

**SKRIPSI**

**PENERAPAN AKTIVITAS *FINGER PAINTING* UNTUK  
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK AISYIYAH TUPPU  
KECAMATAN LEMBANG**



**OLEH:**

**IRDA HAYU ISMAIL  
NIM: 18.1800.031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2023**

**PENERAPAN AKTIVITAS *FINGER PAINTING* UNTUK  
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK AISYIYAH TUPPU  
KECAMATAN LEMBANG**



**OLEH:**

**IRDA HAYU ISMAIL  
NIM: 18.1800.031**

Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas  
Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2023**

ii

**PENERAPAN AKTIVITAS *FINGER PAINTING* UNTUK  
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK AISYIYAH TUPPU  
KECAMATAN LEMBANG**

**SKRIPSI**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disusun dan Diajukan Oleh

**IRDA HAYU ISMAIL**  
**NIM : 18.1800.031**

**PAREPARE**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PARE-PARE**

2023

iii

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Judul Skripsi : Penerapan Aktivitas Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang

Nama Mahasiswa : Irda Hayu Ismail

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.031

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah No. 2252/2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.  
NIP : 19620308 199203 1 001

Pembimbing Pendamping : Dr. Abd. Halik, M.Pd.I.  
NIP : 19791005 200604 1 003



Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP 9830420 200801 2 010

...

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Aktivitas Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang

Nama Mahasiswa : Irda Hayu Ismail

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.031

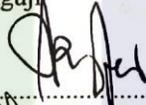
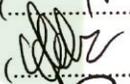
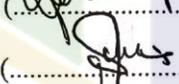
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah No. 2252/2021

Tanggal Kelulusan : 13 Februari 2023

Disahkan oleh Komisi Penguji

Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.	(Ketua)	
Dr. Abd. Halik, M.Pd.I.	(Sekretaris)	
Drs. Abd. Rahman K, M.Pd.	(Anggota)	
Novita Ashari, S.Psi., M.Pd.	(Anggota)	

Mengetahui:



Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. آمَنَّا

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Berkat hidayah, taufik, dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda saya Jina dan Ayahanda tercinta saya Ismail Kasman dimana dengan pembinaan dan berkah doa setulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd dan Bapak Dr. Abd. Halik, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelolah pendidikan di IAIN Parepare.
2. Kepada Ibu. Dr. Zulfah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah serta wakil Dekan 1 dan Wakil Dekan 2 Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana Pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.

5. Kepada Ibu Syarifah Halifah, M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Kepada Ibu Guru TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang yang telah memberikan kesempatan saya untuk melakukan penelitian ini.
7. Kakakku Sri Wahyuni Ismail, S.Pd dan Ulan Dani Ismail, S.Pd, yang selalu memberikan semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada rekan-rekan seperjuangan yang selalu memberikan banyak bantuan dan selalu ada dikala penulis meminta bantuan serta selalu memberi semangat.
9. Seluruh pihak yang berjasa dalam proses penulisan skripsi ini baik yang sengaja maupun yang tidak sengaja.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah awt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahalanya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 25 Desember 2023

02 Jumadil Akhir 1444 H

Penulis



Irda Hayu Isma

NIM. 18.1800.031

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Irda Hayu Ismail  
Nim : 18.1800.031  
Tempat/Tgl. Lahir : Lambalumama, 16 September 1998  
Program Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Aktivitas Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 25 Desember 2023

02 Jumadil Akhir 1444 H

Penulis



Irda Hayu Ismail

NIM. 18.1800.031

## ABSTRAK

Irda Hayu Ismail, *Penerapan Aktivitas Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang*, (dibimbing oleh Amiruddin Mustam dan Abd. Halik)

Skripsi ini membahas tentang meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang. dalam penelitian ini dapat di rumuskan masalah bagaimana penerapan pembelajaran aktivitas *finger painting* di TK tuppup kecamatan lembang? dan bagaimana mengembangkan kreativitas melalui penerapan kegiatan *finger painting* pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu kecamatan lembang? adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran aktivitas *finger painting* di TK Aisyiyah Tuppu kecamatan lembang dan untuk mengetahui perkembangan kreativitas melalui penerapan kegiatan *finger painting* pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu kecamatan lembang.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, tehnik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, tehnik analisis data yang di gunakan adalah observasi pada siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian pratindakan kemampuan kreativitas terbukti dengan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar menjadi 20% berkembang sangat baik (BSB), kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri menjadi 30% berkembang sangat baik (BSB), dan kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci menjadi 30% berkembang sangat baik (BSB), dan kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar menjadi 40% berkembang sangat baik (BSB). Siklus kedua menunjukkan peningkatan untuk kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar menjadi 50% berkembang sangat baik (BSB), kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri menjadi 40% berkembang sangat baik (BSB), kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci menjadi 30% berkembang sangat baik (BSB), dan kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar menjadi 40% berkembang sangat baik (BSB)..

**Kata Kunci:** *Finger Painting*, Kreativitas, Anak Usia Dini

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	I
HALAMAN JUDUL.....	II
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	IV
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	VIII
ABSTRAK .....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XV
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Kegunaan Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	9

B. Tinjauan Teori.....	10
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Subjek Penelitian.....	33
B. Lokasi Dan Waktu.....	34
C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Tehnik Pengumpulan Data Dan Pengolahan Data.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Tehnik Analisis Data.....	40
G. Indikator Keberhasilan.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
C. Pembahasan.....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Simpulan.....	87
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>V</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>XXXV</b>

### DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Rancangan Jadwal Penelitian	34
3.2	Kisi-kisi Observasi	40
3.3	Kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar	42
3.4	Kreativitas anak dalam memberikan alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri	43
3.5	Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci	43-44
3.6	Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar	44
4.1	Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang	48
4.2	Data Tenaga Pendidik TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang	49
4.3	Struktur Organisasi TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang	50
4.4	Keadaan Anak Didik TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang Tahun Ajaran 2022/2023	51
4.5	Kreativitas Anak dalam menjawab Pertanyaan dengan Lancar	53
4.6	Kreativitas Anak dalam Memberikan Berbagai Alternatif Ide dan Mudah Menyesuaikan Diri	54
4.7	Kreativitas Anak dalam Menyatakan Ide Secara Lebih Rinci	54
4.8	Kreativitas Anak dalam Membuat Karya dengan Sabar	55
4.9	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan	56

4.10	Kreativitas Anak dalam Menjawab Pertanyaan dengan Lancar	57
4.11	Kreativitas Anak dalam Memberikan Berbagai Alternatif Ide dan Mudah Menyesuaikan Diri	58
4.12	Kreativitas Anak dalam Menyatakan Ide Secara Lebih Rinci	59
4.13	Kreativitas Anak dalam Membuat Karya dengan Sabar	59-60
4.14	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan	60-61
4.15	Refleksi Siklus 1	62-63
4.16	Kreativitas Anak dalam menjawab Pertanyaan dengan Lancar	63
4.17	Kreativitas Anak dalam Memberikan Berbagai Alternatif Ide dan Mudah Menyesuaikan Diri	64
4.18	Kreativitas Anak dalam Menyatakan Ide Secara Lebih Rinci	65
4.19	Kreativitas Anak dalam Membuat Karya dengan Sabar	65-66
4.20	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan	66-67

## DAFTAR GAMBAR

<b>No. Gambar</b>	<b>Judul Gambar</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Skema Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Taggart	35



## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Pedoman Wawancara	VII-VIII
2	Surat Keterangan Wawancara	IX
3	Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian dari IAIN Parepare	X
4	Surat Rekomendasi Izin Melaksanakan Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	XI-XII
5	Surat Keterangan Telah Meneliti dari Kepala TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang	XIII
6	Dokumentasi Penelitian	XIV-XVII

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Transliterasi

#### 1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	ša	Ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	şad	Ş	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
هـ	ha	H	Ha
ء	hamzah	,	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

## 2. Vokal

Vocal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong. Vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	<i>fathah dan yá'</i>	A	a dan i
وُ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *ḥaula*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
تَا   تَى	<i>fathah dan alif dan yá'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yá'</i>	Î	i dan garis di atas
وُ	<i>dammah dan wau</i>	Û	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. Tā' Marbutah

Transliterasi untuk *tā' marbutah* ada dua, yaitu:

1. *tā'* *marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].
2. *tāmarbûtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tāmarbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tāmarbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (*h*).

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>rauḍah al-jannah</i> atau <i>rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

### 5. *Syaddah* (*Tasydid*)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	: <i>nu'ima</i>
عُدُو	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (î).

- عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)  
 عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

- الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)  
 الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)  
 الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*  
 الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

- تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*  
 النَّوْعُ : *al-nau'*  
 شَيْءٌ : *syai'un*  
 أُمِرْتُ : *umirtu*

## 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *Qur'an*), *Sunnah*, *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian kosa kata Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh :

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

## 9. Lafz al-jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ : *dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

*Al-Gazali*

*Al-Munqiz min al-Dalal*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd

Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr

Ḥamīd Abū)

## B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	:	<i>subhānahū wa ta'āla</i>
saw.	:	<i>shallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	:	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	:	Hijrah
M	:	Masehi
SM	:	Sebelum Masehi
l.	:	Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	:	Wafat tahun
QS ...../.....: 4	:	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/..., ayat 4
HR	:	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referens perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama pengarangnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang.<sup>1</sup> pemberian pendidikan bagi anak usia dini dan anak-anak prasekolah (PAUD) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat, dan pembawaannya. Oleh karena itu, mereka butuh alat bermain sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Berdasarkan Undang-undang NO. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14, menyatakan : “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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 yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.”

Apa yang dipelajari seseorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang<sup>2</sup>. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak. Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Q.S. An-Nahl/16:78:

---

<sup>1</sup>Singgih D. Gunarsa, *Psikologi untuk keluarga* (Jakarta : BPK, Gunung Mulya, 1984), h.68

<sup>2</sup>Singgih D. Gunarso *Loc.Cit*,

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ<sup>3</sup>

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidakmengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.<sup>3</sup>

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang meniti beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan.

Menurut Abu Ahmadi usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain. Yang dimaksud dengan kegiatan bermain disini ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.<sup>4</sup> dengan cara membangun atau menyusun dapat mengembangkan kreativitas anak.<sup>5</sup> Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya. Salah satu cara yang banyak dilakukan anak untuk menyalurkan dorongan kreatifnya yang menggebu-gebu adalah dengan menggambar.

Menurut Hajar Pamadhi menggambar adalah kegiatan mengungkapkan rasa, pikiran baik dengan objek langsung (melihat, mengawasi, memperhatikan) maupun menyimpan terlebih dahulu dalam ingatan kemudian menuangkan kedalam menggambar disalurkan melalui tangan. Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa menggambar adalah kegiatan berimajinasi yang disalurkan melalui

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung : Jum'anutul Art, 2005), h413

<sup>4</sup>Ahmadi, Abu. Dan J.T. Prasetya.. *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*.( Bandung : Pustaka Setia., 2005), h 9

<sup>5</sup>Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak*. (Jakarta, PT Asdi Mahasatya, 2004), h.39

tangan dengan menggunakan alat / media dan , tehnik. Adapun alat-alat yang akan digunakan dalam menggambar adalah pensil, kuas, kertas , crayon, arang, tinta, cat air, cat plakat, cat akrilik maupun cat minyak.<sup>6</sup>

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorikhalus dan kasar), kecerdasan dalam daya pikir dan daya cipta, kecerdasan sosial emosional (sikap dan perilaku serta baragama), serta kecerdasan bahasa dan komunikasi. Pelaksanaan PAUD diselenggarakan dengan memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses belajar pada PAUD ditekankan pada pengembangan proses berpikir dan proses berkreasi yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu potensi yang penting dikembangkan pada PAUD adalah pengembangan kreativitas. Pendidik sebagai sosok yang berperan dalam perkembangan anak, menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan Kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di TK Aisyiyah kepada salah satu guru kelas di TK di dapatkan informasi bahwa kreatifitas anak masih sangat kurang dan masih banyak anak yang kurang mengeksplor imajinasi mereka saat melalukan pembelajaran sehingga banyak anak masih sangat membutuhkan tuntunan dalam melakukan proses pembelajaran terutama dalam pengembangan kreativitas anak, pada saat bersamaan membuat banyak anak kurang fokus dan kurang memperhatikan guru saat proses belajar berlangsung, salah satu penyebabnya adalah kurangnya kepercayaan diri yang dimiliki anak sehingga membuat mereka acuh tak acuh terhadap sesuatu yang dijelaskan kepada mereka, banyak anak yang merasa bosan dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga anak lebih memilih mencari kesibukan lain dengan berlari-lari dikelas mengambil alat permainan.

---

<sup>6</sup>Hajar Pamadhi, *Menggambar ekspresi*,(direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan,2016) h.3

Fakta tersebut menunjukkan bahwa anak yang kreatif mampu mengekspresikan dirinya dengan cara fokus dengan materi yang diajarkan dan faham tentang apa yang harus dilakukan setelahnya, sedangkan anak yang kurang memiliki kreativitas hanya meniru dari apa yang temannya kerjakan, anak tidak dapat mengekspresikan diri sesuai dengan idenya sendiri. sedangkan harapan dari guru-guru adalah ingin anak didik melebihi kriteria pembelajaran yang telah diterapkan.

Menurut Hajar Pamadhi menggambar adalah kegiatan mengungkapkan rasa, pikiran baik dengan objek langsung (melihat, mengawasi, memperhatikan) maupun menyimpan terlebih dahulu dalam ingatan kemudian menuangkan kedalam menggambar disalurkan melalui tangan.<sup>7</sup> Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa menggambar adalah kegiatan berimajinasi yang disalurkan melalui tangan dengan menggunakan alat / media dan , tehnik. Adapun alat-alat yang akan digunakan dalam menggambar adalah pensil, kuas, kertas, crayon, arang, tinta, cat air, cat plakat, cat akrilik maupun cat minyak. Pada kesempatan tersebut Guru dan peneliti merasa perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran di kelas dengan cara merancang kegiatan-kegiatan yang menarik bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan yang dipilih oleh peneliti adalah *finger painting*.

*Finger painting* adalah lukisan jari disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair cat atau tinta. Menurut Solahudin dalam Febri Nur'aini *finger painting* adalah tehnik menggambar dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari jemari atau telapak tangan.<sup>12</sup> Menurut Yeni rachmawati dan Euis kurniati dalam Febri Nuraini *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif. Adapun manfaat dari *finger painting* yaitu meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat

---

<sup>7</sup> Hajar Pamadhi, *Menggambar ekspresi*,(direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan,2016) h.3

kreatif mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif dan melatih otot-otot jari.

Rika Afriani menyatakan bahwa *finger painting* merupakan salah satu kegiatan teknik menggambar dengan mengoleskan cat pada kertas basah menggunakan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak.<sup>8</sup> Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa *finger painting* adalah suatu tehnik menggambar menggunakan jari-jari tangan melalui dengan alat cat (warna) kedalam kertas / karton. kegiatan ini dapat melatih motorik halus dan kreativitas yang dimiliki anak.

Menurut solahudin dalam Febri Nur'aini *finger painting* adalah tehnik menggambar dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari jemari atau telapak tangan.<sup>9</sup> Menurut Yeni rachmawati dan Euis kurniati dalam Febri Nuraini *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif. Adapun manfaat dari *finger painting* yaitu meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif dan melatih otot-otot jari.

*Finger painting* anak dapat mengekspresikan imajinasinya secara langsung, anak diberikan kebebasan untuk melukis apapun yang anak pikirkan melalui media yang disediakan. *Finger painting* merupakan kegiatan yang sederhana, meskipun begitu kegiatan *finger painting* memiliki keunggulan untuk mengembangkan kreativitas jika dibandingkan dengan kegiatan seni lainnya untuk anak. Pertama, melalui kegiatan *finger painting* beberapa aspek perkembangan anak dapat muncul.

---

<sup>8</sup>Rika Afriani, *pengaruh bermain finger painting terhadap Kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul athfal (ra) akhlakul Karimah kotabumi tahun Pelajaran 2015/2016* (Bandar Lampung, 7 february 2018) 2015

<sup>9</sup>Febri nuraini, *Artikel Upaya meningtkkan kreativitas melalui finger painting pada anak di RA sunan Averous bogoran, bantul*, (Yogyakarta, 19 januari 2018), 2015 h.3

Almaji mengemukakan bahwa kegiatan *finger painting* membantu kemampuan berbahasa anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide tentang apa yang akan anak lukis dan menceritakan hasil karyanya pada teman serta guru.

Oleh sebab itu, peneliti memilih kegiatan *Finger Panting* sebagai salah satu kegiatan pengembangan kreativitas peserta didik. Karena dalam kegiatan *Finger Panting* peserta didik dapat mengekspresikan imajinasinya secara langsung, peserta didik diberikan kebebasan untuk menggambar apapun yang anak pikirkan melalui media yang disediakan. Melalui kegiatan *finger painting* ini diharapkan anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas pada diri anak sehingga dapat mengatasi masalah perkembangan kreativitas anak yang kurang optimal di TK Aisiyyah Tuppu. Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tentang " Penerapan Aktivitas *Finger Painting* untuk Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok A di TK Aisiyyah Tuppu Kecamatan lembang

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah di TK Aisiyyah Tuppu sebagai berikut:

1. Peserta didik masih sangat membutuhkan tuntunan dalam proses belajar mengajar
2. Pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan gurunya.
3. Siswa kurang fokus dalam melakukan pembelajaran dan memilih melakukan kegiatan lain di kelas.
4. Siswa kurang mengeksplor kreativitas dalam pembelajaran sehingga membuat mereka kurang percaya diri dalam melakukan sesuatu.
5. Guru kurang berusaha menyusun dan menerapkan berbagai metode dan aktivitas belajar yang bervariasi.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah

1. Bagaimana penerapan pembelajaran aktivitas *finger painting* di TK Aisiyyah Tuppu kecamatan lembang ?
2. Apakah penerapan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas pada pada anak Kelompok A di TK Aisiyyah Tuppu kecamatan lembang?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan di capai adalah

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran aktivitas *finger painting* di TK Aisiyyah Tuppu kecamatan lembang .
2. Untuk mengetahui penerapan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas pada anak Kelompok A di TK Aisiyyah Tuppu.

### E. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang di diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah, memperkuat serta melengkapi teori-teori belajar mengembangkan Kreativitas anak melalui penerapan kegiatan *finger painting* atau sebagai acuan dalam pengembangan teori bagi peneliti selanjutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa yaitu dapat membantu meningkatkan dan mengembangkan kreativitas belajar sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Bagi guru yaitu dapat membantu guru meningkatkan kegiatan aktivitas siswa yang lebih berfariasi di kelas sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas belajar di kelas.

- c. Bagi sekolah yaitu dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi peningkatan kualitas pendidikan khususnya di TK Aisiyyah Tuppu.
- d. Bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman, wawasan dan motivasi kepada peneliti sebagai calon guru atau calon pendidik untuk menjalani profesinya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. penelitian yang telah dilakukan oleh Suyatmi pada tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “ Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Ngambean 2 ” skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2014.36 Dapat disimpulkan bahwa aktivitas menggambar pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor kreativitas anak sebagai berikut :  
Sebelum tindakan skor kategori tinggi mencapai 20%, pada tindakan siklus I mencapai 60%, dan pada tindakan siklus II mencapai 92,5%. Penelitian pertama menekankan pada penggunaan permainan finger painting terhadap peningkatan kreativitas anak, sedangkan penelitian kedua menggunakan kegiatan menggambar untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
2. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Selia Dwi Kurnia (2015) pengaruh kegiatan *painting* dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis di TK Pertiwi Matanna Tikka Kecamatan Tanete Rattang Kabupaten Bone. menyatakan bahwa hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan finger painting lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan Brush painting
3. Nina Astria, Made Sulastrri, Mutiara Magta, dengan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus”. Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa metode bermain melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B2 semester II tahun pelajaran

2014/2015 di TK Santa Maria Singaraja dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I presentase kemampuan motorik halus anak sebesar 65,93% yang berada pada kategori sedang. Penelitian dilanjutkan dengan melakukan perbaikan pada siklus II dan mengalami peningkatan dengan presentase kemampuan motorik halus anak sebesar 82,93% yang berada pada kriteria tinggi. Jadi terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak dari siklus I ke siklus II sebesar 17%.<sup>10</sup>

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kreativits anak dan perkembangan kemampuan motorik halus anak. Persamaan dari penelitian diatas yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan motorik halus yang membedakannya adalah cara yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak, anak usia dini yang dijadikan sasaran penelitian ada di Taman Kanak-kanak Raudhatul Aneli Sukabumi Bandar Lampung. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan kegiatan *finger painting* dari paparan itu perbedaan adalah dari segi geografis. Persamaannya yaitu pada sasaran penelitian anak usia dini pada usia 5-6 tahun.

