**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kelompok bermain merupakan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia di bawah lima tahun. Kelompok bermain dipercaya dapat memberikan stimulasi yang baik untuk mengembangkan intelegensi, kemampuan sosial dan kematangan motorik anak. Melalui kelompok bermain ini, sejak kecil anak sudah diajarkan untuk berfikir kreatif. Kelompok bermain berfungsi untuk mewadahi kreativitas serta menjadi tempat penyaluran hasil berfikir anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan  karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada anak-anak sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya. Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif tanpa kecuali walaupun setiap orang berbeda dalam macam bakat yang dimiliki serta derajat atau tingkat dimilikinya bakat tersebut. Satu hal yang penting adalah bahwa ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat ditingkatkan, dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif tersebut tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat terpendam, yang tidak dapat diwujudkan. Untuk memahami kreativitas pada anak-anak, ada satu yang harus membedakan kreativitas dari kecerdasan dan bakat.

1

[Pendidikan](http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/) adalah merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang **pendidikan anak usia dini,** pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Dalam [bidang pendidikan](http://belajarpsikologi.com/pentingnya-pendidikan-bagi-kehidupan/) seorang anak dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan [pendidikan](http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/) disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan [perkembangannya](http://belajarpsikologi.com/aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini/) akan sangat membantu dalam menyesuaikan [proses belajar](http://belajarpsikologi.com/) bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial.

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya. Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu anak juga senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian.

Menurut Mulyadi (2004: 11) bahwa:

Para ahli menegaskan bahwa kreativitas mencapai puncaknya di usia antara 4 sampai 4,5 tahun. Anak usia prasekolah memiliki imajinasi yang amat kaya sedangkan imajinasi merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif. Mereka memiliki kreativitas alamiah yang tampak dari perilaku seperti sering bertanya, tertarik untuk mencoba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat.

Menurut Abdurrahman (2005: 35), kreativitas anak adalah ”kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas”. Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, di mana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya”. Adapun ciri-ciri kreativitas alamiah meliputi: imajinatif, senang menjajaki lingkungan (*exploring*), banyak mengajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, suka melakukan eksperimen, terbuka untuk rangsangan-rangsangan baru, berminat untuk melakukan macam-macam hal, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, dan tidak pernah  merasa bosan.

Menurut Hawadi (2001: 56) bahwa:

Dengan analisis faktornya menemukan ada empat ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir kreatif: pertama, kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan. Kedua, keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan mengajukan bermacam-macam pendekatan atau jalan pemecahan masalah. Ketiga, keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise. Keempat, penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan dalam kehidupan. Orang yang tidak kreatif, kehidupannya statis dan sulit sekali meraih keberhasilan. Dengan keadaan zaman yang sudah mengglobal dan penuh dengan tantangan serta persaingan seperti sekarang ini membutuhkan orang-orang yang kreatif. Begitu bermaknanya kreativitas bagi kehidupan seseorang, maka pendidikan dan pengembangan kreativitas tidak bisa ditunda-tunda, harus dimulai sejak  usia dini. Agar kreativitas anak berkembang dengan baik, tutor dapat melatihnya melalui kegiatan *finger painting* dan rangsangan yang kontinu secara rutin sedari dini. Aktivitas yang baik untuk melatih perkembangan motorik halus adalah melalui kegiatan *finger painting.*

Pembelajaran dengan *finger painting* ini dapat diintegrasikan dengan pembelajaran yang ada di kelompok bermain bisa dilakukan dengan permainan yang didesain agar anak bisa bermain tetapi dapat juga belajar. Sehingga jika ada anggapan dengan kegiatan semacam ini anak hanya bermain main saja, hal ini akan menjadi kurang tepat. Dalam kegiatan *finger painting* ini anak banyak belajar tentang kehidupan, bebas berekspresi, selain itu bisa melatih kepercayaan diri, kerja sama, tanggung jawab, keberaniaan dan masih banyak lagi manfaat yang diambil dengan kegiatan ini. Memang tugas tutor menjadi sangat berat karena kegiatan *finger painting* ini membutuhkan pengawasan yang khusus dalam pelaksaannya. *Finger painting* yang dilaksanakan tidak harus mahal dengan peralatan yang mahal-mahal pula. *Finger painting* bisa lebih murah karena hanya memerlukan kertas dan bahan pewarna sehingga lebih murah dan sangat terjangkau.

Menurut Downs (2008) ada sesuatu hubungan antara tindakan fisik dari menyentuh cat dengan sesuatu di dalam diri mereka. *Finger Painting* juga mempunyai kandungan spiritual, seperti *yoga*. *Finger painting* mempunyai potensi untuk spiritual dan kesehatan psikologi. Aktivitas yang baik untuk meningkatkan kepercayan diri dan dapat digunakan secara maksimal untuk pengekspresian diri.

Dari observasi awal yang telah dilakukan di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas Mawar diketahui bahwa masih kurang anak yang bisa menyalurkan kreativitasnya dari 15 anak ada sekitar 10 anak yang bermasalah atau belum mampu menyalurkan kreativitasnya, 5 anak kategori cukup dan belum ada anak dalam kategori baik. Hal ini disebabkan anak kurang mendapat kegiatan pembelajaran dari tutor yang dapat melatih kreativitasnya dan media yang mendukung kreativitas anak di sekolah tersebut sangat kurang sehingga anak tidak bisa mengekspresikan perasaan, emosi, dan pengalamannya terhadap kegiatan yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak. Untuk mengatasi masalah kurang berkesempatan tersebut, maka peneliti mencoba memilih kegiatan yang tepat untuk mengatasi rendahnya kreativitas anak di Kelompok Bermain tersebut yaitu melalui penerapan kegiatan *finger painting*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan kegiatan “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan *Finger Painting* (Melukis Dengan Jari) di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas Mawar Kabupaten Bulukumba”.

1. **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *finger painting*(melukis dengan jari)di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas Mawar Kabupaten Bulukumba?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan *finger painting* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan finger painting di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas Mawar Kabupaten Bulukumba

1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini, dikemukakan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Dapat menjadi sumber pengetahuan untuk mengembangkan hasil-hasil penelitian yang terkait dengan peningkatan kreativitas anak
3. Dapat memberikan masukan bagi pengelola Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba untuk pengembangan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini
4. Manfaat Praktis
5. Bagi anak

Dapat meningkatkan kreativitas anak khususnya di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba melalui kegiatan *finger painting*.

1. Bagi tutor

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang stimulasi yang tepat untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan kreativitas anak sehingga tutor lebih kreatif dalam memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting.*

1. Bagi kelompok bermain

Dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini khususnya di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas Mawar Kabupaten Bulukumba melalui kegiatan *finger painting.*

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kelompok Bermain**
3. Hakikat Kelompok Bermain

Usia lahir sampai dengan pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, dan seni sehingga pengembangan seluruh potensi dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Layanan pendidikan bagi anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang pendidikan usia dini, yaitu:

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal adalah kelompok bermain. Pada dasarnya aktifitas yang dilakukan di kelompok bermain diwarnai dengan kegiatan bermain. Oleh karena itu, bermain merupakan suatu hal yang serius karena bermain dinilai sebagai suatu cara bagi anak-anak untuk meniru perilaku orang dewasa dan berusaha untuk menguasai untuk mencapai kematangan.

8

1. Pengertian Kelompok Bermain

Kelompok bermain merupakan wadah bagi anak usia 5 tahun ke bawah dalam melakukan kegiatan bermain dengan mengarahkan, membimbing dan mengembangkan kecerdasan, bakat dan kemampuan dengan tujuan di arahkan pada pemahaman terhadap sesuatu yang ingin diharapkan oleh anak.

Menurut Dhieni (2009: 3) pengertian kelompok bermain adalah “kelompok anak yang melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan alat atau tanpa alat sehingga menghasilkan suatu informasi, maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Dengan kelompok bermain anak mendapatkan kesempatan dapat berkumpul dan belajar bergaul dengan anak lain serta dapat bermain dan dapat mengembangkan kreativitasnya. Pada kelompok bermain anak bukan semata-mata bermain tetapi di dalamnya terdapat kegiatan. Pendidikan dini bagi anak-anak merupakan hal yang sangat penting karena pada usia dini merupakan masa dalam membentuk dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan berfikir, kecerdasan maupun kemampuan bersosialisasi.

