

Pengaruh Latihan Finger Painting terhadap Perilaku Agresif Anak

Sunardi dan Mira Rachmah
Jurusan PLB FIP UPI

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk menemukan jawaban apakah latihan *finger painting* dapat mengurangi perilaku agresif, baik secara fisik maupun secara psikis pada seorang siswa SD Negeri Sukanagalih 1 Pacet - Cianjur. Perilaku agresif secara fisik dibatasi pada perilaku memukul, menendang, menyerang dan mengganggu, sedangkan secara psikis dibatasi pada perilaku memaki, menghina, berkata kasar dan megolok-olok. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan disajikan dalam bentuk grafik. Sedangkan analisis data dilakukan melalui analisis dalam dan antar kondisi. Hasilnya menunjukkan bahwa latihan *finger painting* dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengurangi perilaku agresif siswa, baik yang sifatnya fisik maupun psikis.

Kata kunci: *finger painting, agresif.*

PENDAHULUAN

Fenomena penyimpangan tingkah laku di kalangan pelajar, saat ini semakin marak dipertontonkan di masyarakat. Salah satunya adalah perilaku agresif. Banyak yang mengaitkan perilaku agresif dengan perubahan sosial, terutama dengan dampak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, seperti pengaruh tayangan kekerasan di media televisi dan berita-berita di media cetak.

Perilaku agresif adalah perilaku penyerangan pada orang atau benda yang dilakukan dengan frekuensi tinggi dan akibatnya sering menjadikan orang lain tersakiti atau kerusakan pada hak milik. Anak yang agresif merasa tidak aman dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain, serta pada umumnya tidak disukai oleh teman-temannya dikarenakan sifatnya yang selalu ingin melukai atau

merusak. Sedangkan Applefield (1987, dalam Sunardi, 1995:104) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan yang disengaja yang mengakibatkan atau mempunyai kemungkinan mengakibatkan penderitaan (fisik atau psikis) pada orang lain atau kerusakan pada barang-barang.

Pada hakekatnya, tingkah laku agresif adalah reaksi yang normal pada anak kecil, sebagai kesiagaan anak untuk melindungi dirinya agar aman. Namun, yang menjadi masalah serius adalah apabila pola-pola agresif ini menetap dan berlebihan. Anak yang agresif cenderung menampilkan sikap yang menyerang, seperti: bertingkah laku temperamental bila merasa frustrasi, suka bertengkar, memilih berkelahi untuk menyelesaikan masalah, bahkan tidak memperdulikan hak dan harapan orang lain.

Karakteristik anak dengan tingkah laku agresif adalah bersikap senang bermusuhan, senang menyerang secara fisik maupun verbal, sering melakukan pelanggaran terhadap milik orang lain, atau mempunyai keinginan untuk menguasai suatu hal tertentu dan dilakukan dengan frekuensi dan intensitas tinggi. Krahe (2005:78) menyatakan bahwa respon agresif dapat dikategorikan ke dalam empat kategori yaitu menyerang secara fisik, menyerang dengan objek, menyerang secara verbal dan melanggar hak milik orang lain.

Masalah perilaku agresif merupakan masalah yang cukup berat dan melelahkan bagi guru maupun orang tua, sehingga diperlukan berbagai upaya untuk mengatasinya. Salah satunya, adalah melalui pendekatan seni. Masalahnya, dalam konteks pembelajaran di sekolah saat ini ada kecenderungan bahwa pendekatan ini sering dianggap tidak penting, karena kurang mengandung nilai-nilai akademik sebagaimana pembelajaran matematika, IPA, IPS, dan sebagainya. Akibatnya, implementasinya di sekolah kurang mendapat perhatian, diposisikan sebagai pelengkap atau bahkan dilaksanakan sebagai formalitas belaka.