## **B. Tinjauan Teori**

### **1. Kreativitas Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas adalah kemampun seseorang dalam hal yang baru. Menurut Supriadi yang dikutip dalam Selia Dwi Kurnia menyatakan bahwa Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah

---

<sup>10</sup>Nina Astria, Made Sulastrri, Mutiara Magta. *Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halu* , e-Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 3 No.1 – Tahun 2015).

ada sebelumnya.<sup>11</sup> Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah kemampuan atau keahlian yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Sementara itu Mayezky dalam Selia Dwi Kurnia menjelaskan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli untuk individu dan dihargai oleh orang atau lainnya<sup>12</sup>. Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah suatu tindakan untuk untuk membuat sesuatu yang asli dan dihargai oleh orang lain.

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh Munandar dalam Haryati mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru , asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat<sup>13</sup>. Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru baik yang sudah ada kemudian dijadikannya menjadi hal-hal yang bermanfaat. Sementara itu Solso dalam Haryati berpendapat kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.<sup>14</sup>

Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah kegiatan yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalh. Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang berdaya untuk menghasilkan produk atau karya dengan caranya sendiri.

Dalam referensi lain Martini Jamaris mengatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas mental karena berkaitan dengan pemahaman manusia terhadap lingkungannya secara terus menerus dengan penuh ketekunan dan kesabaran yang

---

<sup>11</sup>Selia Dwi Kurnia, *Op-Cit* ,h. 291

<sup>12</sup>*Ibid* ,h. 291

<sup>13</sup>Haryati, *aktivitas cerdas pengisi kegiatan PAUD*(Jakarta selatan. PT. Tugu Publisher,2012),

<sup>14</sup>*Ibid*,h.16

menghasilkan berbagai ide, temuan, cara-cara baru, dan berbagai tindakan yang merupakan terobosan bagi suatu perubahan yang sangat bernilai dan bermakna bagi manusia dalam mengembangkan, mengatur dan mengendalikan lingkungannya sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dan lingkungannya. Dari pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang menghasilkan berbagai ide atau temuan baru.<sup>15</sup>

Pengukuran kreativitas berdasarkan indikator yang disusun berdasarkan aspek-aspek dalam kreativitas. Aspek kreativitas menurut Jamaris (2006:67) adalah:

- a. Kelancaran, kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan ide-ide yang ada dalam pikiran dengan lancar. Anak yang kreatif mampu menciptakan gagasan dalam kegiatan pemecahan masalah, memberikan jawaban ketika anak menjawab pertanyaan, memberikan anak banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal serta anak mampu bekerja lebih cepat ketika melakukan lebih banyak daripada anak lain.
- b. Kelenturan, kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide yang dimilikinya. Anak yang memiliki kelenturan mampu menciptakan ide saat anak menyelesaikan masalah karena ketika anak memberikan jawaban pertanyaan bervariasi dapat melihat masalah dari sudut pandang berbeda sehingga anak mampu menyajikan konsep kreativitas dengan cara berbeda.
- c. Keaslian, keaslian yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan suatu karya yang asli sesuai dengan pemikirannya sendiri. Anak yang memiliki aspek keaslian mampu menciptakan ide kreativitas baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban lain dalam menjawab suatu pertanyaan dan anak mampu membuat kombinasi tidak lazim sehingga hasil karya yang dihasilkan anak unik dan berbeda dengan lainnya.
- d. Elaborasi, elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain. Anak yang memiliki kemampuan mengelaborasi mampu menumbuhkan atau

---

<sup>15</sup>Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013) h. 74

memperkaya gagasan orang lain sehingga menumbuhkan kualitas gagasan tersebut.

### **b. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini**

Suratno yang dikutip oleh Torrance menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah:

- 1) Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif

Proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.

- 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif. Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.

- 3) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Secara alamiah anak kreatif itu sering bercerita tidak ada habis-habisnya bahkan sering di cap sebagai anak yang cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka anak yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir luwes, ingin tahu, mempunyai imajinasi, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mau berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian

---

<sup>16</sup> Suratno. *Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005), h.11

ini, anak kreatif adalah anak yang membuat hasil karya berdasarkan idenya sendiri, berani mengambil resiko, mampu menghasilkan karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, serta tidak kehabisan akal untuk menciptakan idea atau karya yang orisinal.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Walaupun setiap anak memiliki potensi kreatif alamiah di dalam dirinya, tapi potensi kreatif tersebut tidak akan optimal jika tidak digali dan diasah sejak dini. Oleh karena itu, dalam bagian ini penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. menurut Rahmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa ada empat faktor yang mendukung kreativitas anak, yaitu :*pertama*, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. *Kedua*, menciptakan lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. *Ketiga*, peranserta guru dalam mengembangkan kreativitas anak, artinya ketika kita menginginkan anak yang kreatif, maka dibutuhkan juga guru yang kreatif untuk memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak. *Keempat*, peranserta orang tuadalam mengembangkan kreativitas anak.<sup>17</sup>

Menurut Yeni Rahmawati yang dikutip oleh Febria Suhartini faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam yaitu faktor yang mendukung dan factor yang menghambat. Adapun faktor-faktor yang mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- 1) Situasi yang mengadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.

---

<sup>17</sup> Utami Munandar, *Op.Cit*, h.90

- 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa mengklasifikasi, mencatat, menterjemahkan, mempraktikkan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan.
- 6) Kewibahasaan yang kemungkinan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- 7) Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan factor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- 2) Kompromitas terhadap teman-teman kelompok dan tekanan social.
- 3) Kurang berani dalam mengeksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- 4) Stereotif peran seks / jenis kelamin
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.<sup>18</sup>

Dari pendapat tersebut diatas dapat penulis simpulkan bahwa Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut diatas, maka seorang guru harus pandai dalam memilah dan memilih situasi dan kondisi atau

---

<sup>18</sup> Pebria Suhartini, *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Di Taman Kanak- Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung* (Lampung, 2016).h.48

keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, dan merangsang pertumbuhannya.

Faktor pendukung kreativitas menurut Hurlock dalam Susanto yang dikutip Rika Afriani oleh adalah sebagai berikut :

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

Faktor pendukung kreativitas lainnya diungkapkan oleh Suyatmi yang dikutip oleh Rika Afriani adalah sebagai berikut :

- 1) Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi.
- 2) Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas
- 3) Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi.
- 4) Peran masyarakat dan orang tua untuk mendorong kegiatan RA.

Adapun factor penghambat kreativitas yang diungkapkan oleh Torrance dalam Susanto yang dikutip oleh Rika Afriani adalah sebagai berikut:

- 1) Terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi
- 2) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
- 3) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
- 4) Terlalu banyak melarang
- 5) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal

Factor penghambat kreativitas lain diungkapkan oleh Musbikin yang dikutip oleh adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi yakni kurangnya pemberian rangsangan maupun pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak.
- 2) Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan yang terlalu padat membuat anak tidak bisa bereksplorasi dengan kemampuannya.
- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri karena dengan kesendirian anak dapat belajar mengembangkan imajinasi sebagai bekal menumbuhkan kreativitasnya.
- 4) Tidak boleh berkhayal, melalui berkhayal anak dapat mengembangkan imajinasinya.
- 5) Orang tua konservatif yaitu orang tua yang tidak berani menyimpang dari pola social lama yang terlalu cepat khawatir.
- 6) *Over protectif* . karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda.
- 7) Disiplin otoriter, mengarahkan kepada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua
- 8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur alat permainan terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif.<sup>19</sup>

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas yang baik maka harus mendukung dan melaksanakan semua faktor pendukung yang ada. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah

---

<sup>19</sup>Rika afriani, *Pengaruh bermain Finger painting terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kota Bumi ,2015/ b2016*. h.33-36

- 1) Terlalu banyak melrang
- 2) Orang tua yang terlalu cepatkawatir
- 3) Pola asuh orang tua yang otoriter
- 4) Tidak diperbolehkannyaberkhayal
- 5) Tidak ada dorongan bereksplorasi

#### **d. Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini**

Sumanto dalam Utami Munandar mengemukakan ada empat manfaat perlunya pengembangan kreativitas sejak dini, yaitu:

- 1) Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri
- 2) Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah
- 3) Kreativitas untuk memuaskan diri
- 4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup
- 5) Tujuan Pengembangan Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Selama anak terus berinteraksi dengan lingkungannya dan lingkungan memberikan pengaruh yang baik bagi anak maka kreativitas anak akan terus berkembang. Namun, persoalan kemudian muncul bahwa kreativitas anak justru menurun seiring bertambahnya usia anak. Kondisi tersebut dikarekan adanya peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola asuh, pola kebiasaan, dan pola penghargaan dari lingkungan yang tidak tepat sehingga menjadi penyebab dari terhambatnya kreativitas. Sebagai contoh, saat di sekolah anak tidak lagi bebas memberikan warna langit sesuai imajinasinya dan tidak dapat memilih untuk belajar di luar ruangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayan menunjukkan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju dewasa. Kajian dari penelitian itu adalah kemampuan individu untuk memunculkan ide orisinal. Tingkat orisinalitas berdasarkan usia menunjukkan bahwa pada usia 5 tahun orisinalitas mencapai 90%, usia 7 tahun orisinalitas turun menjadi 20%, dan pada orang dewasa hanya 2%. Maka

tidak heran jika pada usia 40 tahun orang dewasa akan lebih mudah menyerah dalam melakukan penelitian, percobaan, ataupun pembaharuan produk kreatif.

Kreativitas berkaitan dengan kecerdasan anak meskipun tidak mutlak. Artinya, kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku inteligensi, namun kreativitas dan kecerdasan tidak selalu menunjukkan korelasi positif. Sebab skor intelegensi yang rendah pasti akan memiliki tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor intelegensi yang tinggi belum tentu dibarengi dengan tingkat kreativitas yang tinggi pula. Singkatnya, anak yang kreatif dapat dipastikan bahwa anak itu cerdas, namun tidak selalu anak cerdas adalah anak kreatif.

Oleh sebab itu diperlukan adanya program-program pembelajaran untuk menjaga agar anak tetap kreatif. Menurut Utami Munandar menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- 2) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- 3) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam Pendidikan di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- 4) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 5) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Berdasarkan fakta dalam penelitian dan pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas itu perlu dipupuk sejak dini karena anak yang memiliki kreativitas akan dapat mewujudkan dirinya, memecahkan masalah, dan meningkatkan kualitas hidupnya.

#### e. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

menyatakan sebagaimana Nursisto yang dikutip oleh B. E. F. bahwa pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK adalah sebagai berikut: *Pertama*, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berfikirnya. *Kedua*, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan bahwa hasil penelitian Abraham H. Maslow, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya. Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, takut, khawatir dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.<sup>20</sup>

#### f. Proses Kreativitas

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parces sebagai berikut:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan

---

<sup>20</sup> Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999). h. 21

berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.

- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyantakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi<sup>21</sup>

#### **g. Cara Meningkatkan Kreativitas**

Elizabeth B Hurlock mengemukakan beberapa konisi yang dapat meningkatkan kreativitas antara lain sebagai berikut :

- 1) Kesempatan  
Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok social anak dapat menjadi kreatif, singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.
- 2) Sarana  
Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang mendorong eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 3) Waktu  
Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi anak untuk bermain dengan gagasan, konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinil
- 4) Lingkungan yang merangsang  
Lingkungan rumah disekolah harus merangsang kreativitas yang

---

<sup>21</sup> Wahyudin, *Anak Kreatif* (Gema Insani: 2007), h. 21-23

memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

5) Hubungan orang tua anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak melindungi terlalu posesif pada anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

6) Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus dorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokrasi dan permasif dirumah dan disekolah meningkatkan kreativitas<sup>22</sup>

## 2. Penerapan Aktivitas *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sia Dini

### a. Pengertian *Finger Painting*

*Finger Painting* adalah kegiatan melukis dengan jari tangan. menurut Anis Listyowati dan Sugiyanto *Finger Painting* atau menggambar dengan jari adalah tehnik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan diatas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.<sup>23</sup> Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa *finger painting* adalah suatu cara melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat.

Sementara itu Menurut Solahudin dalam Febri Nur'aini *finger painting* adalah tehnik menggambar dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton

<sup>22</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak II* (Jakarta: Erlangga, 1978), h.6

<sup>23</sup> Anis Listyowati dan Sugiyanto, *Finger painting*( Jakarta erlangga for kids , tt) h. 2

dengan jari jemari atau telapak tangan.<sup>24</sup> Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa *finger painting* adalah suatu cara menggambar dengan cara mengoleskan kanji dengan jari jemari pada bidang gambar kertas atau karton.

Sementara itu dalam referensi lain Menurut Hildebrand dalam Moeslichatoen Menggambar dengan jari dengan menggunakan kanji merupakan perantara untuk menyalurkan kreativitas dan bermain kotor<sup>25</sup>. Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa *Finger painting* adalah suatu perantara untuk menyalurkan imajinasinya dengan bermain kotor.

Dalam referensi lain Menurut Gazali Solahudin yang dikutip oleh Selia Dwi Kurnia *Finger Painting* adalah tehnik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas karton dengan jari atau telapak tangan dalam aktivitas ini dapat digunakan berbagai media 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.<sup>26</sup>

Jenis kegiatan ini merupakan suatu cara berkreasi di bidang datar dengan bubur berwarna sebagai bahan pewarnanya dan jari atau telapak tangan sebagai alatnya. Sesuai dengan perkembangan anak serta bahan yang dipergunakan, jenis kegiatan ini cocok diberikan kepada anak-anak TK. Pada kegiatan ini, warna memegang peranan yang sangat penting karena kemungkinan keragaman goresan masih terbatas oleh kemampuan gerak otot lengan mereka (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979: 6-7). Kegiatan *finger painting* dalam penelitian ini adalah teknik melukis dengan menggoreskan bubur warna menggunakan jari atau telapak

---

<sup>24</sup> Febri Nuraini, *Artikel Upaya meningkatkan kreativitas melalui finger painting pada anak di RA sunan Averous bogoran, bantul*, (Yogyakarta, 19 januari 2018), 2015 h.3

<sup>25</sup> Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak*. (Jakarta, PT Asdi Mahasatya, (2004) h.42

<sup>26</sup> *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) h 292

tangan secara bebas diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan orisinal.

### **b. Tujuan dan Manfaat *Finger Painting***

Menyatakan sebagaimana Montolalu yang dikutip dalam Heni Intan Sari, bahwa Setiap kegiatan pasti memiliki tujuan yang akan dicapai oleh anak yang melakukan kegiatan tersebut. Selain tujuan yang dapat dicapai suatu kegiatan juga dapat bermanfaat bagi anak yang melakukan kegiatan tersebut. *Finger painting* memiliki banyak tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh atau dirasakan oleh anak usia dini. Tujuan akan tercapai apabila terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga ada proses timbal baliknya. Berikut ini merupakan tujuan *finger painting* :

- 1) Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan
- 2) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreativitas anak
- 3) Melatih otot-otot tangan/jari , koordinasi otot, dan mata
- 4) Melatih kecakapan mengkombinasikan warna primer
- 5) Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan
- 6) Memupuk perasaan keindahan.<sup>27</sup>

Dari pendapat tersebut diatas dapat penulis pahami bahwa *Finger painting* bertujuan mengembangkan ekspresi, imajinasi, motorik halus anak. Manfaat *finger painting* antara lain sebagai berikut:

- 1) *Finger painting* sebagai alat bantu media untuk mengekspresikan seni mereka.
- 2) *Finger painting* melatih anak untuk berkonsentrasi, sehingga dapat sebagai terapi bagi anak hiperaktif.

---

<sup>27</sup> Heni Intan Sari, *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan FingerPainting Di TK Goemerlang*(2016) h.34

- 3) *Finger painting* mempunyai potensi untuk kesehatan psikologis. Aktivitas *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Pendapat lain oleh Ma'had Al-Hanif dalam artikelnya yang berjudul *Manfaat Finger Painting bagi Tumbuh Kembang Anak* menyebutkan bahwa manfaat *finger painting* yaitu:

- 1) Melatih motorik halus pada anak yang melibatkan otot-otot kecil dan kematangan syaraf, karena pada ujung-ujung jari anak terdapat sensor yang berhubungan dengan otak. Dengan *finger painting* ujung-ujung jari anak akan banyak bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya.
- 2) Sebagai media ekspresi emosi anak, anak akan menuangkan ekspresi jiwanya dengan warna-warna yang sesuai dengan kondisi emosionalnya
- 3) Mengenalkan anak pada konsep warna primer, lebih jauh lagi memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen tentang pencampuran warna sehingga menghasilkan warna sekunder.
- 4) Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
- 5) Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.
- 6) Mengurangi sifat hiperaktifitas pada anak penderita autisme dan hiperaktif.
- 7) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- 8) Membantu anak untuk lebih rileks di sela-sela aktivitas yang padat.

Manfaat *finger painting* dalam penelitian ini adalah *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk memunculkan ide-ide gambar bagi anak, yang kemudian dapat dituangkan oleh anak menjadi sebuah hasil karya yang sesuai dengan keinginan anak, unik, dan orisinal sehingga kreativitas anak dapat berkembang.

### c. Alat dan Bahan *Finger painting*

Alat dan bahan yang digunakan untuk *finger painting* tidak terlalu banyak dan rumit. Menurut Sumanto bahan dan alat yang diperlukan antara lain kertas sebagai

dasaran, bubuk warna, koran bekas, kaleng berisi air untuk cuci tangan. Slamet Suyanto berpendapat bahwa alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau kertas khusus untuk menggambar dengan tangan, kain lap, dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat. Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan *finger painting* adalah bidang dasaran, bubuk warna, koran bekas, lap, mangkuk kecil, dan air untuk cuci tangan.

Peneliti mengembangkan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bidang dasaran dari kertas hvs, kertas gambar, dan kain kemudian dibutuhkan bubuk warna dari bahan lem kayu yang dicampur dengan pewarna makanan, koran bekas, mangkok kecil, serta kaleng berisi air.