Menurut Hapidin (2000: 13) kelompok bermain memiliki fungsi sebagai berikut

1) Pengganti sementara orang tua dalam mendidik anaknya 2) Sebagai tempat kegiatan bermain bagi anak usia lima tahun ke bawah dimana kegiatan bermain dilakukan secara bersama-sama di bawah bimbingan tutor atau pengasuh 3) Sebagai lembaga pendidikan prasekolah utuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya.

1. **Kreativitas Anak Usia Dini**

Menurut Dhienie (2009: 10) “secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan, emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya.” Oleh karena itu, anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran bermakna sedini mungkin. Jika potensi pada diri anak tidak pernah direalisasikan, berarti anak telah kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya.

Menurut Yamin dan Sanan (2010: 3) bahwa hakekat pendidikan anak usia dini adalah:

Periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan.

Lebih lanjut Yamin dan Sanan (2010) bahwa pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak. Dengan demikian maka pendidikan anak usia dini adalah jendela pembuka dunia bagi anak

Menurut Hapidin (2000: 11) ”usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.”

Masa ini merupakan masa kemampuan fisik, bahasa social emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara maksimal.

Sebagaimana dijelaskan oleh Novikasari (2012) ”pendidikan anak usia dini memerlukan pengelolaan sesuai karakteristik dan situasi sosial yang kondusif untuk keberhasilan belajar anak usia dini.” Sifat pembelajarannya yang kooperatif dengan sebagian kelompok kecil maupun besar, bertangung jawab, belajar menunggu giliran, bekerja tanpa mengganggu teman, membereskan alat, mengambil keputusan, memilih kegiatan, dan kesemuanya terjadi tanpa tekanan melainkan berjalan alamiah.

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Syakira (2009: 18), kreativitas adalah ”kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif”.

Di antara berbagai definisi mengenai kreativitas, yang menonjol adalah orisinalitas. Artinya adalah bahwa suatu produk, proses atau orangnya mampu menciptakan sesuatu yang belum diciptakan oleh orang lain. Kreativitas ini sangat besar manfaatnya bagi kehidupan seseorang maupun kehidupan masyarakat. Tanpa adanya kreativitas, tidak akan ada kemajuan. Sebagai pribadi ataupun sebagai kelompok masyarakat, kreativitas sangat diperlukan agar mereka dapat *survive* menjalani kehidupan.

Menurut Hawadi (2001: 53) ”kreativitas jelas sangat dibutuhkan agar seseorang tidak menjadi pecundang dalam persaingan antarbangsa dan antarnegara, terutama dalam era globalisasi ini.” Oleh karena itu, setiap orang dituntut untuk kreatif, dan kreativitas ini sebenarnya ada pada semua orang, namun dalam kadar dan bentuk yang berbeda-beda.

Menurut Munandar, (1999) istilah kreatitivitas bersumber dari kata Inggris ”*to create”* yang dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan istilah mencipta yang berarti mengarang atau membuat sesuatu yang berbeda bentuk, susunan atau gayanya daripada yang lazim dikenal oleh orang banyak.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

1. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Orang yang kreatif akan menunjukkan kemampuan yang lancar di dalam mencetuskan gagasan, jawaban dan di dalam menyelesaikan masalah banyak memberikan saran atau ide untuk pemecahannya.

Semiawan (1996: 7) mengemukakan bahwa kreativitas meliputi ciri-ciri:

Kognitif (aptitude) seperti kelancaran keluwesan (fleksibiliti) dan keahlian(orisinalitas)dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (non-aptitude) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Munandar (1999: 9) mengemukakan kemampuan dalam berfikir kreatif di bagi atas 4 yaitu: ”1)Kemahiran *(fluency),* 2)Keluwesan *(fleksibilitas),* 3)Keaslian pikiran (*originalitas),* 4)Kecermatan *(elaborasi).*”

Adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Kemahiran *(Fluency)*

Kemahiran yang mengandung ide menunjukkan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide dalam respon terhadap kondisi pemecahan masalah. Kemahiran terasosiasi yakni kemampuan menghasilkan hubungan atau asosiasi yang banyak dan bermakna terhadap ide yang diberikan dan kemahiran eksperional yang mengacu pada keterampilan dalam menggunakan kata-kata yang mempunyai arti sama.

1. Keluwesan *(Fleksibilitas)*

Penyesuaian yang menyangkut luas perubahan dalam arah berpikir dan memecahkan masalah

1. Keaslian Pikiran *(Originalitas)*

Keaslian pikiran menyerupai kemahiran dalam ide hanya disina ditekankan produk-produk yang lain dari biasanya, tidak terduga dan kadang-kadang unik.

1. Kecermatan *(Elaborasi)*

Elaborasi juga relevan dengan keterampilan dalam merencanakan organisasi. Contoh : seseorang mendemonstrasikan kemampuan mengisi semua rincian yang bervariasi yang perlu untuk membuat kegiatan ringkas dalam garis besar.

Konsep yang dikemukakan di atas, di dalam membedakan antara berpikir yang kreatif dan tidak kreatif dikenal pula dengan istilah berpikir konvergen dan divergen, yakni mencoba menghasilkan sejumlah jawaban. Sedangkan berpikir konvergen erat kaitannya dengan kecerdasan sebaliknya berpikir divergen dengan kreativitas.

Syakira (2009) mengemukakan bahwa yang paling pokok menandai individu kreatif adalah kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir semua situasi dan untuk melakukan apa yang perlu dilakukan dalam mencapai tujuannya.

Menurut Syakira (2009: 90) karakteristik kreatif yaitu:

1. Mereka memiliki energi fisik dan psikis yang luar biasa, sehingga terlihat seolah-olah tidak pernah capek atau lelah. Mereka mampu bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh dalam proyek kreatifnya, tetapi mereka juga bisa santai dalam situasi lainnya.
2. Mereka cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Mereka disatu sisi memiliki kebijaksanaan, tetapi juga bisa seperti anak-anak (*childlike*), mereka mampu berpikir konvergen sekaligus divergen. Memiliki *insight* yang mendalam, tetapi tampak pula ketidakmatangan emosional.
3. Mereka bisa bermain dan bisa berdisiplin. Ini menunjukkan mereka memiliki keluwesan pribadi yang tinggi.
4. Mereka memiliki imajinasi yang tinggi, tetapi juga berpikir sangat realistis.
5. Mereka memiliki pola kepribadian yang berselang-seling antara *introvert* pada saat ini dan *exstrovert* di saat lainnya.
6. Mereka dapat bersikap rendah hati, namun sekaligus dapat membanggakan diri.
7. Individu kreatif memiliki kecenderungan androgini, yaitu mereka mampu melepaskan diri dari stereotipe gender (maskulin-feminim).
8. Individu kreatif di sisi lain bisa berjiwa pemberontak, namun di sisi lain mampu bersikap konservatif.
9. Kebanyakan individu kreatif sangat bersemangat (*passionate*) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat objektif dalam penilaian karyanya sendiri.
10. Mereka memiliki keterbukaan dan sensitivitas yang tinggi sehingga mudah menderita ketika menerima kritikan pedas orang lain. Namun di saat yang sama mereka merasakan kegembiraan yang luar biasa.

Menurut Aristha (2011: 4) bahwa adapun tujuan peningkatan kemampuan anak dalam pembelajaran melukis melalui kegiatan *finger painting* adalah:

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

Upaya orang tua dalam hal ini sangatlah membantu perkembangan bakat dan kreatifitas anak dengan memberikan fasilitas dan support mental terhadap mereka, berawal dari sekedar corat-coret anak-anak di dinding berlanjut dengan mengarahkan mereka untuk melakukan kegiatan *finger painting* dengan media yang telah disediakan serta mendampingi juga memberikan penilaian pada hasil karya mereka akan sangat berpengaruh dalam perkembangan emosioanl dan kreatifitas anak. Penanaman kreatifitas dalam alam bawah sadar anak-anak diyakini mampu mengembangkan imagenasi dan cara berfikir logis yang dapat membantu menigkatkan kecerdasan akademik anak-anak.