Secara konseptual, setiap kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai seni. Melalui seni, kehidupan seseorang akan menjadi lebih bermakna, lebih dinamis, lebih teratur, lebih tenang dan harmoni. Bahkan sering kali didengar bahwa hidup itu sendiri adalah seni. Di sisi lain, seni juga dipercayai memiliki nilai-nilai terapeutik, karena dapat menjadi saluran emosi yang tertekan. Sedangkan seni sendiri dapat dimaknai sebagai suatu bentuk ekspresi dan komunikasi, sekaligus media untuk latihan mengontrol diri. Anak-anak yang berperilaku agresif,

kemungkinan dapat disebabkan oleh karena ketidakmampuan mereka dalam mengekspresikan diri dan berkomunikasi secara tepat dengan lingkungannya secara terkendali. Konsekuensinya, apabila pendekatan seni ini diterapkan secara baik dan benar, maka diyakini dapat menjadi suatu pendekatan yang sangat berguna untuk membantu anak mengatasi masalahnya sehingga diharapkan dapat memperbaiki perilaku anak. Dalam pandangan psikoanalisis, perilaku agresif dapat terjadi karena adanya permasalahan-permasalahan psikologis yang tertekan di dalam alam bawah sadarnya. Dalam konteks ini, seni dapat menjadi suatu tempat yang aman bagi anak untuk mengekspresikan masalahnya, sehingga anak akan merasa nyaman dan aman.

Salah satu bentuk seni adalah melukis dan salah satu teknik dalam melukis adalah teknik *finger painting*, yaitu teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas dengan jari atau dengan telapak tangan. Wtarsono menjelaskan bahwa *finger painting* atau melukis dengan jari dapat melatih pengembangan imajinasi, memperhalus koordinasi motorik halus, dan mengasah rasa seni, khususnya seni rupa (<http://www.sahabatcahaya.com>). Nurudin (2009) menegaskan bahwa *finger painting* juga merupakan aktivitas yang dapat menenangkan anak. Bermain coret-coret sangat digemari anak-anak apalagi jika menggunakan jari-jari mereka. Beraneka kreasi coretan indah bisa dibuat dari lukisan dengan jari (*finger painting*) (<http://www.pondokibu.com>).

Berdasarkan hal di atas, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *finger painting* mampu menurunkan perilaku agresif anak baik secara fisik maupun psikis?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan Single Subject Research (SSR), dengan desain yang digunakan adalah A-B-A desain yaitu dengan mencari data pada kondisi baseline-1 (A), kondisi intervensi (B), dan kondisi baseline-2 (A'). Dalam penelitian ini, untuk mencapai data yang stabil, baseline-1 dilakukan sebanyak tujuh kali, intervensi sebanyak 10 kali, dan baseline-2 sebanyak lima kali. Data hasil penelitian diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dan disajikan dalam bentuk grafik, sehingga diperoleh kejelasan dari pelaksanaan eksperimen sebelum, pada saat, maupun sesudah intervensi.

Adapun analisis data dilakukan melalui analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis dalam kondisi, dilakukan dengan menghitung komponen-komponen panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data, dan rentang, sedangkan analisis antar kondisi dengan menghitung komponen-komponen variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah, perubahan stabilitas, perubahan level data, dan overlap data.

Sesuai permasalahan yang diajukan, latihan *finger painting* dilakukan dengan menggunakan cat tembok dan cat yang dibuat sendiri dengan mencampurkan tepung terigu, air, dan pewarna makanan. Teknik melukisnya hanya boleh menggunakan jari dan telapak tangan. Media lukis yang digunakan adalah kertas, kain, papan, dan batu. Prinsip latihan dilakukan secara bebas. Artinya, dalam setiap sesi latihan anak bebas dalam menentukan jenis cat, media, serta obyek