#### **d. Metode Pembelajaran yang Melandasi *Finger Painting***

Pembelajaran kreatif-produktif merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan anak secara aktif baik intelektual maupun emosional melalui eksplorasi konsep yang dikaji, bertanggungjawab menyelesaikan tugas secara bersama, bekerja keras, berdedikasi tinggi, anak mengkonstruksi sendiri konsep yang dikaji, serta percaya diri untuk menjadi kreatif. Mohamad Nur dalam Pratiwi Pujiastuti menambahkan sesuai dengan teori konstruktivis menganjurkan peranan yang lebih aktif bagi anak dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajarannya menekankan anak aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti observasi, percobaan, atau diskusi memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Anak didorong untuk memecahkan permasalahan sendiri baik secara individu maupun secara kelompok, bukan mengajarkan mereka jawaban dari masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis dan kreatif karena sesungguhnya kegiatan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri

(self organization) yang ada pada setiap makhluk di alam termasuk manusia sendiri. Namun demikian, bentuk penilaian yang dilakukan terhadap kinerja anak masih cenderung mengikuti pola lama, yaitu model soal-soal pilihan ganda yang lebih banyak memerlukan kemampuan siswa untuk menghafal. Model pembelajaran kreatif-produktif, diharapkan mampu mengembangkan kualitas pembelajaran pada anak. Lebih lanjut dinyatakan bahwa model pembelajaran ini menantang anak untuk aktif mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan menghasilkan sesuatu yang kreatif yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang dikaji. Belajar merupakan proses aktif anak dalam membangun pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dengan demikian peran aktif dari anak sangat penting dalam rangka pembentukan kreativitasnya. Anak kreatif dapat dilatih dengan cara guru menciptakan kegiatan yang beragam memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memusatkan perhatian anak secara penuh pada proses pembelajaran.

Jadi, untuk mendorong munculnya kreativitas pada anak, pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa aktif bertanya, menyampaikan ide, yang kemudian anak bisa menuangkan ide tersebut menjadi sebuah karya. Contohnya ketika anak melakukan *finger painting*, guru bertanya pada anak dulu tentang ide anak. Kemudian, anak melakukan *finger painting* dengan aktif mengeksplor bahanyang disediakan. Sehingga menghasilkan sebuah karya yang unik dan orisinil dari anak.

#### **e. Langkah-langkah Pembelajaran Kreativitas Melalui Kegiatan *Finger Painting***

Kegiatan *finger painting* memiliki tiga tahap rancangan untuk anak usia dini di antaranya yaitu persiapan yang dilakukan guru, pelaksanaan kegiatan oleh anak, penilaian oleh guru.

##### **1) Rancangan Persiapan yang Dilakukan Guru**

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan *finger painting*:

- (1) Menetapkan tujuan dan tema kegiatan, sebagaimana telah dikemukakan tujuan kegiatan *finger painting* adalah untuk meningkatkan kreativitas anak.
- (2) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan, sesuai dengan rancangan tujuan dan tema yang ditetapkan maka dapat ditetapkan rancangan bahan dan alat yang dapat disediakan guru, yaitu: kertas hvs, kertas gambar, kain, bubur warna, koran, mangkok plastik, lem.
- (3) Membuat bubur warna, untuk membuat bubur warna, guru mencampurkan lem dengan pewarna makanan hingga terbentuk warna yang diinginkan.

## **2) Menetapkan Langkah-Langkah Kegiatan**

Tahap menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan *finger painting* merupakan tahap yang sangat penting dilihat dari segi pemecahan masalah. Keberhasilan kegiatan tergantung pada cara menangani langkah-langkah secara terinci. Meskipun kegiatan *finger painting* lebih menekankan kebebasan berekspresi pada anak, namun anak-anak sangat membutuhkan bimbingan guru untuk dapat menyelesaikan tugasnya atau bagiannya secara tuntas. Langkah-langkah kegiatan *finger painting* antara lain:

- (1) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat *finger painting* seperti bahan dasaran, bubur warna, dan koran yang akan digunakan pada hari tersebut. Guru menjelaskan kepada anak tentang alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*.
- (2) Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang berisi 3-4 anak. Guru membagikan alat dan bahan pada tiap kelompok.

- (3) Guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting* berlangsung.
- (4) Guru memberikan stimulasi pada anak dengan cara tanya jawab kepada anak tentang *finger painting* yang pernah anak lihat sehingga anak memiliki gambaran atau ide untuk mengembangkannya.
- (5) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan *finger painting* dengan bahan yang telah disediakan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan adalah anak diminta melukis dengan jari sesuai idenya kemudian menceritakan tentang apa yang telah anak lukis.
- (6) Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu membuat, mencipta, atau meniru. Guru memberikan motivasi pada anak untuk melukis sesuai dengan ide dan kemauannya sendiri. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang hasil karya anak.
- (7) Guru memberikan penguatan kepada anak dengan cara memberikan reward berupa bintang dan pujian bagi anak.
- (8) Penilaian kegiatan *finger painting*.

Dalam penelitian ini jika kegiatan belajar mengajar telah usai, guru dan peneliti melakukan penilaian proses dan hasil belajar yang diperoleh oleh anak pada hari itu. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan belajar mengajar pada hari tersebut sudah mencapai tujuan atautkah belum.

### **C. Kerangka Berpikir**

Masa usia dini merupakan masa dimana seluruh aspek-aspek perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang maksimal. Keoptimalan perkembangan dan pertumbuhan bisa dicapai anak apabila anak mendapatkan stimulasi tepat dari lingkungannya sesuai dengan karakteristik anak pada tahap usianya. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk ditingkatkan sejak dini adalah kreativitas.

Berdasarkan pengamatan peneliti, perkembangan kreativitas anak Kelompok di TK Aisyiyah Tuppu belum berkembang secara menyeluruh, anak yang belum menghasilkan karya sesuai dengan ide anak sendiri dan hasilnya sama dengan teman yang lain. Utami Munandar, mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

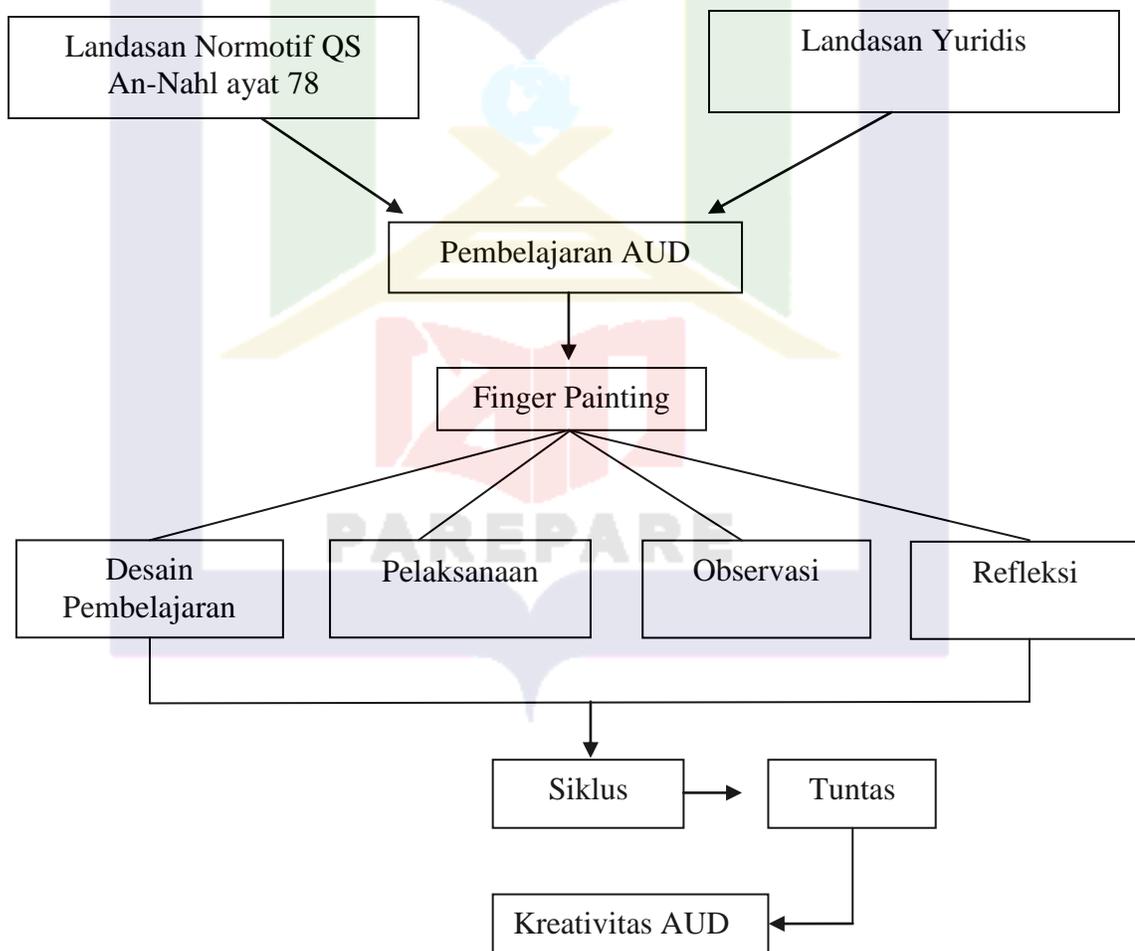
Kegiatan *finger painting* membantu anak mengembangkan kreativitasnya, baik dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Dari aspek kelancaran, kegiatan *finger painting* memberikan kebebasan bagi anak untuk membuat berbagai macam lukisan atau gambar sesuai keinginan anak serta anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya pada guru dan teman di kelasnya. Selain itu, kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan aspek keaslian dan kelenturan pada anak. Anak diberikan kebebasan untuk membuat karya sesuai dengan imajinasinya sendiri, serta anak juga bebas berkreasi mengkombinasikan warna sesuai keinginannya sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan lainnya. Melalui kegiatan *finger painting* anak memperoleh kebebasan dalam melukis sesuai dengan imajinasinya dan berkreasi dengan warna, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya untuk mengembangkan aspek elaborasinya.

*Finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair cat atau tinta (Rantinah, 2008: 3). Proses pembelajaran melalui *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas karena pada kegiatan *finger painting* anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas anak masing-masing dan merupakan kegiatan menarik bagi anak. Anak dapat melukis dengan tangannya untuk melatih gerakan-gerakan motoriknya, serta kegiatan *Finger painting* dapat membantu perkembangan bahasa anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru atau temannya di kelas. Anak lebih

mudah belajar tentang sesuatu bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti *finger painting*. Pada saat kegiatan *finger painting*, anak sekaligus sedang bermain, sehingga proses pembelajarannya menyenangkan dan itu dapat meningkatkan kreativitas 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 anak dapat meningkat dan berkembang sesuai harapan.

selanjutnya dapat di lihat pada bagang berikut ini :



#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau salah yang bersifat sementara, dia akan di tolak jika salah dan akan di terima jika fakta fakta membenarkannya.<sup>28</sup> Berdasarkan teori tersebut, maka dapat di ajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penerapan Aktivitas *Finger Painting* untuk Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok A di TK Aisiyyah Tuppu Kecamatan lembang.”



---

<sup>28</sup> Alinis Ilyas, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, Fakultas Tarbiah IAIN Raden Intan Bandar Lampung, 2006, hlm.20

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Subjek Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Suharsimi Arikunto Penelitian Tindakan Kelas yaitu : sebuah penelitian yang di lakukan di kelas<sup>29</sup> Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata, bukan hanya mencermati fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena tertentu dengan fenomena yang bersangkutan. Adapun cara atau langkah-langkah penelitian ilmiah yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian tindakan kelas, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di siapkan oleh peneliti untuk di pelajari kemudian di tarik kesimpulan.<sup>30</sup> Subyek dalam penelitian adalah anak kelompok A1 di TK Aisyiyah Tuppu, Kelurahan Tadokkong, Kecamatan Lembang, Kabupaten Pinrang yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 siswa putra dan 7 siswa putri.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan. Penelitian tindakan menurut Kemmis adalah suatu bentuk penelitian reflektif, dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (classroom action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan berkolaborasi dengan guru kelas di TK Aisyiyah Tuppu. Kolaborasi dilakukan mulai dari perencanaan hingga penilaian. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kolaborator melakukan diskusi dalam menetapkan masalah dan menentukan tindakan akan diberikan kepada siswa. Pada tahap

---

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2008) h.2

<sup>30</sup> Kunandar, Op-cit, h.298

tindakan, terjadi kolaborasi antara guru dan peneliti dalam memberikan contoh mempraktekkan percakapan dan membantu guru mengatur jalannya kegiatan dengan menggunakan metode *finger painting*, sedangkan pada tahap penilaian, peneliti yang melakukan tindakan sedangkan guru sebagai pengamat.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan aktivitas kreativitas pada anak usia dini dengan penerapan metode *finger painting* sebagai tindakannya. Tujuannya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di TK Aisyiyah Tuppu

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini akan dilakukan di TK Aisyiyah Tuppu, Kelurahan Tadokkong, Kecamatan Lembang, Kabupaten Pinrang.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini kurang lebih 1 bulan. Adapun rincian kegiatan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

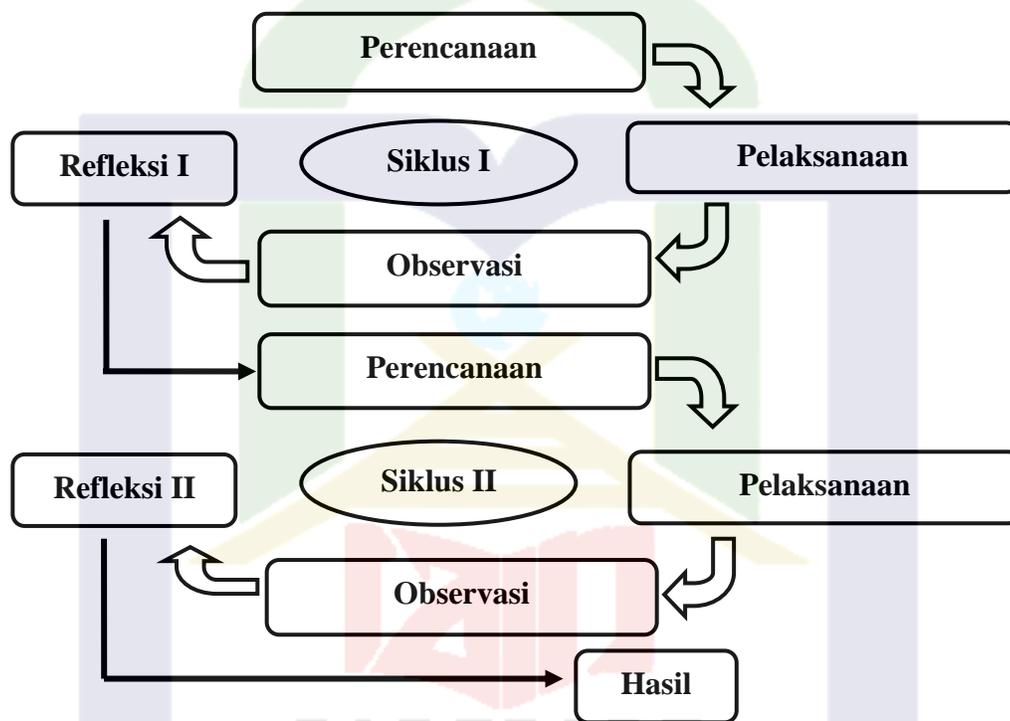
**Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Minggu ke-			
		1	2	3	4
1.	Mengurus administrasi untuk ijin Penelitian				
2.	Melaksanakan pre test dan tindakan siklus I				
3.	Pelaksanaan siklus I		<input type="checkbox"/>		
4.	Pelaksanaan post test dan refleksi			<input type="checkbox"/>	
5.	Melakukan tindakan siklus II			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Penyempurnaan data				<input type="checkbox"/>

### C. Prosedur Penelitian

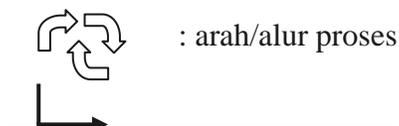
Prosedur penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan dengan beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen utama yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.<sup>31</sup> Siklus ini diharapkan berlangsung selama 2 pekan atau 4 kali pertemuan.

Skema dari prosedur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Skema Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Taggart**

Keterangan:



<sup>31</sup>Sujati. (2000). Diktat Kuliah Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: FIP UNY.

: refleksi dalam penelitian untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak usia anak kelompok A1 dimulai dari perencanaan, perlakuan dan pengamatan, dilanjutkan dengan refleksi. Setelah melalui refleksi dan mendapatkan data mengenai kreativitas yang dimiliki anak yang dirasa masih belum maksimal, maka untuk memaksimalkan peningkatan kreativitas anak tersebut dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka empat komponen di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

## **1. Siklus 1**

### **Tahap 1: Perencanaan**

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang diajarkan pada hari tersebut.
- b. Menentukan jenis finger painting yang akan dilakukan
- c. Menentukan bahan yang harus digunakan
- d. apa saja yang akan di observasi dan mempersiapkan lembar observasi mengenai kreativitas yang dimiliki anak usia 4-5 tahun.
- e. Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- f. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa foto.

### **Tahap 2: Tindakan dan Pengamatan**

Tindakan dan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan kegiatan kepada anak-anak sesuai dengan kemampuannya, guru pada proses pembelajaran hanya sebagai motivasi dan pembimbing anak untuk melakukan tugasnya. Dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan rencana

kegiatan harian yang telah disusun, dan dalam proses pembelajaran itu sendiri peneliti mengamati bagaimana anak berkeaktivitas pada tugasnya masing-masing. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk membantu pengamatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Tahap 3 : observasi**

Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mencatat setiap hal yang dialami siswa, situasi dan kondisi belajar siswa berdasarkan lembar observasi yang sudah dibuat. Dalam hal ini mengenai kehadiran siswa, perhatian, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### **Tahap 4: Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada proses tindakan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Refleksi yang dimaksud disini adalah berfikir ulang terhadap apa yang sudah dilakukan, apa yang belum dilakukan, apa yang sudah dicapai, apa yang belum dicapai, masalah apa saja yang belum tercapai, dan menentukan tindakan selanjutnya untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran yang akan dilanjutkan atau diimplementasikan pada siklus selanjutnya.

Apabila pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, maka peneliti akan melanjutkan kegiatan pada siklus selanjutnya yang mengacu pada langkah pembelajaran pada Siklus I, namun ada perlakuan tambahan yang diberikan sesuai dengan hasil refleksi pada Siklus I.

## **2. Siklus II**

Langkah - langkah yang dilakukan pada siklus II relatif sama dengan langkah - langkah pada siklus I yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi. Namun apabila dalam pelaksanaannya masih ada yang kurang akan ditindak lanjuti dengan

memperhatikan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Jika siklus II belum berhasil maka akan dilanjutkan kesiklus berikutnya yaitu siklus III

#### **D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lainnya”. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes perbuatan, teknik observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik pengumpulan data yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Tes Performance/Perbuatan**

Suharmini Arikunto menjelaskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>32</sup> Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes performance atau tes perbuatan untuk mengetahui kemampuan perkembangan aktivitas kreativitas peserta didik dengan menggunakan metode finger painting.

##### **2. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi nonpartisipatif yaitu pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, pengamat hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang aspek kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Observasi dilakukan oleh peneliti di kelas A1 di TK Aisyiyah Tuppu, Kelurahan Tadokkong, Kecamatan Lembang.

##### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen. Dokumen merupakan catatan

---

<sup>32</sup>Suharsimi Arikunto. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.. (2005). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

kejadian yang sudah berlalu. Menurut Suharsimi Arikunto metode dokumen yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya.<sup>33</sup> Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber dapat berbentuk tulisan, tempat, gambar atau karya-karya lainnya. Hasil penelitian dari observasi akan lebih dipercaya jika didukung dengan adanya dokumen. Dalam penelitian ini dokumen berupa data identitas siswa, kurikulum, hasil belajar selama kelas 3,sertafoto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian di awal pembelajaran sampai di akhir pembelajaran. Dokumentasi ini akan menjadi pelengkap saat menganalisis data.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **Lembar Observasi**

Lembar pengamatan dalam penelitian ini berisi daftar kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian berlangsung agar penelitian menjadi terarah dan hasil data mudah . Kisi-kisi observasi kreativitas anak melalui kegiatan finger painting dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kelancaran	Mempunyai ide gambar
	Mempunyai ide dalam pemilihan warna

<sup>33</sup>Suharsimi Arikunto. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.. (2005). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta

Kelenturan	Melakukan pencampuran warna
	Memodifikasi gambar
Keaslian	Membuat karya dari ide sendiri
	Membuat karya yang berbeda
Elaborasi	Mengembangkan ide

### **Lembar observasi**

Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi Aktivitas siswa digunakan untuk melihat aktivitas dan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Indikator-indikator yang akan diobservasi yang berkaitan dengan aktivitas dan kreativitas siswa adalah sebagai berikut :

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran berlangsung
2. Siswa mengikuti arahan dan penjelasan dari guru tentang painger painting
3. Siswa mengajukan pertanyaan pada guru dalam proses pembelajaran
4. Siswa menjawab pertanyaa yang diajukan guru
5. Siswa melanjutkan kegiatan sesuai arahan guru
6. Siswa membuat kreativitas tentang painger panting

### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan oleh peneliti terhadap hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar bservasi pada siklus 1. Setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui proses tindakan. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil esimpulan tentang ada tindakan peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan finger painting pada anak usia dini

melalui metode bermain dengan menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dengan kategori sebagai berikut :

- 4 : Berkembang sangat baik (BSB)
- 3 : Berkembang sesuai harapan (BSB)
- 2 : Mulai berkembang (MB)
- 1 : Belum berkembang (BB)<sup>34</sup>

Setelah data terkumpul, selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan tehnik perentase, hasil olahan tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk Mengetahui prestasi keberhasilan tindakan. Rumusan yang digunakan dari Anas Sudjiono untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara presentase, sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentasi

F : Jumlah Frekuensi

N : Sampel

### G. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan yang ingin peneliti dicapai dalam penelitian ini adalah sebesar 70% dengan penilain sebagai berikut :

#### Indikator Aktivitas Probing Prompting

1. Kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar

**Tabel 3.3 Kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar**

Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Kreativitas anak dalam		

<sup>34</sup>Johni Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Cet. 2; Jakarta: Kencana, 2014), hlm 96.

menjawab pertanyaan setelah mendengarkan cerita, jenis-jenis, ciri-ciri, makanan dan tempat hidup ayam	4	BSB
Kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan dengan lancar	3	BSH
Maupu menjawab pertanyaan dengan bantuan gur	2	MB
Anak belum dapat menjawab pertanyaan dengan lancar	1	BB

2. Kreativitas anak dalam memberikan alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri

**Tabel 3.4 Kreativitas anak dalam memberikan alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri**

Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Kreativitas anak dalam membagikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri saan melakukan aktivitas finger painting	4	BSB
Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif		BSH

ide dan mudah menyesuaikan diri saat melakukan aktifitas finger painting	3	
Anak mulai menyesuaikan dengan bantuan guru	2	MB
Anak belum bisa menyesuaikan diri	1	BB

### 3. Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci

**Tabel 3.5 Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci**

Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas finger painting	4	BSB
Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas finger painting	3	BSH
Anak mula menyatakan ide dengan bantuan guru	2	MB
Anak belum berkembang	1	BB

### 4. Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar

**Tabel 3.6 Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar**

Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar	4	BSB

dalam aktivitas finger painting		
Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar dalam aktivitas finger painting	3	BSH
Anak mulai mengontrol kesabaran dengan bantuan guru	2	MB
Anak belum berkembang	1	BB



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisiyyah Tuppu Kecamatan Lembang Kabupaten Pinrang Untuk Mengembangkan kreativitas pada anak dengan menerapkan aktivitas *finger painting* sehingga peneliti dapat menguraikan dibawah ini tentang hasil penelitian pra Tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

##### a. Pra Tindakan

Langkah awal dari penelitian ini, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti kepada kepala TK Aisiyyah Tuppu tentang rencana penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut, serta memohon kesediaan salah satu guru untuk menjadi pengamat dalam penelitian ini. Penelitian yang bersifat penelitian tindakan kelas ini diawali dengan melakukan observasi awal di lapangan, dengan tujuan melihat kemampuan anak dan kondisi kelas serta pembelajaran sebelum melakukan penelitian.

Penelitian dilakukan secara bersiklus yaitu siklus I dan siklus II. Dengan menerapkan aktivitas *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak dapat berkembang sangat baik dan sesuai harapan. Namun sebelum peneliti melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal untuk melihat sampai dimana kemampuan kreativitas anak. kegiatan pra tindakan umumnya dilakukan sebelum peneliti memulai penelitian dengan menerapkan

aktivitas *finger painting* pada saat dilaksanakan , anak yang hadir berjumlah 10 orang adapun kegiatan yang dilaksanakan yaitu guru menjelaskan materi ajar seperti Binatang setelah itu anak diminta untuk melakukan kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar , Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri, Kreativitas anak dalam menghargai gagasan dan hasil karya orang lain, Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci, Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar. Dari hasil pengamatan sangat terlihat jelas bahwa anak masih merasa kesulitan dalam melakukan ke lima kegiatan tersebut. Adapun hasilnya daapt dipaparkan sebagai berikut.

Data awal dari refleksi yang dilakukan bahwa penggunaan metode mengajar dalam proses kegiatan kurang menggunakan media yang tepat dan menarik minat anak , penerapan keterampilan, dasar mengajar kuran sehingga mengakibatkan menurunnya minat anak untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran guru merupakan sentra kegiatan dan memegang peran penting dalam memilih metode serta media yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan aktivitas *finger painting* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak, untuk itu memperbaiki proses pembelajaran maka peneliti menerapkan aktivitas *finger painting* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Aisiyyah Tuppu. Penelitian ini di laksanakan dengn dua siklus, dengan empat kali tindakan, pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung baik pada siklus pertama maupun pada siklus kedua. Pada setiap tindakan dilakukan tahapan : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Keempat tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut yang diawali dengan pra tindakan.

### Hasil pra Tindakan

Berdasarkan data yang telah di kumpulkan oleh peneliti sebelum tindakan dapat di sajikan pada tabel berikut:

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kelancaran	3	4	2	3
2	Keluwasan	5	2	1	2
4	Keterperincian	3	4	2	1
5	Kepekaan	4	3	1	2

Sumber Data : Guru TK kelompok A aisyiyah tupp

**Tabel 4.9 Rekapitulasi hasil pengamatan Pra Tindakan**

No	Kategori	Aspek yang di nilai								Jumlah	%
		A		B		C		D			
		F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	20	4	40	1	10	2	20	9	22
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20	2	20	2	20	1	10	7	17,0

3	Mulai Berkembangn (MB)	4	40	2	20	4	40	3	30	13	31,7
4	Belum Berkembang (BB)	3	30	2	20	3	30	4	40	12	29,2
<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

Sumber Data : Guru TK Kelompok A aisyiyah tupp

Keterangan :

A : Kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar

B : Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri

C : Kreativitas anak dalam Menyatakan ide secara lebih rinci,

D : Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat dilihat dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian pra tindakan tentang aspek yang diamati pada bagian A anak didik berkembang sangat baik (BSB) 2 (20%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 2 (20%) anak mulai berkembang (MB) 4 (40%) dan anak belum berkembang 3 (30%). Pada bagian B anak didik berkembang sangat baik (BSB) 4 (40%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 2 (20%) anak mulai berkembang (MB) 2 (20%) dan anak belum berkembang 2 (20%). Pada bagian C anak didik berkembang sangat baik (BSB) 1 (10%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 2 (20%) anak mulai berkembang (MB) 4 (40%) dan anak belum berkembang 3 (30%). pada bagian D anak didik berkembang sangat baik (BSB) 2 (20%) anak didik berkembang sesuai

hapan (BSH) 1 (10%) anak mulai berkembang (MB) 3 (30%) dan anak belum berkembang 4 (40%).

### **b. Hasil Penelitian Siklus 1**

Pelaksanaan penelitian Siklus I dimulai pada tanggal 12 Oktober 2022. Penelitian Siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan tema binatang/ hewan. Berdasarkan kesepakatan guru dan peneliti, penelitian dilakukan sesuai dengan RKH yang telah dibuat sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Anak melakukan kegiatan finger painting dengan bidang dasar kertas HVS, dengan menggunakan bubuk warna.

#### **1) Perencanaan Siklus I**

Pada tahap perencanaan pada Siklus I ini meliputi:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan aktivitas finger painting di Kelompok A TK Aisiyyah Tuppu.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan finger painting. Menggunakan bidang dasar berupa kertas HVS dan kertas gambar serta menyiapkan bubuk warna.
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan finger painting.

#### **2) Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sebelumnya telah dipersiapkan oleh peneliti yang telah didiskusikan dengan guru.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 19 oktober 2022 Tema pembelajaran yang akan disampaikan adalah Binatang/ Hewan dengan sub tema Ayam. Adapun kegiatan yang dilakukan pada Siklus I adalah *finger painting* dengan bidang dasaran kertas HVS dan bubur warna.

Setelah jam menunjuk pukul 08.00 peneliti memerintahkan masuk kelas. Kegiatan awal dimulai dengan memberi salam dan mengkondisikan anak siap berdoa. mengucapkan salam pada anak. Sebelum masuk pada kegiatan inti, peneliti memberikan apersepsi dan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak dan menambah pengetahuan anak mengenai tema dan kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti memberi pertanyaan pada anak, “Anak-anak siapa yang tadi bangun terus sholat subuh?”. Beberapa anak mengangkat tangan yang bangun dan sholat subuh. “Hebat sekali semuanya, nah kapan kalian melakukan sholat subuh?”. Pada pertanyaan kedua ini pengetahuan anak mulai terbangun, anak anak yang menjawab “Pagi hari Bu” Mendengar jawaban anak, peneliti lalu memberikan penjelasan sambil mengeluarkan sebuah media berbentuk matahari dari kertas karton. “Nah iya betul ini sholat subuh itu dilakukan pagi hari saat matahari itu terbit atau matahari nya lagi mau keluar”. Lalu peneliti menjelaskan tentang pagi dan siang pada anak menggunakan cerita yang dibuat secara spontan oleh peneliti.

Setelah memberikan apersepsi dan tanya jawab dengan anak, peneliti membagi anak menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 anak dengan sistem acak. Peneliti membagi alat dan bahan pada anak alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*. Anak terlihat antusias mengikuti kegiatan *finger painting*, hal itu dibuktikan dengan anak yang sudah memegang alat dan bahan yang ditunjukkan oleh peneliti. Oleh sebab itu, peneliti mengajak anak untuk membuat peraturan terlebih dahulu sebelum kegiatan *finger painting* dimulai. Lalu peneliti mengajak anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting*, antara lain: bubur warna hanya boleh dioleskan pada kertas, berbagi bubur warna dengan teman, dan tidak ada yang menangis. Peneliti menjelaskan mengenai tugas pada hari tersebut. Sebelum anak memulai *finger painting*, peneliti melakukan tanya

jawab dengan anak tentang gambar yang akan anak buat. Setelah dilakukan tanya jawab, anak diperbolehkan untuk memulai kegiatan *finger painting*. Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti berkeliling untuk melakukan pengamatan.

Kegiatan pertama adalah kegiatan *finger painting*. Kegiatan *finger painting* dilakukan anak dalam kelompok-kelompok kecil, hal ini dilakukan agar alat yang digunakan tidak terlalu banyak. Peneliti tidak memberikan contoh pada anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*, peneliti hanya memberikan motivasi pada anak jika anak bebas menggunakan seluruh alat dan bahan yang disediakan. Peneliti bertanya pada anak tentang gambar apa yang akan dibuat oleh anak. yang satu kelompok sudah mulai menggunakan seluruh warna dan mencampur warna untuk melukis dan saling bercakap-cakap mengenai gambar yang anak buat. namun memang gambar yang dibuat beberapa siswa belum terarah anak tersebut belum mampu menjelaskan gambar yang mereka buat.

Jam 09.00 WIB bel tanda istirahat berbunyi. Anak bebas bermain didalam maupun diluar kelas setelah itu cuci tangan lalu makan snack dari sekolah. Saat bel tanda masuk berbunyi, anak kembali ke kelas lagi untuk 2 kegiatan lainnya dan kegiatan akhir. Peneliti dan anak saat kegiatan akhir melakukan diskusi mengenai kegiatan hari ini. Peneliti menanyakan apakah anak senang dengan kegiatan hari ini. Peneliti memberikan pesan untuk anak-anak agar bangun pagi melakukan sholat subuh. Selanjutnya peneliti memberi informasi pada anak bahwa besok kegiatan anak masih kegiatan *finger painting* lagi. Kegiatan diakhiri dengan berdoa dan salam.

Pertemuan kedua Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 oktober 2022. Tema pembelajaran yang akan disampaikan adalah masih sama yaitu Binatang/ hewan Kegiatan *finger painting* yang akan dilakukan menggunakan bidang dasaran kertas HVS dan bubuk warna.

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa, salam, dan apersepsi. Peneliti menunjukkan gambar Ayam pada anak. Kemudian dilanjutkan dengan . Anak diminta untuk menceritakan apa yang anak lakukan saat malam hari. Setelah memberikan apersepsi dan tanya jawab dengan anak, peneliti membagi anak menjadi kelompok-

kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 anak dengan sistem acak. Peneliti membagi alat dan bahan pada anak alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*. Peneliti mengkondisikan lagi anak yang mulai bersaut-sautan, dengan cara mengingatkan kembali bahwa peraturan yang kemarin dibuat masih berlaku. Peneliti kembali mengingatkan anak tentang peraturan selama kegiatan *finger painting*, guru membagikan alat dan bahan antara lain: bubuk warna hanya boleh dioleskan pada kertas, berbagi bubuk warna dengan. Peneliti menjelaskan mengenai tugas pada hari tersebut. Sebelum anak memulai *finger painting*, guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang gambar yang akan anak buat. Setelah dilakukan tanya jawab, anak diperbolehkan untuk memulai kegiatan *finger painting*. Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti berkeliling untuk melakukan pengamatan. peneliti tidak memberikan contoh pada anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*, peneliti hanya memberikan motivasi pada anak jika anak bebas menggunakan seluruh alat dan bahan yang disediakan. Pada pertemuan kedua siklus I ini anak sudah tidak bingung lagi dengan gambar yang akan mereka buat. Meskipun saat peneliti berkeliling untuk bertanya tentang karya anak, masih ditemukan anak yang meniru gambar milik teman satu kelompoknya, dan ada juga anak yang tidak melakukan apa apa tanpa bantuan dari guru atau peneliti. Selesai mengerjakan kegiatan *finger painting* anak lalu diminta untuk menjemur hasil karyanya lalu cuci tangan dan makan bekal. Ketika bel tanda masuk berbunyi anak kembali ke kelas untuk melakukan kegiatan lainnya dan kegiatan akhir.

Pertemuan ketiga Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 oktober 2022 dari pukul 08.00-11.00 WIB. Kegiatan yang diberikan pada pertemuan ketiga ini adalah *finger painting* dengan bidang dasaran kertas HVS dan bubuk warna .Kegiatan diawali dengan doa dan salam. Kemudian, anak melaksanakan sholat dhuha berjamaah. Setelah itu, peneliti mengajak anak untuk belajar di halaman sekolah dengan alas tikar. Apersepsi dilakukan peneliti dengan cara mengajak anak untuk melihat langit pada siang hari. Setelah memberikan apersepsi dan tanya jawab dengan

anak, guru membagi anak menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 anak dengan sistem acak. Peneliti membagi alat dan bahan pada anak alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*. Sebelum peneliti menunjukkan bubuk warna yang akan digunakan, ada anak yang bertanya . Kemudian peneliti menunjukkan warna yang digunakan yang pada pertemuan ketiga ini ditambah lagi dengan warna coklat. Peneliti mengingatkan kembali peraturan yang disepakati oleh anak-anak antara lain: bubuk warna hanya boleh dioleskan pada kertas, berbagi bubuk warna dengan teman, dan tidak ada yang menangis. Kegiatan *finger painting* dilakukan anak dalam kelompok-kelompok kecil, hal ini dilakukan agar alat yang digunakan tidak terlalu banyak. peneliti berkeliling pada setiap kelompok untuk bertanya tentang gambar anak. Pada pertemuan ketiga ini, saat guru bertanya tentang ide gambar anak masih ditemukan anak yang belum mampu mengemukakan idenya sendiri. Contohnya adalah beberapa anak menjawab pertanyaan peneliti dengan jawaban yang diberikan oleh siswa lain didik lain. Sementara itu, seorang anak yang usianya paling muda diantara anak yang lain pada pertemuan ketiga kembali tidak mau mengikuti kegiatan *finger painting*, anak itu justru bermain perosotan sendiri di halaman sekolah. Saat ditanya oleh guru dia tidak menjawab apa-apa, hanya geleng-geleng kepala saja. Peneliti berusaha memberikan pengertian namun tidak berhasil. Setelah diajak oleh temannya, anak tersebut mau meninggalkan perosotan namun dan berada dalam kelompok namun tetap tidak mau mengikuti kegiatan, melainkan hanya melihat teman melakukan kegiatan *finger painting*. Jam 09.00 WIB bel tanda istirahat berbunyi. Anak bebas bermain didalam maupun di luar kelas setelah itu cuci tangan lalu makan sncak dari sekolah. Saat bel tanda masuk berbunyi, anak kembali ke kelas lagi untuk kegiatan selanjutnya.

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan terhadap anak, baik sebelum, saat, maupun sesudah kegiatan *finger painting* berlangsung. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan *finger painting* sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak pada Siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

### Aktivitas Anak

Pada Siklus I ini peneliti melakukan pengamatan pada anak dari kegiatan awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran Siklus I, kreativitas sudah meningkat. Akan tetapi masih perlu dimaksimalkan. Hal ini terjadi karena anak masih belum terbiasa untuk mengerjakan kegiatan sesuai dengan ide anak sendiri. Anak sehari-hari terbiasa dengan kegiatan yang dicontohkan oleh guru, maka saat anak dibebaskan untuk membuat karya sesuai dengan ide anak sendiri, anak masih kebingungan untuk menemukan ide.

#### a) Hasil Pengamatan

Untuk mengetahui hasil observasi minat anak dalam mengembangkan kreativitas belajar dalam melakukan aktivitas *finger painting* dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Indikator	Penerapan aktivitas finger painting	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Kelancaran	Kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan dengan lancar	3	3	2	2
2	Keluwesannya	Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri	2	3	2	3
3	keterperincian	Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci	2	2	3	3

4	Kepekaan	Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar	2	1	3	4
---	----------	---	---	---	---	---

**Tabel 4.10 Kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan dengan lancar**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	2	20
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	2	20
3	Mulai Berkembang (MB)	3	30
4	Belum Berkembang (BB)	3	30
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Sumber Data : Hasil penelitian Aktivitas finger painting pada siswa kelompok A TK aisyiyah tupp2

Berdasarkan tabel 4.10 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan setelah mendengarkan dan melakukan aktivitas *finger painting* dalam cerita tentang jenis, ciri-ciri, tanaman seperti buah apel. Terdapat 2 anak (20%) mampu menyebutkan tentang ciri-ciri buah, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 (20%) anak yang mampu menyebutkan ciri-ciri buah anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 (30%) anak yang mampu menyebutkan tentang ciri-ciri, buah dengan sedikit bantuan dari guru, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 3 (30%) anak yang belum berkembang (BB).

**Tabel 4.11 Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	3	30
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	2	20
3	Mulai Berkembang (MB)	3	30
4	Belum Berkembang (BB)	2	20
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Sumber Data : hasil penreliation aktivitas finger painting pada siswa kelompok A aisiyah tupper

Berdasarkan Tabel 4.11 Di atas di ketahui 10 anak yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam membirikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri setelah melakukan aktivitas *finger painting*. Terdapat 3(30%)anak yang sngat aktif dan kreatif dalam menyampaikan ide dan mampu menyesuaikan diri setelah guru menjelaskan pembelajaran, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 (20%) anak yang mampu menyesuaikan diri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 (30%) anak yang mulai Berkembang (MB) dengan menyesuaikan diri dengan bimbingan guru, dan terdapat 2 (20%) anak yang belum bisa menyesuaikan diri atau belum berkembang (MB).