1. **Kegiatan Finger Painting di Kelompok Bermain**
2. Pengertian *Finger Painting*

 Menurut Pamadi dan Sukardi (2010: 35) bahwa “kegiatan melukis langsung dengan cat pewarna tersebut dinamakan *finger painting*, yaitu kegiatan melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat”.

Menurut Triharso (2013: 5) *finger painting* adalah “kegiatan melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari atau dengan telapak tangan”.

Menurut Abdulloh (2012: 4) *finger painting* merupakan

Aktivitas yang dapat menenangkan anak. Anak- anak yang frustasi dapat mengeluarkan frustasi dengan cara mengaduk-aduk cat di atas kertas dengan kedua tangannya atau dengan menciprat-cipratkan air atau dengan meremas-remas spon. Dengan aktivitas tersebut, anak memindahkan energi-energi kurang baik ke bentuk yang tidak  membahayakan.

Jadi permainan *finger painting* adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan mengoleskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar.

1. Manfaat *Finger Painting*

Dalam melakukan aktivitas melukis dengan jari, bukan hanya tangan saja yang   bergerak   tetapi   seluruh  tubuh.  Hal  ini  sebagai  cara  untuk  melatih keterampilan motorik halus terutama bagi anak-anak.

Menurut Abdulloh (2012: 5) terdapat beberapa manfaat yang bisa dipelajari dari media *finger painting* ini di antaranya:

1. *Finger painting* sebagai  alat  membantu  anak  dan  orang dewasa. Alat bantu media ialah media untuk mengekspresikan emosi mereka.
2. *Finger painting* dapat membantu atau membuat anak dan remaja duduk diam   dalam   waktu  lima  menit  atau  lebih.  Apabila  anak  telah melakukan kegiatan melukis  dengan menggunakan media fingerpaint maka tidak akan terlalu  hiperaktif. Hal  ini  disebabkan ada sesuatu hubungan antara tindakan fisik dari menyentuh cat dengan sesuatu di dalam diri mereka.
3. *Finger painting*  juga  mempunyai  kandungan  sepiritual,  seperti  yoga. Selain media lukis, fingerpaint juga melatih kita untuk berkonsentrasi.

Adapun manfaat *finger painting* bagi tumbuh kembang anak antara lain:

1. Melatih motorik halus pada anak yang melibatkan otot-otot kecil dan kematangan syaraf, karena pada ujung-ujung jari anak terdapat sensor yang berhubungan denga otak. Dengan *finger painting* ujung-ujung jari anak akan lebih 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 (ini jika anak diberi kesempatan melukis secara bebas, tidak ditentukan motif dan warnanya).
3. Mengenalkan anak pada konsep warna primer, lebih jauh lagi memberi kesempatan pada anak untuk bereksperiment tentang pencampuran warna sehingga menghasilkan warna sekunder.
4. Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
5. Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas anak.
6. Mungurangi sifat hiperaktif pada anak penderita autis.
7. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
8. Membantu anak untuk lebih rileks disela-sela aktifitas yang padat.

*Finger painting* merupakan aktifitas yang dapat menenangkan anak. Anak-anak yang frustasi dapat mengeluarkan frustasi dengan cara mengaduk-aduk cat di atas kertas dengan kedua tangannya dengan ini anak memindahkan energi kurang baik kebentuk yang tidak membahayakan.

1. Macam-Macam Finger Painting

Menurut Lifya (2013: 51) macam-macam *finger painting*:

1) Gelombang, Goyangan dan Cetakan. Buat gerakan, goyangan jari dan jempol serta beberapa tanda lainnya dengan menggunakan bagian-bagian tanagan yang lainnya. 2) Desain Simetris. Tarik garis desain yang diinginkan di areal lukisan yang basah dengan ujung jari. 3) Tangan di Sekeliling Dunia. Lukis tangan dan oleskan warna yang berbeda-beda disetiap ujung jarinya. Tekankan tangan tersebut ke sebuah kertas dan jangan dipindahkan telapak tangan tersebut sampai terlihat seperti lingkaran bumi yang biru dan hujan dengan multi warna yang berbeda disekitarnya.

Adapun langkah-langkah *finger painting* menurut Abdulloh (2013) adalah sebagai berikut:

1. Tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak.
2. Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting.*
3. Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai bentuk gambar.
4. Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna
5. Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri
6. Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari

Media *finger painting* ini berupa karton dan cat yang dibuat khusus untuk anak tentunya aman dan tidak membahayakan. Cat *finger painting* dapat dibeli ataupun dapat dibuat sendiri.

Pembuatan cat *finger painting* tidak begitu sulit alat dan bahannya pun mudah didapatkan dan yang pasti tidak berbabahaya. Pembuatan cat *finger painting* ini dapat dilakukan di rumah dengan langkah-langkah seperti ini: pertama-tama sediakan alat dan bahannya, bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan *finger painting* yaitu tepung maizena, gula, garam, air dingin, pewarna makanan, gliter, panci/wajan, dan tempat untuk menyimpan cat *finger painting* dapat berupa gelas kecil. Langkah-langkah pembuatannya:

1. Campurkan tepung maizena, gula, garam dan air dingin ke dalam panci anti lengket lalu masak dengan api kecil selama 10-15 menit
2. Aduk campuran tadi dengan lembut sampai mengental
3. Setelah mengental angkat adonan cat dan biarkan dingin lalu tuang ke dalam gelas kecil
4. Beri pewarna makanan lalu aduk sampai adonan cat dan pewarna makanan bercampur
5. Tambahkan gliter pada adonan cat agar terlihat lebih menarik di mata anak
6. **Kerangka Pikir**

Bermain coret-coret sangat digemari anak-anak apalagi jika menggunakan jari-jari mereka. Beraneka kreasi coretan indah bisa dibuat dari lukisan dengan jari ini *(finger painting).* Dan untuk lebih amannya cat untuk *finger painting* ini bisa dibuat sendiri dirumah, tanpa harus menggunakan cat yang dijual ditoko-toko.

Kreativitas  anak dalam pembelajaran melukis melalui finger painting didorong kefitrahannya sebagai manusia yang berfikir. Anak menjadi kreatif juga  karena mereka membutuhkan  pemuasan dorongan emosi. Kreativitas anak  dikoridori  oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi  serta fantasi. Anak-anak yang kreatif  sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame  apapun. Artinya , mereka memiliki  kebebasan dan keleluasaan beraktivitas.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dan dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas  menggambar anak usia dini yang indikatornya  adalah antara lain; kemahiran *(fluency)*, keluwesan *(flesibilitas)*, keaslian pikiran *(originalitas)* dan kecermatan *(elaborasi)* perlu ditingkatkan , karena kreativitas tidak hanya kemampuan otak saja, namun perkembangan emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh untuk melalui karya kreatif.

Selanjutnya dalam penelitian ini, dapat dikemukakan skema kerangka pikir sebagai berikut

Aspek guru

1.  Kurangnya media pembelajaran

2. Kurang kreatif dan bervariasi      dalam penyampaian materi      pembelajaran

Aspek Anak

1. Bosan

2.  Kurang diberi kesempatan dalam      bereksploratif untuk      mengembangkan kreativitas

Rendahnya kreativitas anak

*Finger Painting*

Langkah-langkah *Finger Painting*

1. Tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak.
2. Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*.
3. Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh.
4. Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna
5. Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri
6. Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari

Indikator Kreativitas

1. Kemahiran
2. Keluwesan
3. Keaslian pikiran
4. Kecermatan

Meningkatnya kreativitas anak

**Gambar 2.1: Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, adapun hipotesis tindakan yang diajukan adalah jika kegiatan *finger painting* diterapkan dalam proses belajar maka kreativitas anak di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* Di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas mawar Kabupaten Bulukumba.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas.