lukisan, tergantung pada keinginan anak. Pelatihan dilakukan di luar jam pelajaran (sore hari) dan dilaksanakan di rumah peneliti selama 1 - 1,5 jam tiap kali pelatihan dan dilaksanakan bersama-sama dengan salah seorang teman sekelasnya setiap dua hari sekali. Dalam setiap sesi pelatihan, subyek penelitian diminta untuk menggambar minimal tiga tema dan pada setiap akhir sesi latihan, anak diminta untuk menjelaskan maksud dari hasil lukisannya dan diberikan masukan-masukan untuk perbaikan selanjutnya. Adapun target behavior dalam penelitian ini adalah perilaku agresif, yang pengertiannya dibatasi pada tindakan yang disengaja dilakukan individu dengan maksud untuk menyakiti atau melukai orang lain baik secara fisik maupun psikis. Menyakiti atau melukai secara fisik dibatasi pada perilaku memukul, menendang, menyerang dan mengganggu, sedangkan secara psikis dibatasi pada perilaku memaki, menghina, berkata kasar dan megolok-olok teman sekelasnya.

Dijadikan kasus dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima di SDN Sukanagalih I Pacet-Cianjur yang berinisial dan berdasar hasil observasi peneliti dan keterangan guru telah diidentifikasi memiliki perilaku agresif. Adapun teknik pengumpulan data, dilakukan melalui teknik pengamatan (observasi) yang dilaksanakan di sekolah selama proses belajar mengajar selama dua jam belajar. Untuk menghindari bias observasi dilakukan dengan meminta bantuan guru kelas dengan mencatat frekuensi munculnya perilaku yang diamati, sesuai rambu-rambu dan pedoman observasi yang telah disediakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh latihan finger painting terhadap perilaku agresif secara umum

perilaku agresif yang bersifat fisik maupun yang bersifat psikis adalah sebagai berikut:

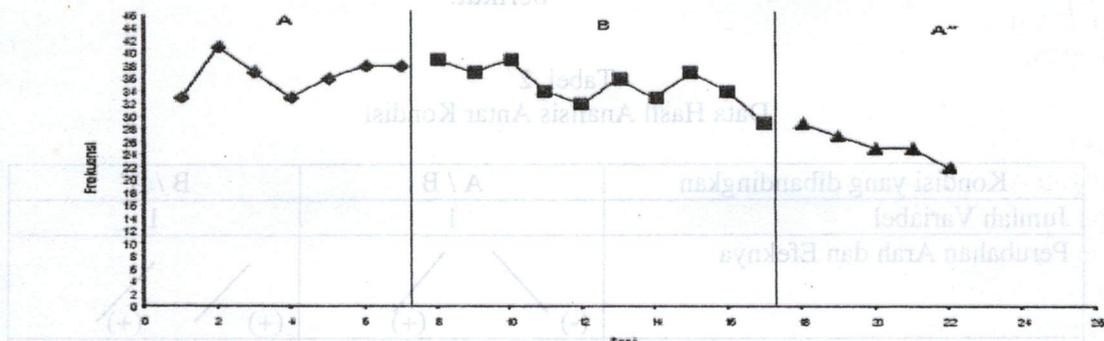
Data hasil observasi terhadap perilaku agresif anak secara umum, yaitu

Tabel 1
Data Frekuensi Perilaku agresif Anak Secara Umum

Sesi	Baseline-1 (A)	Sesi	Intervensi (B)	Sesi	Baseline-2 (A')
1	33	1	39	1	29
2	41	2	37	2	27
3	37	3	39	3	25
4	33	4	34	4	25
5	36	5	32	5	22
6	38	6	36		
7	38	7	33		
		8	37		
		9	34		
		10	29		

Untuk memperjelas data sekaligus agar lebih mudah dibaca dan

dipahami, maka data-data di atas dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 1
Data Frekuensi Perilaku Agresif Anak Secara Umum