**Tabel 4.12 Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	3	30
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	30

3	Mulai Berkembang (MB)	2	20
4	Belum Berkembang (BB)	2	20
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Sumber Data : hasil penelitian aktivitas finger painting pada siswa kelompok A TK aisyiyah tupp

Berdasarkan tabel 4.12 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas *finger painting* . Terdapat 3 anak (30%) mampu mengeluarkan ide secara rinci , anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3(30%) mulai bisa menyatakan ide dalam bahasa mereka sendiri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 (20%) anak yang mampu merespon dengan baik dan mulai menyatakan ide meskipun tidak terlalu rinci, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 2 (20%) anak yang belum berkembang (BB).

**Tabel 4.13 Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	4	40
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	30
3	Mulai Berkembang (MB)	1	10
4	Belum Berkembang (BB)	2	20
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Sumber Data : hasil penelitian aktivitas finger painting pada siswa kelompok A TK aisyiyah tupp

Berdasarkan tabel 4.13 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar setelah menerapkan aktivitas *finger painting*. Terdapat 4 anak (40%) mampu membuat karya dengan sabar, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 (30%) mulai bisa mengontrol kesabaran dalam membuat karya, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1(10%) anak yang mampu mengikuti petunjuk dengan bantuan guru dalam membuat karya dengan sabar, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat (20%) anak yang tidak melakukan apapun, anak belum berkembang (BB).

**Tabel 4.14 Rekapitulasi hasil pengamatan Pra Tindakan**

No	Kategori	Aspek yang di nilai								Jumlah	%
		A		B		C		D			
		F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	20	3	30	3	30	4	40	12	30
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20	2	20	3	30	3	30	10	25
3	Mulai Berkembang (MB)	3	30	3	30	2	20	1	10	9	22,5
4	Belum Berkembang (BB)	3	30	2	20	2	20	2	20	9	22,5

<b>JUMLAH</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>
---------------	-----------	------------	-----------	------------	-----------	------------	-----------	------------	-----------	-------------

Sumber Data : hasil penelitian aktivitas finger painting pada siswa kelompok A TK aisyiyah tupp

Keterangan :

A : kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar

B : Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri

C : Kreativitas anak dalam Menyatakan ide secara lebih rinci,

D : Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, dapat dilihat dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian pra tindakan tentang aspek yang diamati setelah menerapkan aktivitas *finger painting* pada bagian A anak didik berkembang sangat baik (BSB) 2 (20%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 2 (20%) anak mulai berkembang (MB) 3 (30%) dan anak belum berkembang 3 (30%). Pada bagian B anak didik berkembang sangat baik (BSB) 3 (30%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 2 (20%) anak mulai berkembang (MB) 3 (30%) dan anak belum berkembang 2 (20%). Pada bagian C anak didik berkembang sangat baik (BSB) 3 (30%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 2 (20%) anak mulai berkembang (MB) 2 (20%) dan anak belum berkembang 3 (30%). pada bagian D anak didik berkembang sangat baik (BSB) 4 (40%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 3 (30%) anak mulai berkembang (MB) 1 (10%) dan anak belum berkembang 2 (20%).

#### b) Refleksi Siklus I

**Tabel 4.15 Refleksi Siklus I**

No	Kelemahan	Faktor penyebabnya	Hasil Diskusi
1	Peneliti menemukan masih ada 3 anak yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan lancar	Kurangnya perhatian anak dalam proses pembelajaran berlangsung	Peneliti harus mampu menghilangkan kurangnya perhatian anak dalam melakukan aktivitas <i>finger painting</i> sehingga bisa menjawab pertanyaan dengan lancar
2	Peneliti menemukan 2 anak yang belum berkembang dalam memberikan alternatif dan menyesuaikan diri	Anak masih belum berfokus pada tugas yang di ajarkan	Sebaiknya peneliti harus melatih agar anak fokus untuk menyesuaikan diri dalam melakukan aktifitas <i>finger painting</i>
3	Peneliti menemukan 3 anak yang belum bisa menyatakan ide dengan rinci	Masih ada anak yang hanya berdiam diri tanpa mau mengikuti aktivitas belajar	Sebaiknya peneliti harus lebih membantu dengan cara melakukan pendekatan diri secara personal untuk membangun rasa percaya diri anak
4	Peneliti menemukan 2 anak yang belum	Masih ada anak yang belum bisa	Sebaiknya peneliti harus bisa mengontrol kesabaran anak

	bisa membuat karya dengan sabar	mengontrol kesabaran dalam memegang alat dan bahan yang disediakan dalam membuat karya dalam aktivitas <i>finger painting</i>	untuk mengajarkan membuat kreativitas karya dalam aktivitas <i>finger painting</i>
--	---------------------------------	---	--

Selain dari tabel diatas terdapat kendala lain yaitu Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam Siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat melakukan kegiatan *finger painting* menggunakan bidang dasaran kertas HVS yang tipis sehingga mudah sobek saat anak menggunakannya untuk mencampur warna.
- 2) Anak kurang termotivasi dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* karena belum ada penghargaan atas kerjanya dalam kegiatan *finger painting*.

Dengan memperhatikan kendala-kendala diatas maka peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi agar kegiatan pembelajaran pada Siklus II dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan kreativitas anak. Solusi dari beberapa kendala tersebut yaitu:

- 1) Pada siklus II bidang dasaran yang digunakan untuk kegiatan anak diganti dengan kertas bufalo . Kertas manila dipilih karena lebih tebal daripada kertas HVS sehingga tidak mudah sobek.
- 2) Untuk meningkatkan motivasi anak peneliti memberikan reward agar anak semakin termotivasi untuk mengikuti kegiatan *Finger painting*. Reward diberikan setiap hari di akhir kegiatan.

Dari hasil tabel refleksi diatas, dapat dijadikan peneliti sebagai patokan atau acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran terhadap siklus selanjutnya, maka dari itu menyimpulkan untuk memperbaiki kelemahan serta kekurangan salah satunya seperti alat yang di gunakan seperti kertas HVS tidak mendukung penerapan finger painting karena terlalu tipis dan mudah robek yang ada pada siklus I dengan acuan pada hasil refleksi siklus I diatas.

### **c. Hasil Penelitian Siklus II**

#### **1.) Pelaksanaan Siklus II**

Siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan tema binatang. Siklus II dimulai pada tanggal 22 oktober 2022. Selama Siklus II berlangsung, peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam pembentukan kelompok dan pembagian tugasnya, serta peneliti memberikan reward di akhir kegiatan.

#### **a) Rencana Perbaikan**

Melihat keadaan dalam pelaksanaan Siklus I masih terdapat beberapa kendala, maka dalam melaksanakan Siklus II ini perlu diadakan rencana perbaikan agar kendala-kendala tersebut dapat teratasi. Pada tahap perencanaan pada Siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut: Rencana Perbaikan, Melihat keadaan dalam pelaksanaan Siklus I masih terdapat beberapa kendala, maka dalam melaksanakan Siklus II ini perlu diadakan rencana perbaikan agar kendala-kendala tersebut dapat teratasi. Pada tahap perencanaan pada Siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Menyiapkan bidang dasaran berupa kertas bufalo atau kertas manila.
- Menyiapkan reward. Pada siklus I kreativitas anak masih belum berkembang dengan maksimal, oleh sebab itu peneliti menyiapkan reward bagi anak agar anak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Reward yang diberikan berbeda-beda pada setiap pertemuan.

Pada siklus II pertemuan I reward yang diberikan berupa koin ekspresi yang ditempelkan pada papan prestasi siswa.

**b) Pelaksanaan dan Observasi Siklus II**

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan berdasarkan dari RKH yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti dan telah didiskusikan dengan guru. Mulai 22 oktober 2022 di TK Aisiyyah Tuppu sudah masuk pada minggu pengayaan, oleh sebab itu tema yang diambil tidak lagi mengacu pada kalender akademik. Tema pada Siklus II ditentukan atas dasar pertimbangan dari guru kelas, yaitu guru meminta untuk tema tanaman dan buah . Peneliti yang berperan menjadi pengajar dan pengamat dan guru membantu terkadang juga membantu sebagai pengamat dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak.

**Berikut deskripsi proses pelaksanaan Siklus II:**

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 22 oktober 2022, tema yang diberikan adalah buah dengan sub-tema apel. Setelah bel tanda masuk berbunyi, anak-anak tanpa diminta sudah memasuki kelasnya dengan melepas sepatu terlebih dahulu. Kegiatan awal dimulai didalam kelas dengan berdoa yang dipimpin oleh guru sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan mengucapkan salam. Seperti biasa setelah berdoa dan salam guru mengajak anak untuk bernyanyi. Anak dan guru duduk lesehan dibawah agar memudahkan anak dalam kegiatan kerja kelompok nanti. Sebelum masuk pada kegiatan inti, peneliti memberikan apersepsi dan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak dan menambah pengetahuan anak mengenai tema dan kegiatan yang akan dilakukan. Anak diajak bertanya jawab mengenai buah apel yang didalamnya meliputi ciri-ciri dari buah tersebut.

Setelah memberikan apersepsi dan tanya jawab dengan anak, guru menjelaskan mengenai tugas pada hari tersebut. Kegiatan pertama adalah kegiatan *finger painting* dengan bidang dasaran kertas buffalo dan bubur warna . Peneliti membagi anak menjadi 3-4 kelompok dan menunjukkan pada anak alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*. Peneliti

mengajak anak untuk membuat peraturan terlebih dahulu sebelum kegiatan *finger painting* dimulai. Pada Siklus II ini guru mengajak anak untuk membuat peraturan selama anak mengikuti *finger painting*. Peraturan yang disepakati oleh anak-anak antara lain: bubur warna hanya boleh dioleskan pada kertas, berbagi bubur warna dengan teman, tidak ada yang menangis, dan yang menjadi anak yang sopan selama kegiatan *finger painting* maka akan diberi hadiah.

Sebelum *finger painting* dimulai guru melakukan tanya jawab dulu tentang ide gambar anak. Guru tidak memberikan contoh pada anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*, guru hanya memberikan motivasi pada anak jika anak bebas menggunakan seluruh alat dan bahan yang disediakan. Guru mulai berkeliling untuk mengamati aktivitas anak. Pada saat guru bertanya pada anak tentang gambar yang anak buat, anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru dengan lebih percaya diri. Anak terlihat lebih berani menggoreskan warna pada kertas, hal ini terlihat dari anak yang melakukan pencampuran warna pada kertas dengan cat yang banyak. Ada anak terlihat sangat antusias melakukan *finger painting*. Saat ditanya oleh guru senang atau tidaknya mengikuti *finger painting*. Pada Siklus II ini anak yang tadinya pada siklus 1 tidak mau melakukan apa apa juga mulai mau menjawab pertanyaan dari guru, meskipun gambar yang dihasilkan belum mampu bervariasi.

Selesai mengerjakan kegiatan *finger painting*, anak lalu mengerjakan tiga tugas selanjutnya. Jam menunjukkan jam 09.30 WIB, bel tanda istirahat berbunyi. Anak bebas bermain di luar dan di dalam kelas. Ketika bel tanda masuk berbunyi anak kembali ke kelas untuk melakukan kegiatan akhir. Pada kegiatan akhir, guru mengisinya dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Peneliti juga membagikan reward berupa koin senyum bagi anak yang mengikuti kegiatan sesuai dengan peraturam, dan koin sedih bagi anak yang tidak mengikuti dengan baik. Anak terlihat senang mendapatkan reward koin ekspresi tersebut. Anak yang mendapat koin sedih emnjadi termotivasi untuk mendapat koin senyum pada kegiatan berikutnya. Guru menyampaikan pada anak bahwa anak masih akan melakukan kagiatan *Finger painting* 2 kali lagi, dan setiap hari tersebut anak akan

mendapatkan reward seperti hari ini. Anak bersorak seakan tidak sabar menanti reward hari esok. Kegiatan diakhiri dengan salam dan berdoa.

Pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada 23 Oktober 2022 dengan tema pembelajaran yang akan disampaikan adalah tanaman dan buah dengan sub tema semangka. Kegiatan yang dilakukan adalah *finger painting* dengan bidang dasaran kertas manila dan bubur warna . Reward yang akan diberikan pada kegiatan hari ini adalah pin bintang yang akan ditempelkan pada baju anak dan boleh dibawa pulang.

Setelah bel tanda masuk berbunyi, anak-anak tanpa diminta sudah memasuki kelasnya dengan melepas sepatu terlebih dahulu. Kegiatan awal dimulai di dalam kelas dengan berdoa yang dipimpin oleh guru sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan mengucapkan salam. Seperti biasa setelah berdoa dan salam guru mengajak anak untuk bernyanyi. Anak dan guru duduk lesehan di bawah agar memudahkan anak dalam kegiatan kerja kelompok nanti.

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa, salam, dan apersepsi. Peneliti bertanya pada anak mengenai ciri ciri buah semangka, selanjutnya peneliti memberi arahan untuk memulai pembelajaran melukis seperti kemarin sambil menunjukkan alat. Peneliti kembali mengingatkan pada anak tentang peraturan yang disepakati oleh anak-anak antara lain: bubur warna hanya boleh dioleskan pada kertas, berbagi bubur warna dengan teman, tidak ada yang menangis, dan yang menjadi anak yang sopan selama kegiatan *finger painting* maka akan diberi hadiah.

Sebelum kegiatan *finger painting* dimulai, guru melakukan tanya jawab dengan anak untuk memberikan gambaran ide anak. Selama anak mengikuti kegiatan guru berkeliling pada setiap kelompok untuk bertanya tentang gambar anak. Terdapat beberapa anak yang antusias mengerjakan *finger painting* namun ada beberapa anak yang hanya tiduran dan mendapat teguran daricteman kelompoknya namun anak tersebut l masih saja tiduran dan belum mau mengerjakan. Kemudian, guru dan peneliti memotivasi anak tersebut hingga mau mengerjakan *finger painting*.

Selesai mengerjakan *finger painting*, anak lalu bebas bermain di luar dan di dalam kelas. Ketika bel tanda masuk berbunyi anak kembali ke kelas untuk melakukan kegiatan akhir. Pada kegiatan akhir guru memberikan pin bintang bagi anak yang sudah mengikuti kegiatan *finger painting*. Anak yang dinilai oleh guru mengikuti pembelajaran sesuai aturan mendapatkan pin bintang nomer satu. Kemudian kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

Pertemuan ketiga pada Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 oktober 2022 dengan tema pembelajaran yang akan disampaikan adalah Pohon apel Kegiatan yang dilakukan adalah *finger painting*. Reward yang akan diberikan pada kegiatan hari ini adalah snack berupa roti dan wafer.

Setelah bel tanda masuk berbunyi, anak-anak tanpa diminta sudah memasuki kelasnya dengan melepas sepatu terlebih dahulu. Kegiatan awal dimulai didalam kelas dengan berdoa yang dipimpin oleh peneliti sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan mengucapkan salam. Seperti biasa setelah berdoa dan salam peneliti mengajak anak untuk bernyanyi. Anak dan guru duduk lesehan dibawah agar memudahkan anak dalam kegiatan kerja kelompok nanti.

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa, salam, dan apersepsi. Setelah itu, guru membagi anak menjadi 4 kelompok lalu membagikan alat dan bahan yang digunakan. Peneliti kembali mengingatkan pada anak tentang peraturan yang disepakati oleh anak-anak antara lain: bubur warna hanya boleh dioleskan pada kertas, berbagi bubur warna dengan teman, tidak ada yang menangis, dan yang menjadi anak yang sopan selama kegiatan *finger painting* maka akan diberi hadiah.

Peneliti melakukan tanya jawab tentang ide gambar atau warna yang akan anak pilih. Pada tema tanaman ini, anak terlihat kesulitan dalam menemukan ide gambar. Setelah tanya jawab selesai, anak diberikan kesempatan untuk melakukan *finger painting* dan guru mulai berkeliling untuk melakukan pengamatan.

Pada pertemuan ketiga Siklus II ini sebagian besar anak sudah mencapai kriteria 4 pada ketiga indikator, anak membuat karya yang berbeda sesuai dengan ide anak sendiri. Selesai mengerjakan *finger painting*, anak lalu bebas bermain di luar

dan di dalam kelas. Ketika bel tanda masuk berbunyi anak kembali ke kelas untuk melakukan kegiatan akhir.

Pada kegiatan akhir peneliti memberikan snack bagi anak yang sudah mengikuti kegiatan finger painting. Anak yang dinilai oleh peneliti mengikuti pembelajaran sesuai aturan mendapatkan snack nomer satu. Kemudian kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti bersama guru yang bersedia membantu peneliti selama penelitian berlangsung. Pengamatan pada Siklus II ini dilakukan anak, baik sebelum, sesaat maupun sesudah tindakan pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan kerja kelompok Siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

### **Aktivitas Anak**

Pada Siklus II ini peneliti melakukan pengamatan pada anak dari kegiatan awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran Siklus II, kreativitas anak kembali meningkat. Hal ini terbukti dengan mengganti bidang dasaran menggunakan kertas HVS mendaji kertas manila, anak lebih berani dalam menggoreskan warna ke bidang dasaran. Kemudian, dengan kebebasan yang diberikan bagi anak untuk menggunakan seluruh bahan dan alat lebih mendorong anak untuk mengembangkan ide anak. Pemberian reward memiliki pengaruh positif pada anak, karena dengan adanya reward anak menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengerjakan kegiatan *finger painting*.

#### **a) Hasil Pengamatan Observasi**

Untuk mengetahui hasil observasi minat anak dalam mengembangkan kreativitas belajar dalam melakukan aktivitas *finger painting* dapat di lihat pada tabel berikut :

No	Indikator	Penerapan aktivitas finger painting	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB

1	Kelancaran	Kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan dengan lancar	1	1	3	5
2	Keluwesannya	Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri	2	1	3	4
3	Keterperincian	Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci	1	1	5	3
4	Kepekaan	Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar	1	1	4	4

**Tabel 4.16 Kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan dengan lancar**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	5	50
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	30

3	Mulai Berkembang (MB)	1	10
4	Belum Berkembang (BB)	1	20
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.16 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan setelah mendengarkan dan melakukan aktivitas *finger painting* dalam cerita tentang jenis, ciri-ciri, makanan, dan tempat hidup ayam. Terdapat 5 anak (50%) mampu menyebutkan tentang ciri ciri, makanan dan tempat hidup ayam, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 (30%) anak yang mampu menyebutkan ciri-ciri dan jenis makanan ayam, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 (10%) anak yang mampu menyebutkan tentang ciri-ciri, makanan dan tempat hidup ayam dengan sedikit bantuan dari guru, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat (10%) anak yang belum berkembang (BB).

**Tabel 4.17 Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	4	40
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	30
3	Mulai Berkembang (MB)	1	10
4	Belum Berkembang (BB)	2	20
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 4.17 Di atas di ketahui 10 anak yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam membirikan berbagai alternatif ide dan

mudah menyesuaikan diri setelah melakukan aktivitas *finger painting*. Terdapat 4(40%) anak yang sangat aktif dan kreatif dalam menyampaikan ide dan mampu menyesuaikan diri setelah guru menjelaskan pembelajaran, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 (30%) anak yang mampu menyesuaikan diri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 (10%) anak yang mulai Berkembang (MB) dengan menyesuaikan diri dengan bimbingan guru, dan terdapat 2 (20%) anak yang belum bisa menyesuaikan diri atau belum berkembang (MB).