Menurut Arikunto (1998: 76) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah :

Penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini dilakukan antara tutor dan penelitian untuk mengambil keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan untuk melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Kegiatan penelitian meliputi : perencanaan tindakan, observasi, penilaian, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilaksanakan dalam dua siklus. Kedua siklus tersebut untuk melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Tolak ukur penelitian ini adalah kreativitas dalam pembelajaran melukis anak didik masih rendah. Dari refleksi awal tersebut maka adanya peningkatan kreativitas anak dalam melalui kegiatan *finger painting*. Dan materi yang akan diteliti adalah materi penggunaan kegiatan *finger painting* agar kreativitas anak berkembang.

25

k

1. **Fokus Penelitian**

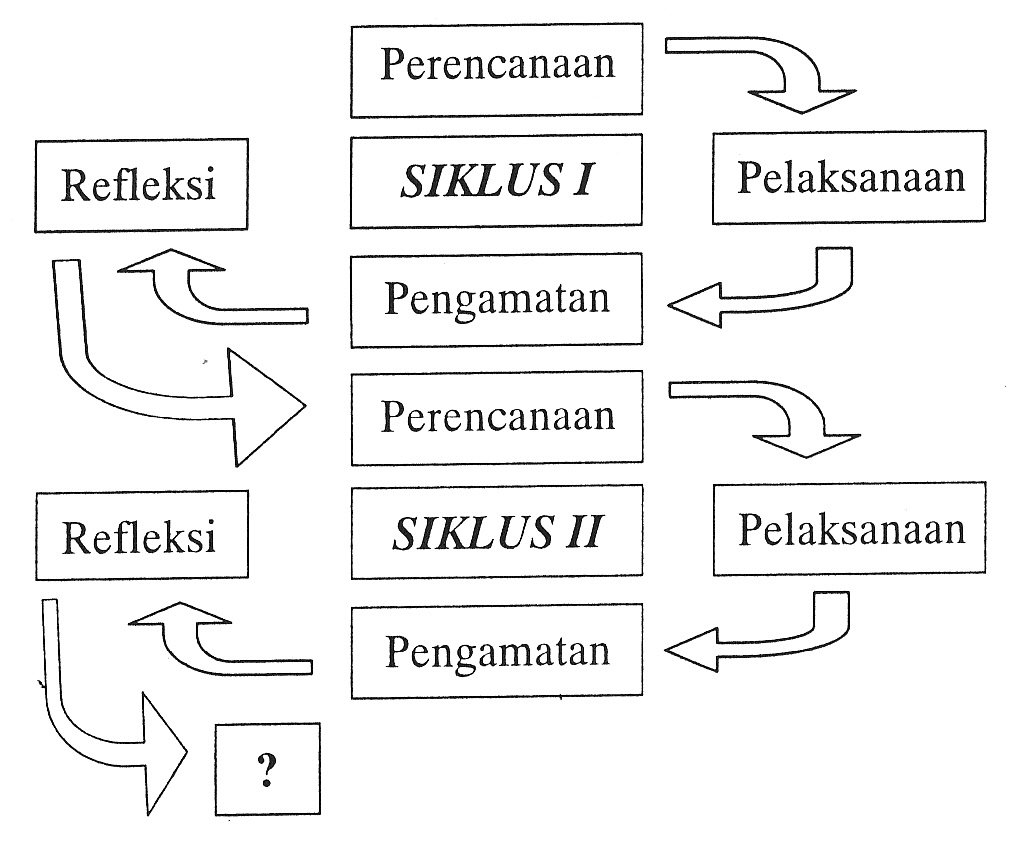
Yang menjadi fokus penelitian adalah meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*

1. Peningkatan kreativitas anak dengan kegiatan finger painting merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam pembelajaran melukis menggunakan jari. Kreativitas anak dapat dilihat melalui: kemahiran, keluwesan, keaslian pikiran dan kecermatan
2. [*Finger painting*](http://www.beritaterkinionline.com/2012/10/perhatikan-kesehatan-mainan-pada-balita-usia-2-5-tahun.html) merupakan seni melukis dengan jari. Kegiatan *finger* *painting* sangat cocok dikenalkan pada anak usia dini. Permainan ini bisa melatih motorik dan kreatifitas anak. Tidak ada kegiatan khusus dalam *finger painting* karena kegiatan ini merupakan cara ekplorasi dan ekspresi diri atas rasa estetika. Cukup menggunakan jari tangan sebagai media dalam melukis.
3. **Setting Penelitian**

Penelitian dilakukan di lokasi Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba di mana dari hasil observasi metode finger painting ini sama sekali belum pernah digunakan dalam kelompok bermain Jaya Purnama. Kelompok bermain pada kelas mawar diasuh oleh 2 orang tutor dan terdapat 15 orang anak. Sebagai subjek penelitian ini adalah anak usia dini yang berumur 3-5 tahun pada kelas mawar yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan terdiri dari dua siklus.. Model Penelitian Tindakan terdiri dari 4 tahap (Arikunto dkk, 2009: 16) seperti pada gambar 3.1 berikut:

****

Berhasil

**Gambar 3.1 Siklus Penelitian Menurut Kemmis dan Mc Teggart**

**(Arikunto, 2009: 16)**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berbasis kelas kolaboratif, yaitu suatu orang teman bertindak sebagai kolaborator yang melaksanakan tindakan dan peneliti sebagai yang mengadakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan,dengan itu membuat rencana pembelajaran yang akan diberikan kepada anak.

Penelitian ini dilaksanakan disemester II pada Kelas Mawar berlangsung selama dua kali tatap muka yang dibagi dalam empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap di mana guru mulai membuat rencana kegiatan yang akan diberikan kepada anak didik dengan membuat rencana kegiatan harian, menentukan tema, dan sub tema yang akan diajarkan, menentukan indikator yang akan dicapai, menyiapkan lembar instrument guru dan anak untuk mencatat seluruh perkembangan yang diperoleh dan mempersiapkan media yang diperlukan pada kegiatan *finger painting* seperti : karton manila warna putih, cat warna, dan lem. Dengan menggunakan kegiatan finger painting sebagai strategi dalam pembelajaran kreativitas anak dalam pembelajaran melukis.

1. Pelaksanaan dan Tindakan

Ini merupakan dimana guru melaksanakan seluruh kegiatan yang telah disusun dalam rencana kegiatan harian yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti meminta teman sejawat untuk mengamati proses pembelajaran untuk menyamakan persepsi guru, peneliti dan pengamat, sebagai pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dengan mengacu pada program pembelajaran dan pencapaian indikator dalam rencana rencana kegiatan harian, dalam tahap ini terhadap Jenis kegiatan yang akan dilaksanakan.

1. Pengamatan

Ini merupakan dimana tutor dapat menilai tujuan pembelajaran yang telah dicapai. Observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta dilaksanakan evaluasi observasi ini dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan setelah pelaksanaan tindakan.

1. Refleksi

Dengan diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi pada siklus I di kumpulan dan analisis, setelah dianalisis apakah semua kegiatan pada siklus I telah berlangsung sesuai apa yang diharapkan atau tidak, kegiatan yang sudah berhasil dengan baik dipertahankan dan yang belum berhasil diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada tahap ini intinya adalah mendiskusikan dan mengkomunikasikan hasil pengamatan pembelajaran antara pelaksana tindakan dengan pengamat, memutuskan apakah tindakan dipandang selesai atau perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

1. **Tehnik Pengumpulan Data**

Kegiatan pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan terutama adalah data dari indikator-indikator keberhasilan tindakan penelitian, dengan menggunakan instrument-instrumen penemuan data yang sesuai. Peneliti berperan sebagai pengumpul data.