Grafik di atas menunjukkan bahwa sekalipun pada fase intervensi (B) muncul beberapa data yang frekuensinya di atas dari data pada fase baseline (A), namun secara jelas menunjukkan adanya gejala penurunan. Penurunan juga terjadi pada fase baseline-2 (A') bila dibandingkan dengan fase intervensi (B) maupun fase

baseline-1 (A). Adanya kecenderungan penurunan frekuensi tersebut dapat ditafsirkan bahwa latihan finger painting dapat berpengaruh terhadap menurunnya frekuensi munculnya perilaku agresif anak. Untuk membuktikan kebenaran di atas, maka berdasar data tabel 1 dan data grafik 1, selanjutnya dilakukan analisis dalam

kondisi maupun analisis antar kondisi. Hasil analisis dalam kondisi untuk data baseline-1 (A) diketahui bahwa panjang kondisi fase baseline-1 (A) = 5, intervensi (B) = 10, dan baseline-2 (A') = 5. Hasil estimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah tengah (Split-middle), diperoleh hasil bahwa estimasi kecenderungan arah pada kondisi baseline-1 (A) menaik, kondisi intervensi (B) menurun dan pada kondisi baseline-2 (A') menurun. Hasil uji kecenderungan stabilitas diketahui bahwa untuk kondisi baseline-1(A), rentang stabilitas = 6,15, mean level = 36.6, batas atas = 39.7 dan batas bawah = 33.5. Dari hasil tersebut diketahui bahwa banyak data point yang ada dalam rentang = 6 yang berarti persentase stabilitasnya = 85,7% yang berarti stabil.

Hasil analisis data pada kondisi intervensi (B) dikehauti bahwa rentang stabilitasnya = 5,85, mean level = 55, batas atas = 37,9 dan batas bawah = 32,1. Dari hasil tersebut diketahui bahwa banyak data point yang ada dalam rentang = 7 dari 10 data point yang berarti persentase stabilitasnya = 70% yang berarti variabel

atau tidak stabil. Sedangkan hasil analisis pada kondisi baseline-2 (A') dikehauti bahwa rentang stabilitasnya = 4,35, mean level = 25,5, batas atas = 25,78 dan batas bawah = 23,42. Dari hasil tersebut diketahui bahwa banyak data point yang ada dalam rentang = 3 dari 5 data point yang berarti persentase stabilitasnya = 60% yang berarti variabel atau tidak stabil.

Berdasar hasil analisis di atas, selanjutnya diketahui bahwa kecenderungan jejak data (data path) adalah menaik untuk fase A dan menurun untuk fase B maupun A'. Untuk level stabilitas dan rentang, pada fase A adalah stabil dengan rentang = 33-41, fase B tidak stabil dengan rentang = 29-39, dan fase A' tidak stabil dengan rentang = 22-29. Adapun level perubahannya adalah -8 untuk kondisi A, +10 untuk kondisi B, dan +7 untuk kondisi A'. Mencermati data tersebut maka intervensi yang diberikan cukup berhasil meskipun belum stabil sehingga memerlukan intervensi yang lebih lama.

Selanjutnya berdasarkan analisis antar kondisi, hasilnya dapat ditabelkan sebagai berikut:

Tabel 2
Data Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi yang dibandingkan	A / B	B / A'
Jumlah Variabel	1	1
Perubahan Arah dan Efeknya	(-) / (+)	(+) / (+)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke Variabel
Perubahan Level Data	(38 - 29) +9	(39 - 22) +17
Persentase Overlap	70%	10%

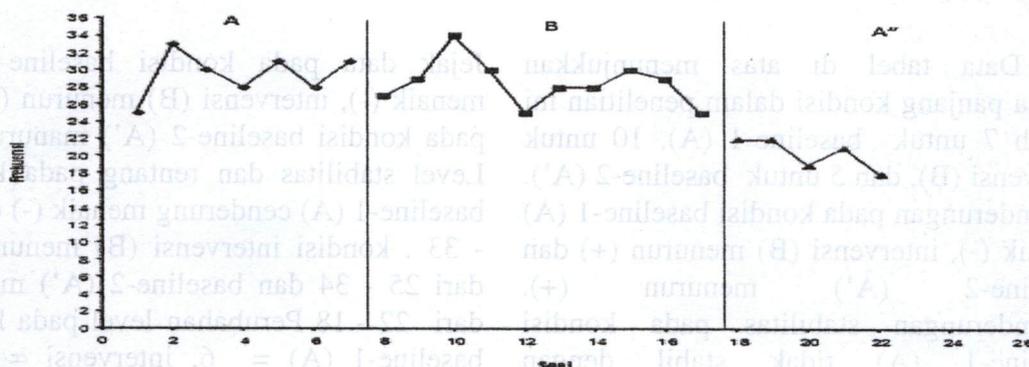
Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa sekalipun masih terdapat beberapa kondisi yang variabel, namun cukup memberi gambaran bahwa metode latihan finger painting dapat menurunkan frekuensi perilaku agresif pada kasus.