**Tabel 4.18 Kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	3	30
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	5	50
3	Mulai Berkembang (MB)	1	10
4	Belum Berkembang (BB)	1	10
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.18 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas *finger painting*. Terdapat 3 anak (30%) mampu mengeluarkan ide secara rinci, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 5(50%) mulai bisa menyatakan ide dalam bahasa mereka sendiri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 (10%) anak yang mampu merespon dengan baik dan mulai menyatakan ide meskipun tidak terlalu rinci, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 1 (10%) anak yang belum berkembang (BB).

**Tabel 4.19 Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	4	40
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	4	40
3	Mulai Berkembang (MB)	1	10
4	Belum Berkembang (BB)	1	10
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.19 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian tentang kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar setelah menerapkan aktivitas *finger painting*. Terdapat 4 anak (40%) mampu membuat karya dengan sabar, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 (40%) mulai bisa mengontrol kesabaran dalam membuat karya, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1(10%) anak yang mampu mengikuti petunjuk dengan bantuan guru dalam membuat karya dengan sabar, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 1(10%) anak yang tidak melakukan apapun, anak belum berkembang (BB).

**Tabel 4.20 Rekapitulasi hasil pengamatan Pra Tindakan**

No	Kategori	Aspek yang di nilai								Jumlah	%
		A		B		C		D			
		F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50	4	40	3	30	4	40	16	40
2	Berkembang Sesuai Harapan	3	30	3	30	5	50	4	40	15	37,5

	(BSH)										
3	Mulai Berkembangn (MB)	1	10	1	10	1	10	1	10	4	10
4	Belum Berkembang (BB)	1	10	2	20	1	10	1	10	5	12,5
<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Keterangan :

A : kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar

B : Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri

C : Kreativitas anak dalam Menyatakan ide secara lebih rinci,

D : Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar

Berdasarkan tabel 4.20 di atas, dapat dilihat dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian pra tindakan tentang aspek yang diamati setelah menerapkan aktivitas *finger painting* pada bagian A anak didik berkembang sangat baik (BSB) 5 (50%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 3 (30%) anak mulai berkembang (MB) 1 (10%) dan anak belum berkembang 1 (10%). Pada bagian B anak didik berkembang sangat baik (BSB) 4 (40%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 3 (30%) anak mulai berkembang (MB) 1 (10%) dan anak belum berkembang 2 (20%). Pada bagian C anak didik berkembang sangat baik (BSB) 3 (30%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 5 (50%) anak mulai berkembang (MB) 1 (10%) dan

anak belum berkembang 1 (10%). pada bagian D anak didik berkembang sangat baik (BSB) 4 (40%) anak didik berkembang sesuai hapan (BSH) 4 (40%) anak mulai berkembang (MB) 1 (10%) dan anak belum berkembang 1 (10%).

#### **b) Refleksi Siklus 2**

Selama melakukan penelitian tindakan kelas terdapat beberapa hambatan yang kami temui begitu pula kejadian kejadian selama peneliti berlangsung. Adapun hambatan, kejadian selama penelitian dapat kami kemukakan

- a. Tidak semua anak memiliki kemampuan kreativitas yang sama, ada anak yang tidak mempunyai keberanian maksimal atau masih malu-malu, anak tersebut masih sangat membutuhkan bantuan dari guru, sememntara guru mesih sangat terbatas dengan melihat jumlah siswa dan jumlah kelas yang ada.
- b. Beberapa Anak mempunyai keberanian yang tinggi dan sering tidak terkontrol sehingga guru mengalami kesulita mengarahkannya karena anak tersebut saling mengganggu temannya dan mengacaukan proses pembelajaran berlangsung
- c. Beberapa anak kurang percaya diri dalam mengembangkan ide sehingga mereka hanya berdiam diri dikelas saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga anak tersebut membutuhkan pendekatan diri secara personal untuk membangun rasa percaya dirinya sehingga terkadang menghambat proses pembelajaran .

Dari beberapa kendala tersebut atau kejadian selama penelitian kami mencari upaya untuk mengatasi masalah tersebut agar penelitian berlangsung dengan baik sesuai tujuan yang telah kami tetapkan.

## B. Pembahasan

Upaya meningkatkan kreativitas anak dilakukan peneliti menggunakan kegiatan *finger painting*. Witarsono dalam Risanti mengemukakan bahwa *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah bakat seni khususnya seni rupa. Sementara itu Downs menambahkan bahwa *finger painting* merupakan alat bantu media untuk mengekspresikan seni dan memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka, *finger painting* bukan hanya dinilai dari karya yang dihasilkan melainkan juga pada proses anak dalam mencari ide untuk menghasilkan sebuah karya. Oleh sebab itu, kegiatan *finger painting* sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak, karena ada aspek-aspek kreativitas yang muncul pada kegiatan *finger painting*. Aspek kreativitas pada penelitian ini terdiri dari: kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Kegiatan *finger painting* memberikan kesempatan pada anak untuk berimajinasi dalam menentukan gambar apa yang akan anak lukis sehingga mendapatkan ide gambar maupun ide warna yang termasuk dalam aspek kelancaran. Kemudian, saat anak melakukan kegiatan *finger painting* dengan berbagai bahan dan alat yang disediakan, anak dapat melakukan pencampuran warna dan memodifikasi gambar yang termasuk dalam aspek kelenturan. Aspek lain dalam kreativitas adalah keaslian. Keaslian pada kegiatan *finger painting* dapat berkembang karena anak telah mampu memberikan ide sendiri sehingga menghasilkan hasil karya yang orisinal dan berbeda. Kegiatan *finger painting* juga

memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan ide anak untuk menghasilkan karya yang lain sesuai dengan keinginan anak.

Kegiatan yang diberikan dalam penelitian ini berupa *finger painting* dengan bidang dasaran kertas manila atau buffalo serta bubuk warna yang telah disediakan peneliti. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan *finger painting* yaitu:

- a. peneliti dan guru membagi anak menjadi 3-4 kelompok kecil
- b. Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan pada anak, lalu membaginya pada anak.
- c. peneliti dan guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting* berlangsung.
- d. peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa tentang gambar yang akan anak buat kemudian anak melakukan *finger painting*
- e. Setelah selesai melakukan kegiatan *finger painting* peneliti dan guru memberireward kepada anak.

Saat melakukan penerapan kegiatan *finger painting* anak terlibat secara aktif untuk memberikan ide-ide dan saat membuat karya. Penerapan Kegiatan *finger painting* sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Strategi pembelajarannya menekankan anak aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti observasi, percobaan, atau diskusi memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan penerapan *finger painting*, anak membangun sendiri ide-ide anak dari pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki anak dan melakukan percobaan melalui percampuran warna. Lebih lanjut, Haryanto dalam Pratiwi Pujiastuti agar anak terlibat aktif dalam pembelajaran maka guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga anak aktif bertanya, mempertanyakan,

dan mengemukakan pendapat. Guru selalu menanyakan pada anak tentang ide gambar dan ide warna yang anak pilih dalam kegiatan *finger painting* yang menstimulasi anak untuk mengemukakan pendapatnya.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, bahwa salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Belajar aktif merupakan proses dimana anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan atau mencipta dari bahan-bahan di sekitarnya. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program kreativitas bagi anak, karena anak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuannya melalui pengalaman, informasi, dan mampu menghasilkan produk kreatif. Dengan demikian, kreativitas akan muncul saat anak berperan aktif dalam pembelajaran. Peran aktif anak akan muncul saat pembelajaran dirancang untuk mengaktifkan siswa, dalam pembelajaran kreativitas melalui *finger painting* anak telah aktif anak bertanya, menyampaikan ide, yang kemudian dituangkan menjadi sebuah hasil karya.

Disamping itu kurangnya fasilitas atau media yang bisa membatu kreativitas anak juga kebiasaan anak yang cenderung pasif, selanjutnya mungkin penyebab rendahnya kreativitas anak pada pra tindakan dalam proses pembelajaran sangat menuntun banyak aktivitas yang dinominasi oleh guru atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal-hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukn tindakan siklus I dengan menggunakan alat peraga dalam menerapkan aktivitas *finger painting* yang dapat meningkatkan aktivitas anak.

Di sisi lain dapat pula dianalisa masih ada beberapa anak yang belum meningkat kemampuannya. Hal ini masih di analisis lagi, apakah karena anak itu sendiri yang belum termotivasi untuk melakukan aktivitas *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas belajar, kemungkinan disebabkan karena ada guru lain yang ikut masuk dalam kelas sehingga mempegaruhi aktivitas belajar mengaajar yang masih malu malu atau kurang percaya diri, maka peneliti berusaha untuk meningkatkan proses pembelajaran. Disampping itu guru akan lebih memberikan motivasi, dorongan serta semangat dengan apa yang telah berhasil dibuat.

Untuk itu apa yang telah diperbaiki dalam siklus dua dapat dianalisis dan diterapkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Utami Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas dapat muncul karena adanya interaksi dengan lingkungannya. Aspek-aspek tersebut muncul pada penelitian ini karena pada aspek tersebut guru mengajak anak untuk berinteraksi melalui tanya jawab pada kegiatan *finger painting*. Meski demikian, masih ada anak yang kebingungan untuk mengikuti kegiatan *finger painting* bahkan tidak mau mengikuti kegiatan *finger painting*. Kreativitas anak masih harus ditingkatkan. Pada Siklus I ini prosentase kreativitas anak secara keseluruhan adalah Kreativitas anak pada akhir siklus I sudah mulai terlihat. Anak sudah mulai mengemukakan ide gambar, ide warna, dan karya dari ide anak sendiri sehingga menghasilkan karya yang berbeda. Pada siklus I yang dilakukan dengan 2 kali tindakan dengan melakukan aktivitas *finger painting* menggunakan alat dari campuran warnah untuk membuat kreasi atau karya atau bentuk suatu benda yaitu binatang yang menjadi tema ajar dalam melakukan tindakan penelitian. Sebelum melakukan penelitian terlebihdahulu peneliti diskusi dengan guru kelas tentang rencana penelitian untuk meminta kepadanya membantu menjadi

pengamat, selanjutnya merancang pembelajaran dan persiapan yang harus di laksanakan, juga melakukan tanya jawab terhadap anaka-anak tentang membuat suatu karya dari hasil tangan sendiri . tentu saja guru memberi pujian dengan apa yang telah ditunjukkan oleh anak-anak . hasil tanya jawab tersebut menunjukkan anak anak merasa senng dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi yang telah kami lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II dapat di bahas sebagai berikut Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan kegiatan pra tindakan. Pada kegiatan pratindakan, prosentase kemampuan kerjasama secara keseluruhan adalah Secara umum hasil observasi atau pengamatan pra tindakan, sebagian anak menunjukkan kemampuan yang belum memuaskan menunjukkan kreativitas belajar dimana anak didik yang menjadi subjek penelitian dalam dalam menjawab pertanyaan setelah mendengarkan cerita tentang jenis, ciri-ciri, makanan, dan tempat hidup ayam. Terdapat 1 anak (10%) mampu menyebutkan tentang ciri ciri, makanan dan tempat hidup ayam , anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 (20%)anak yang mampu menyebutkan ciri-ciri dan jenis makanan ayam, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 (40%) anak yang mampu menyebutkan tentang ciri-ciri, makanan dan tempat hidup ayam dengan sedikit bantuan dari guru, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 3 (30%) anak yang belum berkembang (BB).

Selanjutnya kreativitas anak dalam membirikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri . Terdapat 2 (20%)anak yang sngat aktif dan kreatif dalam menyampaikan ide dan mampu menyesuaikan diri setelah guru menjelaskan pembelajaran, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 (10%) anak yang mampu menyesuaikan diri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 (20%)

anak yang mulai Berkembang (MB) dengan menyesuaikan diri dengan bimbingan guru, dan terdapat 5 (50%) anak yang belum bisa menyesuaikan diri atau belum berkembang (MB).

Selanjutnya kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci. Terdapat 1 anak (10%) mampu mengeluarkan ide secara rinci, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 (20%) mulai bisa menyatakan ide dalam bahasa mereka sendiri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 (40%) anak yang mampu merespon dengan baik dan mulai menyatakan ide meskipun tidak terlalu rinci, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 3 (30%) anak yang belum berkembang (BB).

Begitu pula tentang kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar. Terdapat 2 anak (20%) mampu membuat karya dengan sabar, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 (10%) mulai bisa mengontrol kesabaran dalam membuat karya, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3(30%) anak yang mampu mengikuti petunjuk dengan bantuan guru dalam membuat karya dengan sabar, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 4 (40%) anak yang tidak melakukan apapun, anak belum berkembang (BB).

Sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan untuk mengoptimalkan kreativitas anak dalam memberikan ide gambar dan warna, melakukan pencampuran warna, memodifikasi gambar, membuat karya dari ide anak sendiri, menghasilkan karya yang berbeda, serta mengembangkan ide dari karyanya. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan pendapat Tri Wahyulis yang menyatakan bahwa PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar),

kecerdasan dalam daya pikir dan daya cipta, kecerdasan sosial emosional (sikap dan perilaku serta baragama), serta kecerdasan bahasa dan komunikasi.

Menurut pendapat tersebut, kreativitas memiliki aspek adanya daya pikir dan daya cipta, serta dapat melakukan komunikasi. Namun dalam kenyataannya di Kelompok A TK Aisiyyah Tuppu, aspek daya pikir dan daya cipta belum muncul. Hal tersebut dikarenakan, guru tetap memberikan contoh pada anak saat kegiatan yang dapat mendorong anak untuk berkreasi sehingga anak meniru apa yang guru lakukan. Padahal pada usia TK, menurut Erik H. Erikson dalam Ernowulan pada periode ini anak harus didorong untuk mengembangkan prakarsa, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan prakarsa, dan daya kreatifnya, dan hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya. Artinya, pembelajaran yang dilakukan guru harus lebih memberikan kesempatan pada anak untuk aktif mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat sesuai dengan imajinasi anak. Pembelajaran yang demikian berhubungan dengan aspek kreativitas lain, yaitu komunikasi. Pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya maupun berpendapat mendorong kelancaran anak dalam menyampaikan ide anak. Kondisi inilah yang memicu peneliti untuk melakukan tindakan sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan setelah mendengarkan dan melakukan aktivitas *finger painting* dalam cerita tentang jenis, ciri-ciri, makanan, dan tempat hidup ayam. Terdapat 2 anak (20%) mampu menyebutkan tentang ciri ciri, makanan dan tempat hidup ayam, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 (20%) anak yang mampu menyebutkan ciri-ciri dan jenis makanan

ayam, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 (30%) anak yang mampu menyebutkan tentang ciri-ciri, makanan dan tempat hidup ayam dengan sedikit bantuan dari guru, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 3 (30%) anak yang belum berkembang (BB).

Selanjutnya kreativitas anak dalam membirikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri setelah melakukan aktivitas *finger painting*. Terdapat 3(30%) anak yang sngat aktif dan kreatif dalam menyampaikan ide dan mampu menyesuaikan diri setelah guru menjelaskan pembelajaran, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 (20%) anak yang mampu menyesuaikan diri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 (30%) anak yang mulai Berkembang (MB) dengan menyesuaikan diri dengan bimbingan guru, dan terdapat 2 (20%) anak yang belum bisa menyesuaikan diri atau belum berkembang (MB).

Selanjutnya kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas *finger painting* . Terdapat 3 anak (30%) mampu mengeluarkan ide secara rinci , anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3(30%) mulai bisa menyatakan ide dalam bahasa mereka sendiri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 (20%) anak yang mampu merespon dengan baik dan mulai menyatakan ide meskipun terlalu rinci, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 2 (20%) anak yang belum berkembang (BB).

Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar setelah menerapkan aktivitas *finger painting*. Terdapat 4 anak (40%) mampu membuat karya dengan sabar , anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 (30%) mulai bisa mengontrol kesabaran dalam membuat karya, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1(10%) anak yang mampu mengikuti petunjuk dengan bantuan guru dalam membuat

karya dengan sabar, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat (20%) anak yang tidak melakukan apapun, anak belum berkembang (BB).

Secara umum sudah menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan pra tindakan antara 1 atau 4 anak dari semua aspek yang diamati, dapat dibahas bahwa pada siklus I ini sudah mewujudkan peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan dari empat aspek yang diamati kurang lebih berkisar 10 hingga 40 persen. Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan kreativitas anak dalam aktivitas *finger painting*.

Peneliti dalam melaksanakan Siklus I mengalami beberapa kendala, sehingga perlu diadakan perbaikan untuk Siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai. Kendala pada Siklus I adalah bidang dasaran yang digunakan pada siklus I terlalu tipis dan mudah sobek, serta anak kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan *finger painting* karena tidak ada reward yang diberikan pada anak oleh guru setelah anak berhasil menyelesaikan tugasnya.

Dari kendala-kendala yang ada dalam siklus I tersebut, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan perbaikan. Guru dan peneliti sepakat untuk meningkatkan motivasi anak untuk bisa berbau dan aktif dalam kelas serta membantu anak yang kurang percaya diri untuk memotivasi agar bisa berperan aktif juga seperti anak-anak yang lain yang sudah memperlihatkan keaktifan dan kreativitas didalam kelas. Selain itu, guru dan peneliti perlu meningkatkan alat dan bahan seperti menyediakan kertas yang lebih tebal seperti kertas manila, mangkok bunur warna, kain lap, dan lenjang lainnya yang akan digunakan sebagai pendukung utama dalam melaksanakan aktivitas *finger painting*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slamet Suyanto yang mengemukakan bahwa alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan

finger painting adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau kertas khusus untuk menggambar dengan tangan, kain lap, dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat.

Perbaikan selanjutnya pada Siklus II yang dilakukan oleh peneliti dan guru agar anak lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan *finger painting* adalah memberikan reward disetiap akhir kegiatan sebagai sarana untuk memberikan penghargaan atas apa yang dikerjakan oleh anak. Pemberian reward atau hadiah, ini memiliki pengaruh besar terhadap semangat anak dalam mengerjakan kegiatan *finger painting*. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Dimiyati dan Mudjiono yang menjelaskan bahwa ketika motivasi diketahui oleh anak, maka tugas belajar, dalam hal ini kegiatan *finger painting*, dapat terselesaikan dengan baik. Motivasi dapat membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat anak untuk belajar. Membangkitkan ketika anak tidak bersemangat, meningkatkan ketika semangat anak timbul tenggelam, dan memelihara ketika semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan pra tindakan dan siklus pertama. kreativitas anak dalam dalam menjawab pertanyaan setelah mendengarkan dan melakukan aktivitas finger painting dalam cerita tentang jenis, ciri-ciri, makanan, dan tempat hidup ayam. Meningkat menjadi 5 anak (50%) mampu menyebutkan tentang ciri ciri, makanan dan tempat hidup ayam , anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 (30%) anak yang mampu menyebutkan ciri-ciri dan jenis makanan ayam, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 (10%) anak yang masih berkembang dan 1 anak yang belum berkembang

Kreativitas anak dalam membirikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri setelah melakukan aktivitas *finger painting*. Meningkat menjadi 4 (40%) anak yang sngat aktif dan kreatif dalam menyampaikan ide dan mampu menyesuaikan diri setelah guru menjelaskan pembelajaran, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 (30%) anak yang mampu menyesuaikan diri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 (10%) anak yang mulai Berkembang (MB) dengan menyesuaikan diri dengan bimbingan guru, dan terdapat 2 (20%) anak yang belum bisa menyesuaikan diri atau belum berkembang (MB).

Berikutnya yaitu kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas *finger painting* meningkat menjadi 3 anak (30%) mampu mengeluarkan ide secara rinci , anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 5(50%) mulai bisa menyatakan ide dalam bahasa mereka sendiri, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 (10%) anak yang mampu merespon dengan baik dan mulai menyatakan ide meskipun tidak terlalu rinci, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 1 (10%) anak yang belum berkembang (BB).