Adapun kegiatan dan alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan terhadap obyek penelitian pada guru dan anak dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian selama tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan untuk mencatat beberapa hal terkait dengan hasil atau perubahan yang terjadi terhadap obyek penelitian.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah anak di kelompok bermain Jaya Purnama dan data lain yang terkait dengan meningkatnya kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

1. **Tehnik Analisis Data dan Standar Pencapaian**
2. Kegiatan Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis kualitatif, yang salah satu modelnya adalah kegiatan analisis deskriptif. Analisis tersebut terdiri dari tiga komponen kegiatan yang satu sama lain saling berkaitan dengan meliputi :

1. Reduksi data : yaitu proses menyeleksi data dan mengelompokkan data.
2. Penyajian data : yaitu penelitian tindakan yang telah direduksi perlu disajikan dalam bentuk narasi dan dilengkapi dengan table.
3. Penarikan kesimpulan : yaitu perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus pertama kesimpulan yang telah direvisi pada akhir siklus berikutnya dan seterusnya.
4. Standar Pencapaian

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan meliputi indikator hasil mengajar guru dan belajar anak selama pembelajaran. Untuk itu peneliti dan guru kelas menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran. Kriteria tersebut setiap anak dan guru menunjukkan kategori rata-rata baik pada aktifitas mengajar dan belajar anak di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba.

**Tabel. 3.1 Standar Pencapaian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Simbol | Kategori Penilaian |
| 1 |  | Baik |
| 2 |  | Cukup |
| 3 |  | Kurang |

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah jika guru dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran melukis melalui kegiatan *finger painting* secara baik dan kontinu dan secara klasikal mencapai 75% dari 15 anak.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Gambaran Umum Kelompok Bermain Jaya Purnama**

Kelompok bermain Jaya Purnama didirikan pada tanggal 25 Mei 2008 yang beralamat di Kompleks BTN Bongkas Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dan berada di bawah naungan Yayasan Ajib Musaddaq, dan mempunyai luas tanah 1000 m2 dan luas bangunan 400 m2. Kelompok bermain Jaya Purnama dipimpin oleh Hj. Rohani, S.Pd, M.Pd dan Indriani sebagai guru kelas Mawar serta Agustina sebagai guru kelas Melati.

Selain fasilitas gedung, kelompok bermain ini juga dilengkapi sejumlah fasilitas permainan baik *in door* maupun *out door*, kolam ikan, *gazebo* dan laboratorium komputer yang digunakan untuk lebih menambah pengetahuan anak didik dan tutor

1. Visi

Mewujudkan pendidikan anak usia dini yang unggul, berprestasi, cerdas, sehat, ceria, beretika berdasarkan iman dan taqwa.

1. Misi
2. Memantapkan manajemen kepala sekolah dan guru
3. Membekali anak dengan membekali pengetahuan dan keterampilan dasar
4. Pembiasaan budaya sopan santun dalam lingkungan lembaga

32

1. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut
2. Menciptakan suasana kondusif dan demokratis dalam perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya
3. **Hasil Penelitian**

Dalam bagian ini dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan. Pembelajaran sambil bermain melalui kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak pada Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba. Data setiap siklus dipaparkan secara terpisah. Adapun paparan data penelitian mencakup (1) hasil penelitian siklus I (2) hasil penelitian siklus II, dimana masing-masing siklus di laksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Hal ini betujuan untuk melihat perkembangan alur setiap siklus.

Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Penggunaan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba sebagai suatu proses yang mencakup (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan pembelajaran, (3) hasil observasi dan, (4) refleksi tindakan.

1. **Deskripsi Data Hasil Pada Siklus I**
   1. **Perencanaan**

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pelaksanaan penerapan kegiatan *Finger Painting* dalam meningkatkan kreativitas, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1)  Membuat rencana pembelajaran yaitu rencana kegiatan harian (RKH) tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam hal ini penggunaan kegiatan *finger painting* dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak di mana perencanaan kegiatan ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan penutup. Dalam perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I akan dilaksanakan pada tanggal 08 April 2014 dan siklus I pertemuan II pada tanggal 15 April 2014

2) Menyiapkan materi pembelajaran dengan menentukan tema yang sesuai dengan kegiatan finger painting, yaitu pada pertemuan pertama menggunakan tema binatang dengan sub tema binatang kesayangan dan menyiapkan media yang disesuaikan dengan kegiatan finger painting seperti: karton manila warna putih, pewarna, air hangat, wadah plastik, dan lem.

3)  Membuat lembar observasi untuk anak didik dan observasi untuk tutor

* 1. **Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan oleh tutor dan peneliti sebagai observer/pengamat. Siklus ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 08 April 2014 dan pada tanggal 15 April 2014. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi rencana yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah pelaksanaan langkah-langkah proses pembelajaran yang telah disusun pada rencana perbaikan pembelajaran.

* + 1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 08 April 2014. Secara singkat langkah-langkah yang harus ditempuh adalah Mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan kurikulum semester II dengan tema binatang pada Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba. Kemudian mengidentifikasi sejauh mana kemampuan belajar anak didik yang meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Yang di mana metode pembelajaran seperti ini belum pernah diterapkan sebelumnya.

Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan kegiatan yang akan diajarkan. Tema dalam RKH adalah binatang sub tema binatang kesayangan. Indikator yang digunakan berkaitan dengan kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Di mana peneliti menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan *finger painting*. Dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Adapun alat dan bahan yang di sediakan pada kegiatan ini yaitu lem fox, berbagai macam warna, air hangat, wadah plastik, dan karton manila yang sudah dipotong-potong serta beberapa media yang berhubungan dengan kegiatan tersebut. Selain menyiapkan alat dan bahan, peneliti juga menyiapkan materi yang akan disampaikan pada anak didik. Membuat lembar observasi guru dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama siklus berlangsung.

1. Kegiatan Awal (±30 menit)

Kegiatan ini adalah kegiatan pembuka setelah lonceng berbunyi. Dimana anak didik diajak berbaris dihalaman sekolah, kemudian tutor memimpin barisan dan memimpin para anak didik bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah beberapa lagu dinyanyikan bersama, tutor mempersilahkan anak didik masuk kelas secara teratur. Di dalam kelas tutor memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab dengan serentak kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Turor mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Tutor menyuruh anak melakukan gerakan meniru gerakan kupu-kupu. Tutor bercakap-cakap kepada anak agar menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar. Lebih jelasnya akan dideskripsikan proses belajar mengajar dalam hal meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting* di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba adalah sebagai berikut: Pada kegiatan inti dilakukan kegiatan secara rutin yaitu pertama-tama tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak, yaitu: lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, wadah plastik, karton manila yang sudah dipotong-potong. Pada kegiatan ini tutor menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik tentang bahan-bahan yang telah disiapkan oleh tutor sedangkan anak didik duduk tertib di tempat duduk masing-masing sambil melihat dan mendengarkan penjelasan dari tutor tentang bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses belajar dalam hal ini kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* (melukis dengan jari tangan).

Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Seperti warna merah, biru, hijau, dan kuning. Warna-warna tersebut sebentar akan dicampur kedalam lem yang akan dipakai pada kegiatan *finger painting* menggunakan adonan yang telah diberi warna.

Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar kupu-kupu. Tahapannya sebagai berikut: tutor menaruh adonan warna diatas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini tutor sudah memulai tahapan untuk melakukan kegiatan *finger painting* dimana tutor menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu persatu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan tutor yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik.

Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini tutor mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna di mana tutor juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu tutor juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar sesuai dengan apa yang ada di pikiran mereka. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari-jarinya di atas adonan warna yang ada didepannya serta memperhatikan dan mencontoh cara tutor dalam memainkan jari-jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar sesuai dengan apa yang ada dipikirannya. Pada kegiatan inilah anak didik mulai dinilai kreativitasnya dalam hal kemahiran, keluwesan, keaslian pikiran dan kecermatan.

Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini tutor dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi bersemangat dan merasa bangga atas hasil karyanya. Sedangkan kegiatan anak didik adalah menerima pujian-pujian yang diberikan oleh tutor dan anak didik semakin bersemangat dalam melakukan atau memainkan jari-jarinya. Kegiatan memberikan pujian ini dilakukan agar anak merasa bangga atas hasil karyanya serta memacu semangat anak didik untuk terus berkarya.

Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan kegiatan *finger painting* guru mengajak anak didik untuk menjemur lukisan yang telah dibuatnya di luar kelas yang dibimbing oleh tutor. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawa hasil karyanya keluar dari kelas untuk dijemur di bawah sinar matahari.