2. Pengaruh latihan finger painting terhadap perilaku agresif secara fisik

Data hasil observasi terhadap frekuensi munculnya perilaku agresif anak secara fisik adalah sebagai berikut :

Tabel 2
Data Frekuensi Perilaku Agresif Anak Secara Fisik

Sesi	Baseline-1 (A)	Sesi	Intervensi (B)	Sesi	Baseline-2 (A')
1	25	1	27	1	22
2	33	2	29	2	22
3	30	3	34	3	19
4	28	4	30	4	21
5	31	5	25	5	18
6	28	6	28		
7	31	7	28		
		8	30		
		9	29		
		10	25		



Grafik 2
Data Frekuensi Perilaku Agresif Anak Secara Fisik

Berdasar grafik di atas, sekalipun tidak tampak jelas, namun dapat ditafsirkan bahwa pada fase intervensi (B) muncul kecenderungan untuk menurun bila dibandingkan dengan fase baseline-1 (A). Dibandingkan dengan fase baseline-1 (A) maupun fase intervensi (B), kecenderungan menurun tampak jelas baru terlihat pada fase baseline 2 (A'). Grafik di atas

menunjukkan bahwa secara umum terjadi penurunan pada fase intervensi maupun baseline-2, yang berarti bahwa latihan finger painting dapat berpengaruh terhadap menurunnya frekuensi perilaku agresif anak secara fisik.

Hasil telaah lebih lanjut terhadap data di atas melalui analisis dalam kondisi, hasilnya dapat ditabelkan sebagai berikut:

Sesi	Baseline-1 (A)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A')
1	25	27	22
2	33	29	22
3	30	34	19
4	28	30	21
5	31	25	18
6	28	28	
7	31	28	
8		30	
9		29	
10		25	
11			22
12			22
13			19
14			21
15			18
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			

Tabel 3
Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	A	B	A'
Panjang Kondisi (Condition Length)	7	10	5
Kecenderungan Arah (Estimate of Trend Direction)	(-) ↗	(+) ↘	(+) ↘
Kecenderungan Stabilitas (Trend Stability)	Variabel 71.4%	Stabil 90%	Stabil 100%
Jejak Data (Data Path)	(-) ↗	(+) ↘	(+) ↘
Level Stabilitas dan Rentang (Level Stability and Range)	Variabel 25-33	Stabil 25-34	Stabil 22-18
Perubahan Level (Level Change)	$\frac{31 - 25}{-6}$	$\frac{27 - 25}{+2}$	$\frac{22 - 21}{+1}$

Data tabel di atas menunjukkan bahwa panjang kondisi dalam penelitian ini adalah 7 untuk baseline-1 (A), 10 untuk intervensi (B), dan 5 untuk baseline-2 (A'). Kecenderungan pada kondisi baseline-1 (A) menaik (-), intervensi (B) menurun (+) dan baseline-2 (A') menurun (+). Kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline-1 (A) tidak stabil dengan persentase 71.4%. Pada kondisi intervensi (B) stabil yaitu sebesar 90%, dan pada kondisi baseline-2 (A') stabil yaitu 100%.

Jejak data pada kondisi baseline-1 (A) menaik (-), intervensi (B) menurun (+) dan pada kondisi baseline-2 (A') menurun (+). Level stabilitas dan rentang pada kondisi baseline-1 (A) cenderung menaik (-) dari 25 - 33. kondisi intervensi (B) menurun (+) dari 25 - 34 dan baseline-2 (A') menurun dari 22 - 18. Perubahan level pada kondisi baseline-1 (A) = 6, intervensi = 2 dan baseline-2 (A') = 1.