Begitu pula dengan kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar setelah menerapkan aktivitas *finger painting*. Terdapat 4 anak (40%) mampu membuat karya dengan sabar, anak berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 (40%) mulai bisa mengontrol kesabaran dalam membuat karya, anak berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1(10%) anak yang mampu mengikuti petunjuk dengan bantuan guru dalam membuat karya dengan sabar, anak Mulai berkembang (MB), dan terdapat 1(10%) anak yang tidak melakukan apapun, anak belum berkembang (BB).

Dengan demikian ada perubahan peningkatan namun masih ada anak yang belum berhasil. Secara umum peningkatan kreativitas anak dalam melakukan aktivitas *finger painting* mengalami peningkatan menjadi 50% atau 5 dan 2 anak berkemampuan jika dibandingkan dengan siklus pertama. Namun jika dianalisa kemampuan kreativitas secara menyeluruh akan nampak 70% dari siklus pertama. Dengan demikian bisa dianalisis bahwa tindakan kelas pertama dan tindakan kelas kedua ada peningkatan secara signifikan walaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu 1 anak dalam kreatifitas menjawab pertanyaan, 2 anak dalam kreativitas anak dalam membirikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri setelah melakukan aktivitas *finger painting*, satu anak kreativitas anak dalam menyatakan ide secara lebih rinci setelah menerapkan aktivitas *finger painting*, dan 1 anak dalam kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar setelah menerapkan aktivitas *finger painting*

Kreativitas anak dalam Siklus II dengan adanya perbaikan dari Siklus I telah terbukti mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase kreativitas anak secara keseluruhan. Yakni pada Siklus 1 dan 2 yang sangat meningkat Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak dan sudah dapat diterapkan di TK. Namun demikian, harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Salah satu karakteristik anak TK yang paling menonjol adalah anak berada pada masa golden age, yakni masa yang sangat potensial untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang, salah satunya adalah pembentukan pribadi yang kreatif. Sehingga implikasinya dalam pembelajaran kreativitas dengan *finger painting* di TK yaitu guru harus memberikan kesempatan bagi anak untuk memberikan ide gambar dan warna, melakukan pencampuran warna,

memodifikasi gambar, membuat karya dari ide anak sendiri, menghasilkan karya yang berbeda, serta mengembangkan ide dari karyanya.

Dapat dikemukakan bahwa anak yang belum berhasil yaitu anak yang sangat pemalu dan kurang percaya diri serta kurang memiliki keberanian dalam mengikuti aktivitas didalam kelas. Hal ini bukan berarti gagal total, namun tetap ada peningkatan kreativitas dalam aktivitas finger painting namun belum maksimal.

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran banyak menemukan kendala baik yang bersumber dari guru sendiri, anak-anak, sarana dan prasarana serta pendukung lainnya yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Kekurangan dan berbagai hambatan tersebut tidak menjadi alasan bagi peneliti dalam melakukan kegiatan ilmiah untuk mendukung profesionalisme guru yang di tuntut untuk melakukan berbagai informasi pembelajaran. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas salah satu ya akan memberikan pengalaman dalam kegiatan ilmiah. Dapat dianalisa pula karena yang menjadi subjek penelitian ini adalah TK Aisiyyah Tuppu yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi dengan segala perilaku dan karakternya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian tentang aktivitas *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini ini baru pertama kali diterapkan di TK Aisiyyah Tuppu, tentunya masih banyak hal yang harus dipelajari dan ditingkatkan, diperbaiki dari banyak komponen, untuk itu peneliti menyadari berbagai temuan yang sangat dirasakan sebagai penalaman untuk lebih banyak lagi belajar dalam menggalih kegiatan ilmiah.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di TK Aisiyiyah Tuppu:

1. Kegiatan yang diberikan dalam penelitian ini berupa *finger painting* dengan bidang dasaran kertas manila atau bufalo serta bubuk warna yang telah disediakan peneliti.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan *finger painting* yaitu:

- a. peneliti dan guru membagi anak menjadi 3-4 kelompok kecil
- b. Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan pada anak, lalu membaginya pada anak.
- c. peneliti dan guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting* berlangsung.
- d. peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa tentang gambar yang akan anak buat kemudian anak melakukan *finger painting*
- e. Setelah selesai melakukan kegiatan *finger painting* peneliti dan guru memberireward kepada anak.

kegiatan aktivitas *finger painting* sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak, karena ada aspek-aspek kreativitas yang muncul pada kegiatan *finger painting*.

Aspek kreativitas pada penelitian ini terdiri dari: kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Kegiatan *finger painting* memberikan kesempatan pada anak untuk berimajinasi dalam menentukan gambar apa yang akan anak lukis sehingga mendapatkan ide gambar maupun ide warna yang termasuk

dalam aspek kelancaran. Kemudian, saat anak melakukan kegiatan *finger painting* dengan berbagai bahan dan alat yang disediakan, anak dapat melakukan pencampuran warna dan memodifikasi gambar yang termasuk dalam aspek kelenturan. Aspek lain dalam kreativitas adalah keaslian. Keaslian pada pada kegiatan *finger painting* dapat berkembang karena anak telah mampu memberikan ide sendiri sehingga menghasilkan hasil karya yang orisinil dan berbeda. Kegiatan *finger painting* juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan ide anak untuk menghasilkan karya yang lain sesuai dengan keinginan anak. Kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar menjadi 20% berkembang sangat baik (BSB), Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri menjadi 30% berkembang sangat baik (BSB), Kreativitas anak dalam Menyatakan ide secara lebih rinci menjadi 30% berkembang sangat baik (BSB), dan Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar menjadi 40% berkembang sangat baik (BSB). Siklus kedua menunjukkan peningkatan untuk kreativitas dalam menjawab pertanyaan dengan lancar menjadi 50% berkembang sangat baik (BSB), Kreativitas anak dalam memberikan berbagai alternatif ide dan mudah menyesuaikan diri menjadi 40% berkembang sangat baik (BSB), Kreativitas anak dalam Menyatakan ide secara lebih rinci menjadi 30% berkembang sangat baik (BSB), dan Kreativitas anak dalam membuat karya dengan sabar menjadi 40% berkembang sangat baik (BSB) Kreativitas anak dalam Siklus II dengan

adanya perbaikan dari Siklus I telah terbukti mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase kreativitas anak secara keseluruhan.

## **B. Saran**

Dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kreatifitas anak, penelitian ini disarankan kepada:

1. Kepala Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang agar selalu memberikan kesempatan bagi para guru untuk melakukan berbagai perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran.
2. Para Guru TK untuk selalu melakukan berbagai aktivitas dalam meningkatkan profesionalisme sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
3. Anak TK agar selalu aktif dalam kegiatan kelompok maupun kelas serta mendengarkan nasehat dan bimbingan guru untuk menjadi anak yang berkarakter.
4. Para peneliti untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan ataupun pertimbangan dalam merangsang penelitian yang sama atau berbeda baik masalah metode, teknik pengumpulan data, maupun analisisnya.
5. Pra pengambilan kebijakan hal UPTD pengawas TK, ketua yayasan untuk memfasilitasi sarana dan prasarana yang diperlukan dalam mengembangkan potensi anak serta memonitoring kegiatan guru sebagai upaya meningkatkan mutu hasil pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Afriany Rika (2015-2016), pengaruh bermain finger painting terhadap Kreativitas

Ahmadi, Abu. Dan J.T. Prasetya.. *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*.( Bandung : Pustaka

Almaji. (2014) Mengenal *Finger Painting*. Artikel. Diakses dari [almajipreschool.com](http://almajipreschool.com) anak usia 5-6 tahun di Raudhatul athfal (ra) akhlakul Karimah kotabumi

Anik Pamilu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Buku Kita.

Ayung Candra P. (2009). Penerapan Pembelajaran Finger Painting sebagai Suatu Proses Kreatif Siswa dalam Menggambar dan Mewarnai TK Halimah 05 Banjararum Malang. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Cony R Semiawan. (2009). *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT Indeks.

Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dewi Yulianti. (2010). BAB II Kajian Pustaka diakses dari bab % 2020 % 20 % 2009 111247009 .pdf pada tanggal 24 Juli 2015 jam 21.00 WIB.

Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Downs, Cathy. (2008). *Finger painting: It's Not Just for Kids Anymore*. Amerika Serikat: Copyright Carolina Parent.

Dynna Wahyu P.S. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. Jurnal. Surabaya: Universitas Airlangga.

- Ernawulan. (2010). Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak. PGTK FIP: UPI. Igak Wardhani, dkk. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka
- Gunarsa Singgih D. (1984)Psikologi untuk keluarga (Jakarta : BPK, Gunung Mulya)
- Haryati (2012), Aktivitas cerdas pengisi kegiatan PAUD, Jakarta selatan, Tugu Publisher
- Hibama S Rahman. (2001). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Galah.
- Hurlock, E. B. (1978). Perkembangan Anak: Jilid 1.(Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Ma'had Al-Hanif. (2013). Manfaat Finger Painting Bagi Tumbuh kembang Anak. Artikel: TKIT Al-Hanif Klaten.
- Manggalan. (2009). Hakikat Anak Usia Dini. Diakses dari [www.academia.edu/839098/hakikat\\_anak\\_usia\\_dini](http://www.academia.edu/839098/hakikat_anak_usia_dini) pada tanggal 5 Mei 2015 jam 21.00 WIB
- Martini Jamaris. (2006). Proses Kreativitas Anak. Jakarta: Airlangga.
- Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak. (Jakarta, PT Asdi Mahasatya,2004
- Nana Sudjana & Ibrahim. (2004). Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih S. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2006). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Noviyanti Marlina, dkk. (2011). Psikologi Perkembangan Kreativitas. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nuraini Febri (2015), Artikel Upaya meningkatkan kreativitas melalui finger painting pada anak di RA sunan Averous bogoran, bantul, (Yogyakarta,19 januari 2018)
- Nurhidayat. BAB II Tinjauan Pusataka diakses dari [digilib.um.ac.id/files/disk1/jhptump-a-nurhidayat-387-2-babii.pdf](http://digilib.um.ac.id/files/disk1/jhptump-a-nurhidayat-387-2-babii.pdf) pada Selasa 14 April 2015 jam 15.00 WIB.

- Nursisto. (2000). Kiat Menggali Kreativitas. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.  
Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1  
Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pamadhi Hajar, (2016) Menggambar ekspresi,(direktorat jenderal guru dan tenaga  
kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan
- Pratiwi Pujiastuti. (2002). Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Mengembangkan  
Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif bagi Siswa. Yogyakarta: Universitas  
Negeri Yogyakarta.
- Rantinah.(2008). Ayo Menggambar Ekspresi. Klaten: PT Intan Pariwara. Risanti
- Rita Mariyana. (2008). Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini. Diktat. PG-  
PAUD FIP: UPI.
- Santrok, J, W. 2002. Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5  
Jilid 1. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati & Anna Kuswati) Jakarta: Erlangga.
- Sari Usdiana.(2012). BAB II Tinjauan Pustaka. Diakses dari  
[id.scribd.com/doc/99781389/kreativitas-anak#srcibd](https://id.scribd.com/doc/99781389/kreativitas-anak#srcibd) pada Selasa 14 April  
2015 jam 20.00 WIB.
- Sisca Rahmadonna. (2004). Pembelajaran untuk PAUD. Yogyakarta: Universitas  
Negeri Yogyakarta.
- Siti Aisyah, dkk. (2010). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak  
Usia Dini.Makalah. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet Suyanto. (2005). Pembelajaran Untuk Anak TK. Jakarta: Departemen  
Pendidikan Nasional Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat  
Pembinaan Kependidikan dan Ketanagaan Perguruan Tinggi.
- Sofia Hartati. (2005). Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta:  
Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND. Bandung:  
Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara..  
(2005). Manejemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujati. (2000). Diktat Kuliah Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: FIP UNY.

Suratno. (2005) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Pendidikan Tinggi.

tahun Pelajaran 2015/2016 (Bandar Lampung

Tri Wahyulis, S. (2013). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak pada Anak Kelompok B Di TK ABA Nangkod Kejobong, Purbalingga. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Ulfi Hidayah. (2005). BAB II Tinjauan Pustaka. Diakses dari [id.scribd.com/doc/99781389/kreativitas-anak#srcibd](http://id.scribd.com/doc/99781389/kreativitas-anak#srcibd) pada tanggal 15 April 2015 jam 16. 00 WIB. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami Munandar. (1999). Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Wina Sanjaya. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Prenada Media

Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2005).. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Jakarta: Kencana.

Yuli Nurul, F. (2011). Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia



## 1. Pedoman Wawancara

	<p style="text-align: center;"><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH</b>  <b>Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN</b></p>	

NAMA MAHASISWA : IRDA HAYU ISMAIL  
 NIM : 18.1800.031  
 FAKULTAS : TARBIYAH  
 PRODI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
 JUDUL : PENERAPAN AKTIFITAS *FINGER PAINTING* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIFITAS PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH TUPPU KECEMATAN LEMBANG

### ISI INSTRUMEN

#### A. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana antusias anak ketika melakukan kegiatan yang mengacu pada kreativitas ?
2. Apakah ibu/bapak menggunakan metode atau model pembelajaran untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak ?
3. Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya di gunakan saat melakukan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak ?
4. Kesulitan seperti apa yang ibu/bapak rasakan dalam melaksanakan model / metode pembelajaran ?
5. Kegiatan apa saja yang pernah digunakan guru dalam meningkatkan kreativitas anak ?

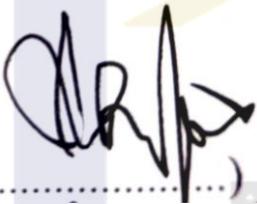
6. Bahan ajar apa yang di gunakan pada saat melakukan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak ?
7. Menurut ibu, apakah kreativitas anak yang penting untuk di tingkatan ?
8. Bagaimana usaha yang di lakukan agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan dengan menghasilkan banyak ide ?
9. Apa saja yang menjadi kendala anak dalam mencapai tujuan pembelajaran ?
10. Apakah ibu membutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak ?

Parepare, 25 Desember 2022

Mengetahui,-

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



(.....)



(.....)

Drs. Amiruddin Mustam, M.pd.

NIP. 19620308 199203 1 001

Dr. Abd. Halik, M.Pd.I.

NIP. 19791005 200604 1 003

Jawaban :

1. Anak sangat antusias dalam melakukan yang mengacu seperti meronce gambar, menyusun pasel, dan mewarnai gambar dengan baik
2. Kami menggunakan model pembelajaran dengan cara menyusun balok untuk menstimulus perkembangannya
3. Dalam meningkatkan kreativitas anak yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode kelompok
4. Kesulitan yang kami alami dalam melaksanakan metode pembelajaran yaitu kami harus mempersiapkan media pembelajaran yang banyak sesuai dengan jumlah murid
5. Kegiatan-kegiatan seperti finger painting, memhyusun balok. Membuat karya cengan menggunakan potongan lidi
6. Kami menggunakan bahan ajar yang suda di siapkan yaitu harus ada lem, kertas,gunting dan lain-lain
7. Kreativitas anak berbeda-beda tergantung dari anaknya ada yang kreativitas ada yang mau menggambar. Ada yang meronce dan di lihat dari kondisi anak, dan di lihat dari karakter anak-anaknya
8. Dengan mengumpulkan berbagai macam bahan ajar yang tentunya di senangi anak dan membuka wawasan menciptakan ide masing-masing dan mudah di pahami agar menghasilkan banyak ide
9. Kendala anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu ada anak yang masi di damping orang tuanya sampai pulang dari sekolah, dan ada juga anak sebagian pada saat proses pembelajaran dia tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dia hanya menyibukkan dirinya sendiri dengan melakukan seperti mengganggu temanya yang fokus belajar
10. Iya kami membutuhkan yang namanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak karna itu sangat penting bagi anak-anak membutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

## 2. Surat Keterangan Wawancara

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan dibawah ini.

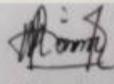
Nama : Murni, S.Pd.I  
NIP : -  
Jabatan : Guru TK AISYIYAH TUPPU  
Alamat : Salusape

Menyatakan bahwa:

Nama : Irda Hayu Ismail  
Nim : 18 1800 031  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah

Mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian **“Penerapan Aktivitas Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang”**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tuppu, 13 Oktober 2022  
Informan,  
  
(Murni, S.Pd.I)

**PAREPARE**

Dipindai dengan CamScanner

### 3. Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian dari IAIN Parepare

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBİYAH**  
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorong Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 Fax: 24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

---

Nomor : B.4106/in.39.5.1/PP.00.9/10/2022  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Provinsi Sulawesi Selatan  
di-  
Makassar

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*  
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Irda Hayu Ismail  
Tempat/Tgl. Lahir : Lambalumama, 16 September 1998  
NIM : 18.1800.031  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : IX (Sembilan)  
Alamat : Lambalumama, Desa Tadokkong, Kec. Lembang,  
Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Penerapan Aktivitas *Finger Painting* Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober sampai bulan November Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Parepare, 03 Oktober 2022  
Wakil Dekan I,  
  


Tembusan :  
1 Rektor IAIN Parepare  
2 Dekan Fakultas Tarbiyah

#### 4. Surat Izin Meneliti dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

---

Nomor	: <b>10648/S.01/PTSP/2022</b>	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Pinrang
Perihal	: <b><u>Izin penelitian</u></b>	Cq. Kepala DPMPSTP Kab. Pinrang

di-

**Tempat**

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor : B.4106/IN.39.5.1/PP.00.9/10/2022 tanggal 03 Oktober 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: <b>IRDA HAYU ISMAIL</b>
Nomor Pokok	: 18.1800.031
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENERAPAN AKTIVITAS FINGER PAINTING UNTUKMENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH TUPPU KECAMATAN LEMBANG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **12 Oktober s/d 12 November 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 12 Oktober 2022

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**  
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
 Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth

1. Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare;
2. Peringgal.

Nomor: 10648/S.01/PTSP/2022

**KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampulardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

**REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :**  
**<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>**



NOMOR REGISTRASI 20221012529337



Catatan :  
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 'Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.'  
• Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan **BSrE**  
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan melakukan scan pada QR Code



5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala TK Aisyiyah Tuppu Kecamatan Lembang

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH TUPPU**  
**KECAMATAN LEMBANG, KABUPATEN PINRANG**  
NSS: 012191407001 NPSN: 69769365  
Jalan: Poros-Pinrang-Polman, Tuppu Tadokkong

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HJ. RASTINA. S.Pd.  
NIP : 1964040 6198710 2 003  
Jabatan : Kepala TK AISYIYAH TUPPU

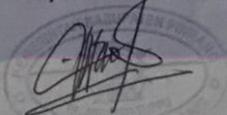
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Irda Hayu Ismail  
Nim : 18.1800.031  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Benar telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul "PENERAPAN AKTIVITAS *FINGER PAINTING* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH TUPPU KECAMATAN LEMBANG" dari tanggal 12 Oktober sampai dengan tanggal 12 November 2022.

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana semestinya.