3. Istirahat (± 30 menit)

Tutor mempersilahkan anak didik untuk merapikan alat yang telah digunakan. Dalam kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreativitas. Kemudian dilanjutkan mencuci tangan lalu mengambil bekal masing-masing. Selanjutnya tutor meminta salah satu anak untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka tutor kembali meminta salah satu anak didik untuk memimpin doa sesudah makan dan mempersilahkan anak untuk menyimpan kembali tempat makanannya. Selanjurnya anak dipersilahkan bermain baik di halaman sekolah maupun tetap bermain di dalam kelas akan tetapi masih di bawah pengawasan tutor.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)

Tutor dan anak didik mengadakan tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya. Dan sedikit menyinggung kegiatan besok berdasarkan dengan tema. Kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi sesuai dengan tema, syair pulang sekolah, berdoa, salam, dan pulang.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 15 April 2014. Secara singkat langkah-langkah yang harus ditempuh adalah mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan kurikulum semester II di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba. Mengidentifikasi kemampuan menggunakan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak. Yang masih perlu ditingkatkan dengan kegiatan *finger painting*. Di mana metode pembelajaran seperti ini belum pernah diterapkan sebelumnya.

Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan kemampuan meningkatkan kreativitas anak didik, tema dalam RKH adalah binatang dengan sub tema binatang kesayangan. Indikator yang digunakan sesuai dengan peningkatan kreativitas anak. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak didik yaitu menyiapkan lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, wadah plastik, kertas karton manila yang telah dipotong-potong serta alat dan bahan yang akan digunakan, menyiapkan materi yang akan dipelajari anak didik, membuat lembar observasi tutor dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama siklus berlangsung.

1. Kegiatan Awal (±30 menit)

Kegiatan ini adalah kegiatan pembuka setelah lonceng berbunyi. Di mana anak didik diajak berbaris di halaman sekolah, kemudian tutor memimpin barisan dan memimpin para anak didik bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah beberapa lagu dinyanyikan bersama, tutor mempersilahkan anak didik masuk kelas secara teratur.

Di dalam kelas tutor memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab dengan serentak kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Setelah anak didik berdoa dan mengucapkan salam tutor mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Tutor bercakap-cakap kepada anak untuk menceritakan pengalaman ketika ikut ibu kepasar membeli ikan. Kemudian tutor memerintahkan anak meloncat dari ketinggian 20cm sambil meneriakkan kata ikan berenang untuk melatih motorik kasar anak didik.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar, pada kegiatan inti adalah pertama-tama tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak, yaitu: lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, wadah plastik, karton manila yang sudah dipotong-potong. Pada kegiatan ini tutor menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik tentang bahan-bahan yang telah disiapkan oleh tutor sedangkan anak didik duduk tertib di tempat duduk masing masing sambil melihat dan mendengarkan penjelasan dari tutor tentang bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses belajar dalam hal ini kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting*.

Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Seperti warna merah, biru, hijau, dan kuning. Warna-warna tersebut sebentar akan dicampur kedalam lem yang akan dipakai pada kegiatan *finger painting* menggunakan adonan yang telah diberi warna.

Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar ikan. Tahapannya sebagai berikut: tutor menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini tutor memulai tahapan untuk melakukan kegiatan *finger painting* di mana tutor menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu persatu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan tutor yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik.

Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini tutor mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna di mana tutor juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu tutor juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar sesuai dengan apa yang ada di pikiran mereka. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari-jarinya di atas adonan warna yang ada di depannya serta memperhatikan dan mencontoh cara tutor dalam memainkan jari-jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar sesuai dengan apa yang ada dipikirannya. Pada kegiatan ini anak didik dituntut untuk meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* di mana anak didik memainkan jari-jarinya dengan menarik garis-garis dengan penuh kecermatan, memainkan jari-jarinya dengan luwes dan tidak kaku, menggambar sesuai apa yang dilihat dan yang ada dipikirannya, dan mampu menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna.

Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini tutor dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi bersemangat dan merasa bangga atas hasil karyanya. Sedangkan kegiatan anak didik adalah menerima pujian-pujian yang diberikan oleh tutor dan anak didik semakin bersemangat dalam melakukan atau memainkan jari-jarinya. Kegiatan memberikan pujian ini dilakukan agar anak merasa bangga atas hasil karyanya serta memacu semangat anak didik untuk terus berkarya.

Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan kegiatan *finger painting* (melukis dengan jari dan tangan) tutor mengajak anak didik untuk menjemur lukisan yang telah dibuatnya di luar kelas yang dibimbing oleh tutor. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawa hasil karyanya keluar dari kelas untuk dijemur di bawah sinar matahari.

1. Istirahat (± 30 menit)

Tutor mempersilahkan anak didik untuk merapikan alat yang telah digunakan. Dalam kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreativitas. Kemudian dilanjutkan mencuci tangan lalu mengambil bekal masing-masing. Selanjutnya tutor meminta salah satu anak untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka tutor kembali meminta salah satu anak didik untuk memimpin doa sesudah makan dan mempersilahkan anak untuk menyimpan kembali tempat makanannya. Selanjurnya anak dipersilahkan bermain baik di halaman sekolah maupun tetap bermain di dalam kelas akan tetapi masih di bawah pengawasan tutor.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)

Tutor berdiskusi kegiatan hari ini dan esok sesuai dengan tema. selanjutnya tutor menyuruh anak bercakap-cakap tentang memberikan makan pada ikan. Setelah itu menyampaikan pesan moral yaitu berhati-hati berjalan di jalan raya karna banyak kendaraan. Tutor meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

1. Observasi Siklus I Pertemuan I

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar tutor dan aktivitas belajar anak di kelas Mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba. Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.

* 1. Hasil Observasi Tutor

Adapun aspek penilaian keterampilan mengajar sebagai berikut:

1. Tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. Pada kegiatan ini tutor telah mampu mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak didik.
2. Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Pada kegiatan ini tutor dalam kategori Kurang (K) karena tidak memperkenalkan warna cet terlebih dahulu pada peserta didik.
3. Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar. Pada kegiatan ini tutor masih dalam kategori Kurang (K) karena tutor tidak mempersentasekan kepada peserta didik tata cara *finger painting* dan tidak memberikan contoh melukis dengan teknik *finger painting.*
4. Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna Pada kegiatan ini tutor telah mampu mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C) karena mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna walaupun tutor belum mengarahkan peserta didik secara sempurna.
5. Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini tutor telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri kepada peserta didik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri.
6. Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini tutor dalam kategori Cukup (C) karena hanya mengajak peserta didik menjemur hasil karya di bawah sinar matahari tanpa mengajarkan kepada peserta didik mengawasi dan menjaga hasil karyanya.

Aktivitas guru pada tindakan siklus I berpengaruh pada keberhasilan anak didik dalam meningkatkan kreativitasnya, serta berpengaruh pada peningkatan hasil belajar menggunakan kegiatan *finger painting*. Pada tindakan siklus I diharapkan anak didik mampu mengikuti dan memperhatikan penjelasan yang telah di jelaskan oleh tutor.

* 1. Hasil Observasi Anak Didik

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | | | Jumlah |
|  |  | O |
| 1.  2.  3.  4. | Kemahiran  Keluwesan  Keaslian Pikiran  Kecermatan | -  -  -  - | 5  5  3  4 | 10  10  12  11 | 15  15  15  15 |

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Siklus I pertemuan I**

Ber

Berdasarkan tabel tersebut di atas hasil observasi peneliti tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam peningkatan kreativitas mewarnai anak didik melalui kegiatan *finger painting*. Pada siklus I pertemuan I dari aktivitas anak didik dalam hal meningkatkan kreativitas anak didik yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu dengan indikator Kemahiran dalam menarik garis-garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai baik adalah 0 anak, nilai cukup 5 anak, dan 10 anak yang tidak mampu.
2. Anak mampu dengan indikatorKeluwesan dalam memainkan jari-jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 0 anak, nilai cukup 5 anak, dan yang kurang baik adalah 10 anak perlu bimbingan.
3. Anak mampu dengan indikator Keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai apa yang dilihat dan yang ada dalam pikirannya yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai baik 0 anak, nilai cukup baik 3 anak, dan kurang baik 12 anak yang perlu bimbingan.
4. Anak mampu dengan indikator Kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 0 anak, nilai cukup 4 anak, dan yang kurang baik adalah 11 anak perlu bimbingan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa aktivitas mengajar anak kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus 1 pertemuan 1 mencapai kategori kurang. Sedangkan aktivitas mengajar tutor kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus 1 pertemuan 1 dengan kategori kurang.