Adapun hasil analisis antar kondisi dapat ditabelkan sebagai berikut:

Tabel 4
Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

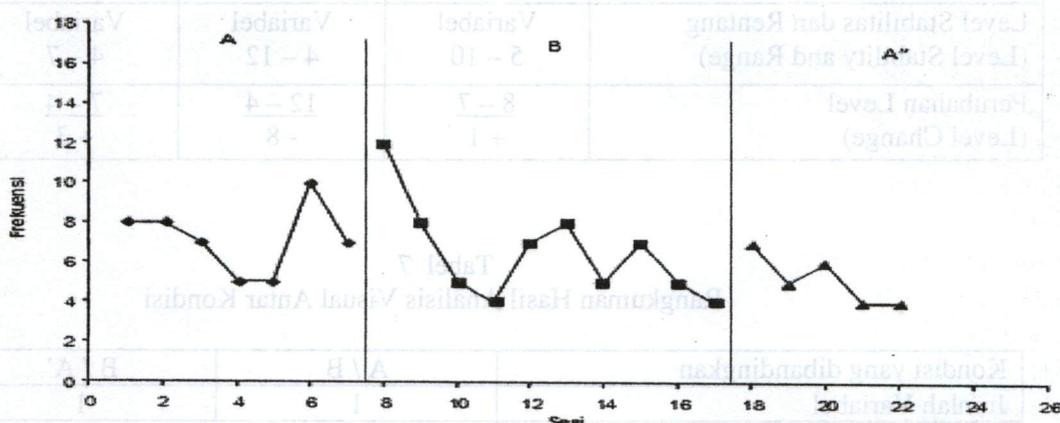
Kondisi yang dibandingkan	A / B	B / A'
Jumlah Variabel	1	1
Perubahan Arah dan Efeknya	(-) ↗ (+) ↘	(+) ↘ (+) ↘
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke Stabil	Stabil ke Stabil
Perubahan Level Data	(31 - 27) +4	(25 - 22) +3
Persentase Overlap	70%	0%

3. Pengaruh latihan finger painting terhadap perilaku agresif secara psikis

Tabel 5
Data Frekuensi Perilaku Agresif Anak Secara Psikis

Sesi	Baseline-1 (A)	Sesi	Intervensi (B)	Sesi	Baseline-2 (A')
1	8	1	12	1	7
2	8	2	8	2	5
3	7	3	5	3	6
4	5	4	4	4	4
5	5	5	7	5	4
6	10	6	8		
7	7	7	5		
		8	7		
		9	5		
		10	4		

Untuk memberikan kemudahan atas dapat disajikan dalam grafik dalam membaca dan memahami data di sebagai berikut:



Grafik 3
Data Frekuensi Perilaku Agresif Secara Psikis

Dari grafik diatas dapat ditafsirkan danya penurunan perilaku agresif anak secara psikis setelah anak diberikannya perlakuan atau intervensi, yang ditandai dengan meunculnya kecenderungan penurunan frekuensi perilaku agresif dari fase A ke B dan dari A ke A'.

Kecenderungan penurunan perilaku agresif anak secara psikis di atas didukung dengan hasil analisis data dalam kondisi (Tabel 6) maupun antar kondisi (Tabel 7).

