Sukaramai I, Kec. Medan Area, Kota Medan	kualitatif dan kuantitatif	Penelitiannya merupakan penelitian analisis kualitatif dan kuantitatif	Terdapat peningkatan kreativitas melalui media bahan alam pelepah pisang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, baik ditinjau dari segi metode, isi penulisan maupun hasilnya. Apabila terdapat kesamaan variabel, hal tersebut bukan lah suatu plagiasi.

### G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh susunan yang sistematis dan mudah dipahami oleh para pembaca, maka dalam penyusunan penulisan skripsi ini, penulis membagi menjadi lima bab. Di mana antara bab yang satu dengan bab yang lainnya adalah saling terkait, sehingga merupakan satu kebulatan yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lain. Adapun dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

Bab I, yang berisikan pendahuluan. Pada bab ini ada beberapa sub bab yang meliputi : A. Latar Belakang; B. Rumusan Masalah; C. Tujuan Penelitian; D.

Kegunaan Penelitian; E. Definisi Operasional; F. Orisinalitas Penelitian; dan G. Sistematika Pembahasan.

Bab II, merupakan bab kajian teori. Dalam bab ini dibahas masalah yang berdasarkan pada pendekatan-pendekatan secara teoretis, yaitu dengan mengemukakan beberapa pendapat para ahli, yang meliputi: Kreativitas dan kegiatan mengecap bermotif binatang menggunakan pelepah pisang.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini menguraikan mengenai: A. Pendekatan dan Jenis Penelitian; B. Kehadiran Peneliti; C. Lokasi Penelitian; D. Sumber Data; E. Teknik Pengumpulan Data; F. Teknik Analisis Data; G. Pengecekan Keabsahan Data.

Bab IV merupakan paparan data dan temuan penelitian. Bab ini merupakan bab inti karena berisi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V, merupakan bab terakhir yaitu bab penutup. Pada bagian ini terdiri atas: kesimpulan dan saran. Setelah data-data terkumpul kemudian disimpulkan sesuai dengan hasil yang telah dirumuskan dalam analisis tersebut, di samping itu juga dikemukakan saran-saran yang disampaikan kepada para pihak yang terkait dengan objek penelitian tersebut.

UNUGIRI



**UNUGIRI**