Tuppu, 12 November 2022  
Kepala TK AISYIYAH TUPPU

  
HJ. RASTINA. S.Pd.  
NIP : 1964040 6198710 2 003

**6. Daftar Hadir Siswa**

**Daftar Hadir Siswa**

No	Nama	P / L	Siklus I				Suklus II				Ket
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1	MUHAMMAD ALKIB	L	✓	✓	✓	S	✓	✓	✓	S	
2	MUHAMMAD HILAL. S	L	✓	✓	✓	I	✓	✓	✓	I	
3	MUHAMMAD FARHAN	L	✓	✓	✓	K	✓	✓	✓	K	
4	PUTRA	L	✓	✓	✓	L	✓	✓	✓	L	
5	ABIZAR	L	✓	✓	✓	U	✓	✓	✓	U	
6	NURHAYATI	P	✓			S	✓	✓	✓	S	
7	AISYAH RAHMADHANI	P	✓	✓	✓	1	✓	✓	✓	2	
8	ALIFA NAYLA. Z	P	✓	✓	✓		✓	✓	✓		
9	AURA SALSABILA	P	✓	✓	✓		✓	✓	✓		
10	FILZAH ALKAYLA	P	✓	✓	✓		✓	✓	✓		

Keterangan : ✓ = Hadir a = Tanpa Keterangan s = Sakit

Tuppu, 12 oktober sampai dengan 24 oktober 2022

Peneliti



**Irda Hayu Ismail**

**NIM. 18.1800.031**

## 7. Rencana Kegiatan Harian ( RKH) TK AISYIYAH TUPPU

### Rencana Kegiatan Harian ( RKH) TK AISYIYAH TUPPU

Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )

Semeter / minggu : II/I

Tema : Binatang

Sub tema : Ayam

Hari /tanggal : Senin / 19 oktober 2022

Pukul : 08.00-10.00

Tujuan pembelajaran :

1. Anak dapat menceritakan tentang jenis,ciri-ciri, makanan, tempat hidup, dan manfaat ayam
2. Finger painting bentuk ayam dengan menggunakan secara langsung jari tangan
3. Anak mengamati vidio pembelajaran tentang ayam
4. Anak mengamati guru melakukan finger painting bentuk ayam

KD yang di capai :

1. Melalui pengamatan vidio, anak dapat menyebutkan ciptaan tuhan
2. Anak dapat mendisiplikan diri dalam mengerjakan tugas
3. Anak dapat menirukan jalanya ayam
4. Anak dapat mewarnai ayam dan menulis kata ayam
5. Anak dapat menirukan suara ayam jantan dan ayam betina
6. Anak dapat melukis dengan jari, finger painting bentuk ayam
7. Mengenal berbagai karya dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Bahan ajar :

1. Anak mengamati vidio di youtub dari guru tentang ayam
2. Anak mengenal jenis, ciri-ciri ayam, makanan, tempat hidup, manfaat dan cara jalan ayam
3. Anak menyebut hewan di sekitarnya
4. Anak membuat seni lukis dengan jari, finger painting bentuk ayam
5. Mandiri dalam menyelesaikan tugas
6. Menggambar ayam secara langsung dengan menggunakan jari tangan

Media :

1. Vidio
2. Gambar ayam
3. Kertas
4. Gunting
5. Pensil
6. Sendok
7. Tempat warna
8. Pewarna

Sumber belajar :

1. Vidio pembelajaran tentang ayam
2. Mengenal hewan yang ada di sekitarnya seperti ayam

PEMBUKAAN :

1. Menyapa anak

2. Menanyakan kabar hari ini, apakah anak sudah siap melakukan kegiatan hari ini?
3. Bersama-sama mengucapkan salam
4. Membaca basmalah dan membaca doa belajar
5. Membaca sura-surah pendek
6. Berdiskusi tentang hewan yang ada di sekitarnya seperti ayam
7. Menyebut Jenis, ciri-ciri, makanan, tempat hidup, manfaat ayam.

INTI :

1. Disini dapat melatih anak untuk mengenal bentuk, warna ayam dan huruf dengan mewarnai dan menulis kata ayam.
2. Anak menuangkan pewarna ke dalam wadah, supaya lebih rapi wadah di beri tisu. Anak menyiapkan lembar kertas hvs
3. Anak mencelupkan telapak tangan ke wadah yang sudah ada pewarnanya
4. Lalu anak mengecapkannya pada lembar kertas hvs
5. Anak memberi paruh, jengger, mata dan kaki

PENUTUP :

1. Menanyakan tentang apa yang sudah dilakukan tadi dan apa yang sudah dipelajari meminta anak untuk menceritakannya
2. Bersama-sama mengucapkan hamdalah
3. Membaca hamdalah dan doa keselamatan

## Kegiatan ke-2

Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )  
Semester / minggu : II/2  
Tema : Binatang  
Sub tema : Kelinci  
Hari /tanggal : Selasa / 20 oktober 2022  
Pukul : 08.00-10.00

### Tujuan pelajaran :

1. Melalui pengamatan video, anak dapat menyebutkan ciptaan tuhan
2. Anak dapat menyelesaikan tugas secara mandiri sampai selesai
3. Anak mampu menirukan kelinci melompat
4. Anak dapat bercerita tentang gambar, video kelinci
5. Anak dapat menggambar kelinci dengan berbagai kombinasi warna
6. Anak mengenal jenis, ciri-ciri, makanan, tempat hidup, manfaat dan cara jalan kelinci
7. Anak menggambar kelinci dengan berbagai kombinasi warna menggunakan jarin tanganya atau finger painting
8. Pada kegiatan ini anak di latih untuk kreatifitas melalui warna menggambar kelinci dengan berbagai kombinasi warna

### KD yang di capai :

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
2. Suda bisa menggambar secara langsung dan juga mengkombinasikan warna dalam kegiatan finger painting
3. Mengetahui berbagai macam warna kelinci
4. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana ciri-ciri kelinci dan bagaimana bunyi kelinci dan Mengetahui tempat tinggalnya
5. Mengetahui cara hidup sehat
6. Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni dalam finger painting

7. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan jari tanganya (*finger painting*)

Materi kegiatan :

1. Mendeskripsikan Jenis ciri-ciri, makanan, tempat hidup, manfaat kelinci.
2. Anak mengamati LKA yang telah di berikan
3. Anak mewarnai kelinci sesuai dengan warna kelinci
4. Mandiri dalam menyelesaikan tugas
5. Anak menyiapkan pewarna dan dapat memahami menggambar secara langsung dengan menggunakan jari tangan atau *finger painting*
6. Anak mulai mewarnai kelinci dengan bermacam-macam kombinasi warna

Media :

1. Lka gambar kelinci
2. Pewarna buatan
3. Tempat warna
4. Kertas hvs

Sumber belajar :

1. Lka gambar kelinci

PEMBUKAAN :

1. Menyapa anak
2. Menanyakan kabar anak, apakah anak sudah siap mengikuti pembelajaran ?
3. Bersama-sama mengucapkan salam
4. Membaca basmalah dan membaca doa belajar
5. Membaca surah-urrah pendek
6. Berdiskusi tentang hewan yang ada di sekitarnya seperti kelinci
7. Menyebut, jenis, ciri-ciri, makanan, warna, tempat hidup, manfaat kelinci

INTI :

1. Anak di kenalkan topik hari ini yaitu binatang
2. Mendeskripsikan ciri-ciri kelinci dan warna kelinci

3. Anak memiliki kegiatan hari ini yaitu menggambar kelinci secara langsung dengan menggunakan jari tanganya [ finger painting ] dengan menggunakan pewarna
4. Memberikan motivasi kepada anak untuk lebih bersemangat

**PENUTUP :**

1. Menanyakan pembelajaran apa saja yang suda di kerjakan tadi ?
2. Bersama-sama mengucap hamdalah
3. Membaca hamdalah dan doa keselamatan



Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )  
Semester / minggu : II/3  
Tema : Binatang  
Sub tema : Ikan  
Hari /tanggal : Rabu / 21 oktober 2022  
Pukul : 08.00-10.00

Tujuan pembelajaran :

1. Melalui pengamatan ikan, anak dapat menyebutkan ciptaan tuhan
2. Anak berperilaku kreatif dalam menyelesaikan tugasnya
3. Anak mengamati ikan dan juga mengamati guru menggambar secara langsung di kertas dengan berbagai kombinasi warna menggunakan jari tanganya atau *finger painting*
4. Kemudian setelah guru memberikan contoh dan mempraktekan
5. Anak dapat menggunakan jari-jari tanganya untuk menggambar secara langsung di kertas (*finger painting*)

Kd yang di capai :

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-nya
2. Mengenal binatang yang ada di sekitarnya
3. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana binatang yang ada di sekitar yang di kenalnya
4. Mengenal berbagai aktivitas karya seni bagaimana anak kreatif dalam membuat karyanya
5. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai macam media

Materi kegiatan :

1. Anak dapat mengamati gambar kelinci
2. Anak dapat mengenal jenis, ciri-ciri, makanan, tempat hidup, manfaat ikan
3. Anak mengambil kertas dan kemudian anak menggambar ikan secara langsung menggunakan jari-jari tanganya dan menggunakan pewarna (*finger painting*)

Media :

- Ikan yang asli
- Kertas
- Alat tulis
- Tempat pewarna
- Pewarna

Sumber belajar :

- Ikan yang asli
- Gambar mengenal ikan

PEMBUKAAN :

1. Menyapa anak
2. Menanyakan kabar anak hari ini. Apakah anak suda siap melakukan kegiatan hari ini ?
3. Bersama-sama mengucap basmalah dan membaca doa belajar
4. Membaca doa ayat kursi dan surah-surah pendek
5. Berdiskusi tentang hewan yang ada di sekitarnya seperti ikan
6. Menyebut Jenis, ciri-ciri, makanan, tempat hiup, manfaat ikan.

INTI :

1. Disini dapat melatih anak mengenal bentuk danWarna ikan melalui gambar.
2. Dan mengenalkan topik hari ini yaitu mengenal ikan dan manfaat ikan
3. Mengamati ikan dan mendeskprisikan ciri-ciri ikan pada gambarnya
4. Anak menggambar ikan sekreatif mungkin menggunakan jari tanganya (*finger painting*)

PENUTUP :

1. Mengingatkan kembali tentang pembelajaran tadi
2. Anak di tanya satu-persatu tentang kegiatan yang suda di lakukan
3. Bersama-sama mengucap hamdalah dan membaca hamdalah dan doa keselamatan

Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )  
Semeter / minggu : II/4  
Tema : Binatang  
Sub tema : Bebek  
Hari /tanggal : Kamis, 22 oktober 2022  
Pukul : 08.00-10.00

Materi pokok

1. Melalui pengamatan anak dapat menyebutkan binatang ciptaan Allah
2. Melalui kegiatan pengamatan gambar bebek anak dapat mengenal warna telur bebek
3. Melalui kegiatan pengamatan bebek, anak dapat mendeskripsikan ciri-ciri bebek
4. Melalui kegiatan pengamatan bebek, anak dapat menyebut warna, makanan, suara bebek dan hidupnya di mana ?
5. Guru mempraktekan cara menggambar bebek secara langsung (*finger painting*) di kertas dan kemudian anak-anak mengamatinya
6. Kemudian menggambar secara langsung dengan menggunakan jari tangannya dan menggunakan pewarna (*finger painting*)

KD yang dicapai :

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- Mengetahui cara hidup sehat
- Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Materi kegiatan :

1. Menyebut binatang ciptaan Allah
2. Mandiri dalam menyelesaikan tugas
3. Mendeskripsikan bebek

4. Menggambar bebek
5. Menggambar kelinci secara langsung dengan menggunakan jari-jari (*finger painting*)

Media:

1. Gambar kelinci
2. Kertas
3. pensil
4. Pewarna

Sumber belajar :

1. Gambar kelinci
2. Mengetahui binatang yang ada di sekitarnya seperti kelinci

PEMBUKAAN :

1. Menyapa anak-anak
2. Menyebut kabar hari ini. Apakah anak sudah siap melakukan pembelajaran hari ini ?
3. Bersama-sama mengucapkan basmalah dan membaca doa belajar
4. Bersolawat
5. Membaca ayat kursi dan surah-surah pendek

INTI :

1. Anak dikenalkan topik hari ini yaitu binatang
2. Anak memilih kegiatan hari ini :
  - Mengamati kelinci dan mendeskripsikan ciri-ciri kelinci
  - Menggambar kelinci secara langsung dengan menggunakan jari tangan
  - (*finger painting*)

PENUTUP :

1. Recalling tentang apa saja makanan, ciri-ciri, tempat tinggal kelinci
2. Anak diarahkan untuk di berikan pertanyaan tentang materi yang sudah di berikan dan menceritakan kegiatan yang di lakukan melalui pengamatan gambar kelinci dan menggambar kelinci dengan menggunakan jari tangannya (*finger painting*)
3. Membaca hamdalah dan doa keselamatan

Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )  
Semester / minggu : II/5  
Tema : Tanaman  
Sub tema : Buah Apel  
Hari /tanggal : Jumat / 23 oktober 2022  
Pukul : 08.00-10.00

Tujuan pembelajaran :

1. Melalui pengamatan berbagai macam buah-buahan yang di bawa anak-anak, anak dapat menyebutkan buah ciptaan allah
2. Melalui kegiatan pengamatan buah, anak dapat menyelesaikan tugas dengan mandiri
3. Melalui kegiatan pengamatan buah, anak dapat buah, anak dapat mendeskripsikan ciri-ciri buah dan juga mengetahui mengkonsumsi rasa buah-buahan tersebut
4. Melalui kegiatan pengamatan buah, anak dapat menyelesaikan gambar buah apel menggunakan jari tanganya secara langsung menggunakan kertas (*finger painting*) dan menempelnya di kertas karton

KD yang di capai:

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-nya
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
3. Mengetahui cara hidup sehat
4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
5. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Materi kegiatan :

1. Menyebutkan berbagai macam buah-buahan ciptaan allah
2. Mandiri dalam menyelesaikan tugas

3. Mendeskripsikan ciri-ciri dan rasa buah yang di amati
4. Menggambar buah apel secara langsung dengan menggunakan jari tanganya (*finger painting*)
5. Kemudian gambar yang suda di buat di gunting dan di tempel di kertas karton

Media :

1. 1 buah apel
2. Kertas
3. Alat tulis
4. Lem
5. Gunting
6. Kertas karton
7. pewarna

PEMBUKAAN :

1. Menyapa anak-anak
2. Menanyakan kabarnya hari ini, apakah anak suda siap mengikuti pembelajaran hari ini ?
3. Membaca basmalah dan membaca doa belajar
4. Bersholawat
5. Membaca ayat kursi dan membaca surah-surah pendek
6. Berdiskusi tentang tanaman berbagai macam jenis buah

INTI :

1. Menyediakan alat dan bahan untuk di gunakan dalam belajar
2. Menggambar berbagai macam buah-buahan
3. Kemudian menggambar secara langsung dan di berikan warna sesuai dengan warna buahnya [ *finger painting* ]
4. Menulis nama buah yang suda di gambarnya

PENUTUP :

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang suda di pelajari hari in
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penutup membaca hamdalah dan doa keselamatan

Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )  
Semester / minggu : II/6  
Tema : Tanaman  
Sub tema : Semangka  
Hari /tanggal : Sabtu / 24 oktober 2022  
Pukul : 08.00-10.00

Tujuan pembelajaran :

1. Melalui pengamatan buah semangka anak dapat menyebutkan buah ciptaan allah
2. Melalui kegiatan pengamatan buah, anak dapat menyelesaikan tugas dengan mandiri
3. Melalui kegiatan pengamatan buah, anak dapat mendeskripsikan ciri-ciri buah dan bagaimana rasa buah semangka ?
4. Anak dapat menulis nama buah semangka
5. Anak dapat mengkomsumsi makanan dan minuman yang bergizi
6. Melalui kegiatan pengamatan anak dapat menggambar buah semangka secara langsung dengan menggunakan jari-jari tanganya secara langsung [ *finger painting* ] menggunakan berbagai macam warna

Kd yang di capai:

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-nya
2. Mengetahui cara hidup sehat
3. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
4. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
5. Menunjukkan karyanya dengan berbagai macam media

Materi kegiatan :

1. Menyebut buah ciptaan allah
2. Mandiri dalam menyelesaikan tugas
3. Mendeskripsikan ciri-ciri buah semangka yang di amati
4. Menggambar secara langsung di kertas dengan menggunakan jari tanganya (*finger painting*) dan juga menggunakan pewarna

Media :

1. Gambar semangka
2. Kertas
3. Alat tulis
4. Pewarna
5. Tempat warna

PEMBUKAAN

1. Menyapa anak
2. Menanyakan kabar hari ini. Apakah anak sudah siap melakukan kegiatan hari ini ?
3. Bersama-sama mengucapkan basmalah
4. Membaca doa belajar
5. Membaca surah-surah pendek

INTI

1. Anak di kenalkan topik hari ini yaitu tentang tanaman buah
2. Anak memilih kegiatan hari ini yaitu mengamati semangka mendeskripsikan ciri-ciri semangka
3. Menggambar secara langsung di kertas dengan menggunakan jari tanganya dan juga menggunakan pewarna [ finger painting ]
4. Memberikan motivasi kepada anak untuk lebih bersemangat

PENUTUP :

1. Mengingat ulang apa saja yang di kerjakan tadi meminta anak untuk menceritakan kegiatan yang di lakukan tadi
2. Membaca hamdalah
3. Membaca doa keselamatan

Kelompok / usia : A ( 5-6 tahun )  
Semester / minggu : II/7  
Tema : Tanaman  
Sub tema : Pohon Apel  
Hari /tanggal : Senin / 25 oktober 2022  
Pukul : 08.00-10.00

Tujuan pembelajaran :

1. Melalui pengamatan video pohon apel, anak dapat menyebut ciri-ciri pohon apel ciptaan Allah
2. Melalui kegiatan pengamatan pohon apel, anak dapat menyelesaikan tugas dengan mandiri
3. Melalui kegiatan pengamatan pohon apel, anak dapat mendeskripsikan ciri-ciri pohon apel dengan tepat
4. Melalui kegiatan pengamatan pohon apel, anak dapat menyelesaikan tugas yaitu menggambar pohon secara langsung dengan menggunakan jari tangannya (*finger painting*) dan menggunakan berbagai macam warna

Kd yang di kenal :

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
2. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
3. Mengetahui cara hidup sehat
4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
5. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
6. Menunjukkan karyanya dengan berbagai macam media

Materi kegiatan :

1. Menyebut pohon ciptaan Allah
2. Mandiri dalam menyelesaikan tugas
3. Mendeskripsikan ciri-ciri pohon apel yang di amati
4. Menggambar secara langsung di kertas dengan menggunakan jari tangannya (*finger painting*) dan juga menggunakan pewarna

Media :

1. Gambar pohon apel
2. Kertas
3. Alat tulis
4. Pewarna
5. Tempat warna

PEMBUKAAN

1. Menyapa anak
2. Menanyakan kabar hari ini. Apakah anak sudah siap melakukan kegiatan hari ini ?
3. Bersama-sama mengucap basmalah
4. Membaca doa belajar
5. Membaca surah-surah pendek

INTI

1. Anak di kenalkan topik hari ini yaitu tentang tanaman buah dan pohonnya
2. Anak memilih kegiatan hari ini yaitu mengamati gambar pohon apel mendeskripsikan ciri-ciri pohon apel
3. Menggambar secara langsung di kertas dengan menggunakan jari tanganya dan juga menggunakan pewarna (*finger painting*) Memberikan motivasi kepada anak untuk lebih bersemangat

PENUTUP :

1. Mengingat ulang apa saja yang di kerjakan tadi meminta anak untuk menceritakan kegiatan yang di lakukan tadi
2. Membaca hamdalah
3. Membaca doa keselamatan

8. Dokumentasi Penelitian









## BIODATA PENULIS



Irda Hayu Ismail adalah nama penulis pada skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua bernama Jina dan Ismail Kasman. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Lambalumama, 16 September 1998. Penulis mulai menempuh pendidikan di SDN 225 Lambalumama pada tahun 2006-2012, kemudian melanjutkan pendidikan di MTS DDI Tuppu selesai pada tahun 2015, SMA Negeri 8 Pinrang selesai pada tahun

2018. Kemudian melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada tahun 2018 dengan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada fakultas Tarbiyah. Adapun organisasi dalam kampus yang pernah diikuti oleh penulis yaitu Organisasi Animasi (Aliansi Mahasiswa Seni) sebagai Demisioner. Akhir kata penulis ucapkan rasa syukur kepada Allah swt. Dan seluruh pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini dan semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.