Data tabel di atas menunjukkan bahwa dengan panjang kondisi pada fase fase baseline-1 (A) = 7, fase intervensi (B)

= 10, dan fase baseline-2 (A') = 2, diperoleh kecenderungan arah pada kondisi baseline-1 (A) menaik (-), intervensi (B) menurun (+) dan baseline-2 (A') menurun (+). Untuk kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline-1 (A) data tidak stabil dengan persentase 28.6%, pada kondisi intervensi (B) tidak stabil dengan persentase 50%, dan pada fase baseline-2 = 60%. Jejak data pada kondisi baseline-1 (A) menaik (-), intervensi (B) menurun (+) dan pada kondisi baseline-2 (A') menurun (+). Untuk level stabilitas dan rentang pada kondisi baseline-1 (A) tidak stabil dengan

rentang : 5 - 10. kondisi intervensi (B) tidak stabil dengan rentang: 4 - 12, dan pada kondisi baseline-2 (A') tidak stabil dengan rentang : 4 - 7. Adapun perubahan level pada kondisi baseline-1 (A) = 1 point, intervensi = 8 point, dan baseline-2 (A') = 3 point.

Tabel 6
Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	A	B	A'
Panjang Kondisi (Condition Length)	7	10	5
Kecenderungan Arah (Estimate of Trend Direction)	 (-)	 (+)	 (+)
Kecenderungan Stabilitas (Trend Stability)	Tidak Stabil 28.6 %	Tidak Stabil 50 %	Tidak Stabil 60 %
Jejak Data (Data Path)	 (-)	 (+)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang (Level Stability and Range)	Variabel 5 - 10	Variabel 4 - 12	Variabel 4 - 7
Perubahan Level (Level Change)	$\frac{8-7}{+1}$	$\frac{12-4}{-8}$	$\frac{7-4}{+3}$

Tabel 7
Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi

Kondisi yang dibandingkan	A / B	B / A'
Jumlah Variabel	1	1
Perubahan Arah dan Efeknya	 (-)  (+)	 (+)  (+)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke Variabel	Variabel Ke Variabel
Perubahan Level Data	(7 - 12) - 5	(7 - 4) + 3
Persentase Overlap	20%	20%

Hasil-hasil perhitungan dan analisis data di atas, meskipun banyak data yang sifatnya masih variabel, namun cukup memberikan petunjuk bahwa metode latihan *finger painting* dapat digunakan dalam mengurangi munculnya frekuensi perilaku agresif anak baik secara fisik maupun psikis. Dengan kata lain, meskipun hasil penelitian ini masih memiliki beberapa kelemahan, tetapi apabila metode ini terus dikembangkan, diyakini menjadi salah satu metode yang efektif dalam

membantu anak yang memiliki perilaku agresif.

Finger painting adalah salah satu bagian dari seni yang didalamnya mengandung tidak saja mengandung nilai-nilai kesenangan, pengembangan kreatifitas, bakat, minat, tetapi juga nilai-nilai terapeutik bagi terbangunnya kemampuan ekspresi diri, komunikasi, dan kontrol diri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam *finger painting*,

melalui paduan bentuk dan warna anak akan belajar banyak tentang proporsionalitas, keserasian, keharmonisan, estetika, kesabaran, bersikap tenang, rileks, memusatkan perhatian, dan terbuka. Ditinjau dari pandangan psikoanalisa, finger painting dapat membawa efek

katarsis, yaitu penyaluran emosi yang dapat berfungsi untuk membersihkan atau menyembuhkan jiwa. Dalam konsep lain, finger painting dapat menjadi media yang efektif bagi penyaluran energi yang berlebihan secara teratur dan terkendali.

KESIMPULAN

Salah satu ciri anak agresif adalah senang menyerang orang lain, baik secara fisik dan atau verbal, dan dilakukan dengan frekuensi dan intensitas tinggi, sehingga orang lain sering merasa tersakiti. Sedangkan lingkungan sering kali merasa kewalahan untuk mengatasinya. Banyak cara untuk mengatasi perilaku agresif. Penelitian ini membuktikan bahwa metode *finger painting* merupakan salah satu

metode yang efektif untuk menurunkan munculnya frekuensi perilaku agresif, baik secara fisik maupun psikis pada salah seorang siswa SD Negeri Sukagalih Pacet Cianjur. Hasil ini menunjukkan metode latihan finger painting memiliki nilai-nilai terapeutik bagi anak agresif, disamping nilai-nilai kesenangan, pengembangan bakat, minat, dan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2008). *Mengecat dan Mencetak*. {online}. Tersedia: <http://sekolahbayi.com/index.php?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=25>. [15 Maret 2009].
- Elkirany. (2009). *Perilaku Agresif Remaja*. {online}. Tersedia: <http://www.a741k.web44.net/PERILAKU%20AGRESIF%20REMAJA.htm>. [15 Maret 2009].
- Hardimulyono. (2008). *Mengatasi Masalah Agresifitas Anak Melalui Finger Painting*. {online}. Tersedia: <http://hardimulyono.files.wordpress.com/2008/09/mengatasi-masalah-agresifitas-anak-melalui-finger-painting1.pdf>. [19 Maret 2009].
- Khoiriah. (2006). *Variasi Seni Rupa Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tersedia: <http://digilib.unnes.ac.id>. [15 maret 2009].
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. East Sussex: Pustaka Pelajar.
- Kwik, R. (2009). *Pengertian Perilaku*. {online}. Tersedia: <http://qym-7882.blogspot.com/2009/04/pengertian-perilaku.html>. [3 April 2009].
- Mutadin, Z. (2002). *Faktor Penyebab Perilaku Agresif*. {online}. Tersedia: <http://www.e-psikologi.com/epsi/individualdetail.asp?id=380>. [15 maret 2009].
- Nursalam. (2003). *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian ilmu Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medica.
- Nurudin. (2009). *Bermain dan Permainan*. {online}. Tersedia: <http://pondokibu.com/bermainpermainan/melukis-dengan-jari-finger-painting/>. [15 Maret 2009].

- Safei, M. (2008). *Penanganan Anak Agresif*. {online}. Tersedia: <http://one.indoskripsi.com/node/904>. [15 Maret 2009].
- Sunardi. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunalaras*. Surakarta: Depdikbud
- Sunanto, J. Dkk. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Jepang: Universitas Tsukuba.
- Wtarsono. (2009). *Stimulasi dan Kecerdasan Anak*. [Online]. Tersedia: <http://www.sahabatcahaya.net/content/cerita/melukis-untuk-anak/stimulasi-dan-kecerdasan-anak> [15 Maret 2009].
- Wangmuba. (2009). *Teori Perilaku Agresif*. {online}. Tersedia: <http://wangmuba.com/2009/04/12/teori-perilaku-agresif/>. [15 Maret 2009].

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan (2008). *Mengecat dan Menetak*. {online}. Tersedia: <http://sekolahbay.com/index.php?file=news&mod=yes&aksi=lihat&id=2> [15 Maret 2009].
- Elkinary (2009). *Perilaku Agresif Remaja*. {online}. Tersedia: <http://www.44k.web44.net/PERILAKU%20AGRESIF%20REMUDA.htm>. [15 Maret 2009].
- Hardimulyono (2008). *Mengatasi Masalah Agresitas Anak Melalui Finger Painting*. {online}. Tersedia: <http://hardimulyono.files.wordpress.com/2009/04/mengatasi-masalah-agresitas-anak-melalui-finger-painting.pdf>. [15 Maret 2009].
- Khairah. (2006). *Varian Seni Rupa Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tersedia: <http://abjilip.unnes.ac.id>. [15 Maret 2009].
- Krabe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. Eas Sussex: Pustaka Pelajar
- Kwik, R. (2009). *Pengertian Perilaku*. {online}. Tersedia: <http://www.7882.blogpor.com/2009/04/pengertian-perilaku.html>. [3 April 2009].
- Mudrin, Z. (2002). *Factor Penyebab Perilaku Agresif*. {online}. Tersedia: <http://www-psicologi.com/psiv/individual/daerah.asp?id=380>. [15 Maret 2009].
- Nursalam (2003). *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medica
- Nurudin. (2000). *Bermain dan Permainan*. {online}. Tersedia: <http://pondokibu.com/permainan-namamelukis-dengan-jar-finger-painting/>. [15 Maret 2009].