1. Observasi Siklus I Pertemuan II

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar tutor dan aktivitas belajar anak kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi mengajar tutor di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba aspek penilaian keterampilan mengajar sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Tutor
2. Tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. Pada kegiatan ini tutor telah mampu mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak didik.
3. Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Pada kegiatan ini tutor dalam kategori Baik (B) karena sudah memperkenalkan warna yang ada pada cet dengan baik.
4. Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar. Pada kegiatan ini tutor dalam kategori Cukup (C) karena sudah menjelaskan kepada peserta didik tata cara belajar *finger painting* tapi tutor belum memberikan contoh secara bertahap cara melukis dengan teknik *finger painting*.
5. Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna Pada kegiatan ini tutor telah mampu mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C) karena mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna walaupun tutor belum mengarahkan peserta didik secara sempurna.
6. Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini tutor telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri kepada peserta didik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri.
7. Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini tutor dalam kategori Cukup (C) karena hanya mengajak peserta didik menjemur hasil karya di bawah sinar matahari tanpa mengajarkan kepada peserta didik mengawasi dan menjaga hasil karyanya.
8. Hasil Observasi Anak Didik

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak                      Siklus I pertemuan II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | | | Jumlah |
| ⚫ | ✓ | O |
| 1.  2.  3.  4. | Kemahiran  Keluwesan  Keaslian Pikiran  Kecermatan | 2  3  3  2 | 8  6  8  8 | 5  6  4  5 | 15  15  15  15 |

Berdasarkan hasil observasi Adapun hasil observasi peneliti tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan finger painting. Yaitu pada siklus I pertemuan II aktivitas anak didik dalam meningkatkan kreativitas yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu dengan indikator Kemahiran dalam menarik garis-garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai baik adalah 2 anak, nilai cukup 8 anak, dan 5 anak yang tidak mampu.
2. Anak mampu dengan indikator Keluwesan dalam memainkan jari-jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 3 anak, nilai cukup 6 anak, dan yang kurang baik adalah 6 anak perlu bimbingan.
3. Anak mampu dengan indikator Keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai apa yang dilihat dan yang ada dalam pikirannya yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai baik 3 anak, nilai cukup baik 8 anak, dan kurang baik 4 anak yang perlu bimbingan.
4. Anak mampu dengan indikator Kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 2 anak, nilai cukup 8 anak, dan yang kurang baik adalah 5 anak perlu bimbingan.

Berdasarkan hal tersebut, dianggap perlu diadakan perbaikan pada siklus II dari segi keaktifitas anak didik. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

1. **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi akhir siklus I, menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih kurang bereksplorasi dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan *finger painting* yang ditunjukkan dengan hasil pengamatan anak berada dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan karena adanya langkah-langkah dalam menggunakan kegiatan *finger painting* yang kurang *optimal*. Dilaksanakan oleh tutor dalam proses pembelajaran. Seperti tutor kurang dalam memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* kepada anak didik. Tutor kurang dalam mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar. Tutor kurang dalam membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari karena tutor tidak mengajarkan kepada anak didik mengawasi dan menjaga hasil karyanya. Untuk meningkatkan kreativitas anak didik pada saat menggunakan kegiatan *finger painting*.

Selain itu, pada siklus ini juga masih ada beberapa anak yang tidak aktif dalam pembelajaran dan berpartisipasi dalam menggunakan kegiatan *finger painting*. Kurang optimalnya proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan kurang aktifnya anak didik sehingga dapat menjadi masukan dalam melakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II. Diperlukan adanya kerja sama antara tutor dan peneliti untuk saling memberikan masukan agar penguasaan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dapat lebih *optimal* dan sesuai dengan yang diharapkan.

1. **Deskripsi Data Hasil pada Siklus II**
2. **Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan tutor merencanakan tindakan siklus II dengan harapan kekurangan-kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan *finger painting*. Oleh karena itu, pada siklus II ini tutor harus berusaha melaksanakan pembelajaran secara optimal sehingga semua anak bisa dalam proses pembelajaran dalam menggunakan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba.

1. **Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini, tutor kelas Mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba kembali melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I. Kegiatan siklus II ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 22 April 2014 dan 29 April 2014

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I

Kegiatan siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 22 April 2014. Langkah-langkah yang ditempuh sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I dan II yakni: secara singkat langkah-langkah yang harus ditempuh adalah mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan kurikulum semester IIKelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba.

Mengidentifikasi kemampuan bermain anak didik melalui kegiatan *finger painting*. Dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak didik. Dimana metode pembelajaran seperti ini belum pernah diterapkan sebelumnya. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan kemampuan anak didik. Tema dalam RKH adalah Tanaman. Indikator yang digunakan sesuai dengan peningkatan kreativitas anak didik. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting* yaitu lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, karton manila yang telah dipotong-potong, wadah plastik dan beberapa media yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Menyiapkan materi yang akan dipelajari anak didik, membuat lembar observasi tutor dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama siklus berlangsung.

* + - 1. Kegiatan Awal (±30 menit)

Kegiatan ini adalah kegiatan pembuka setelah lonceng berbunyi. Di mana anak didik diajak berbaris di halaman sekolah, kemudian tutor memimpin barisan dan memimpin para anak didik bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah beberapa lagu dinyanyikan bersama, tutor mempersilahkan anak didik masuk kelas secara teratur.

Di dalam kelas tutor memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab dengan serentak kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Setelah anak didik berdoa dan mengucapkan salam tutor mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Tutor menyuruh anak menirukan gerakan pohon tertiup angin. Tutor melakukan tanya jawab kepada anak agar tidak mengganggu teman yang sedang menirukan gerakan pohon tertiup angin kencang

* + - 1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar, pada kegiatan inti adalah pertama-tama tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak didik, yaitu: lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, wadah plastik, karton manila yang sudah dipotong-potong. Pada kegiatan ini tutor menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik tentang bahan-bahan yang telah disiapkan oleh tutor sedangkan anak didik duduk tertib di tempat duduk masing-masing sambil melihat dan mendengarkan penjelasan dari tutor tentang bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses belajar dalam hal ini kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* (melukis dengan jari tangan).

Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Seperti warna merah, biru, hijau, dan kuning. Warna-warna tersebut sebentar akan dicampur kedalam lem yang akan dipakai pada kegiatan *finger painting* menggunakan adonan yang telah diberi warna.

Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada *kegiatan finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar pohon. Tahapannya sebagai berikut: tutor menaruh adonan warna diatas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini tutor sudah memulai tahapan untuk melakukan kegiatan *finger painting* di mana tutor menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu persatu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan tutor yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik.

Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini tutor mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna dimana tutor juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu tutor juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar sesuai dengan apa yang ada dipikiran mereka. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari-jarinya di atas adonan warna yang ada di depannya serta memperhatikan dan mencontoh cara tutor dalam memainkan jari-jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar sesuai dengan apa yang ada dipikirannya. Pada kegiatan ini anak didik dituntut untuk meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* di mana anak didik memainkan jari-jarinya dengan menarik garis-garis dengan penuh kecermatan, memainkan jari-jarinya dengan luwes dan tidak kaku, menggambar sesuai apa yang dilihat dan yang ada dipikirannya, dan mampu menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna.

Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini tutor dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi bersemangat dan merasa bangga atas hasil karyanya. Sedangkan kegiatan anak didik adalah menerima pujian-pujian yang diberikan oleh tutor dan anak didik semakin bersemangat dalam melakukan atau memainkan jari-jarinya. Kegiatan memberikan pujian ini dilakukan agar anak merasa bangga atas hasil karyanya serta memacu semangat anak didik untuk terus berkarya.

Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan kegiatan *finger painting* tutor mengajak anak didik untuk menjemur lukisan yang telah dibuatnya di luar kelas yang dibimbing oleh tutor. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawah hasil karyanya keluar dari kelas untuk di jemur di bawah sinar matahari.

* + - 1. Istirahat (± 30 menit)

Tutor mempersilahkan anak didik untuk merapikan alat yang telah digunakan. Dalam kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreativitas. Kemudian dilanjutkan mencuci tangan lalu mengambil bekal masing-masing. Selanjutnya tutor meminta salah satu anak untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka tutor kembali meminta salah satu anak didik untuk memimpin doa sesudah makan dan mempersilahkan anak untuk menyimpan kembali tempat makanannya. Selanjurnya anak dipersilahkan bermain baik di halaman sekolah maupun tetap bermain di dalam kelas akan tetapi masih di bawah pengawasan tutor.

* + - 1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)

Tutor berdiskusi kegiatan hari ini dan esok sesuai dengan tema. selanjutnya guru bercakap-cakap bagaimana menunjukkan kebanggaan pada hasil karyanya pada kegiatan finger painting. Setelah itu menyampaikan pesan moral yaitu anak-anak harus menghargai yang lebih tua dan menyayangi yang muda. Tutor meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II

Kegiatan siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2014. Langkah-langkah yang ditempuh sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yakni: secara singkat langkah-langkah yang harus ditempuh adalah mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan tema.

Mengidentifikasi kemampuan bermain anak didik melalui kegiatan finger painting. Dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak didik. Di mana metode pembelajaran seperti ini belum pernah diterapkan sebelumnya. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan kemampuan anak didik. Tema dalam RKH adalah tanaman. Indikator yang digunakan sesuai dengan peningkatan kreativitas anak didik. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting* yaitu menyiapkan media lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, wadah plastik, karton yang telah dipotong-potong dan beberapa media yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Menyiapkan materi yang akan dipelajari anak didik, Membuat lembar observasi guru dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama siklus berlangsung.

1. Kegiatan Awal (±30 menit)

Kegiatan ini adalah kegiatan pembuka setelah lonceng berbunyi. Dimana anak didik diajak berbaris dihalaman sekolah, kemudian tutor memimpin barisan dan memimpin para anak didik bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah beberapa lagu dinyanyikan bersama, tutor mempersilahkan anak didik masuk kelas secara teratur.

Di dalam kelas tutor memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab dengan serentak kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Setelah anak didik berdoa dan mengucapkan salam tutor mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Tutor melakukan tanya jawab tentang meminta tolong dengan sopan untuk diambilkan gambar bunga matahari dan berjalan diatas papan titian sambil membawa gambar bunga matahari guna melatih motorik kasar anak didik.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar, pada kegiatan inti adalah pertama-tama tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. yaitu : lem fox, bermacam-macam warna, air hangat, wadah plastik, karton manila yang sudah dipotong-potong. Pada kegiatan ini tutor menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik tentang bahan-bahan yang telah disiapkan oleh tutor sedangkan anak didik adalah duduk tertib ditempat duduk masing masing sambil melihat dan mendengarkan penjelasan dari ibu guru tentang bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses belajar dalam hal ini kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting*.

Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Seperti warna merah, biru, hijau, dan kuning. Warna-warna tersebut sebentar akan dicampur kedalam lem yang akan dipakai pada kegiatan *finger painting* menggunakan adonan lem yang telah diberi warna.

Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar bunga matahari. Tahapannya sebagai berikut: tutor menaruh adonan warna diatas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini tutor sudah memulai tahapan untuk melakukan kegiatan *finger painting* dimana tutor menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu persatu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan tutor yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik.

Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini tutor mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna dimana tutor juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu tutor juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar sesuai dengan apa yang ada di pikiran mereka. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari-jarinya di atas adonan warna yang ada didepannya serta memperhatikan dan mencontoh cara tutor dalam memainkan jari-jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar sesuai dengan apa yang ada dipikirannya. Pada kegiatan ini anak didik dituntut untuk meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting* dimana anak didik memainkan jari-jarinya dengan menarik garis-garis dengan penuh kecermatan, memainkan jari-jarinya dengan luwes dan tidak kaku, menggambar sesuai apa yang dilihat dan yang ada dipikirannya, dan mampu menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna.

Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini tutor dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari-jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi bersemangat dan merasa bangga atas hasil karyanya. Sedangkan kegiatan anak didik adalah menerima pujian-pujian yang diberikan oleh tutor dan anak didik semakin bersemangat dalam melakukan atau memainkan jari-jarinya. Kegiatan memberikan pujian ini dilakukan agar anak merasa bangga atas hasil karyanya serta memacu semangat anak didik untuk terus berkarya.

Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan kegiatan *finger painting* tutor mengajak anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang telah dibuatnya di luar kelas yang dibimbing oleh tutor. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawah hasil karyanya keluar dari kelas untuk di jemur di bawah sinar matahari.

1. Istirahat (± 30 menit)

Tutor mempersilahkan anak didik untuk merapikan alat yang telah digunakan. Dalam kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreativitas. Kemudian dilanjutkan mencuci tangan lalu mengambil bekal masing-masing. Selanjutnya tutor meminta salah satu anak untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka tutor kembali meminta salah satu anak didik untuk memimpin doa sesudah makan dan mempersilahkan anak untuk menyimpan kembali tempat makanannya. Selanjurnya anak dipersilahkan bermain baik di halaman sekolah maupun tetap bermain di dalam kelas akan tetapi masih di bawah pengawasan tutor.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)

Tutor berdiskusi kegiatan hari ini dan esok sesuai dengan tema. selanjutnya tutor mengajak anak untuk menirukan. Setelah itu menyampaikan pesan moral yaitu anak-anak harus menghargai yang lebih tua dan menyayangi yang muda. Tutor meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

1. Observasi Siklus II Pertemuan I

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar tutor dan aktivitas belajar anak Kelas Mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba. Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* oleh anak didik kelas Mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan I yaitu:

Tahap observasi yang dilakukan adalah mencatat semua peristiwa yang dialami anak didik, situasi dan kondisi belajar anak berdasarkan lembar observasi yang dibuat. Dalam hal ini menyangkut perhatian dan kemampuan anak didik dalam menggunakan kegiatan *finger painting*.

1. Hasil Observasi Tutor

Adapun aspek penilaian keterampilan mengajar tutor sebagai berikut:

1. Tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. Pada kegiatan ini tutor telah mampu mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak.
2. Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Pada kegiatan ini tutor telah mampu memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena telah memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* kepada anak didik.
3. Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar. Pada kegiatan ini tutor telah mampu mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C) karena telah mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar.
4. Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna Pada kegiatan ini tutor telah mampu mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C) karena mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak.
5. Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri Pada kegiatan ini tutor telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri.
6. Tutor membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari Pada kegiatan ini tutor telah mampu membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak yang dibuat tadi dibawah sinar matahari
7. Hasil Observasi Anak didik

Adapun hasil observasi peneliti tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting*. pada siklus II pertemuan I aktivitas anak didik dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak Siklus II pertemuan I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | | | Jumlah |
|  |  | O |
| 1.  2.  3.  4. | Kemahiran  Keluwesan  Keaslian Pikiran  Kecermatan | 7  5  6  7 | 8  10  9  8 | -  -  -  - | 15  15  15  15 |

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan sebagai berikut :

1. Anak mampu dengan indikator Kemahiran dalam menarik garis-garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai baik adalah 7 anak, nilai cukup 8 anak, dan 0 anak yang tidak mampu.
2. Anak mampu dengan indikator Keluwesan dalam memainkan jari-jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 5 anak, nilai cukup 10 anak, dan yang kurang baik adalah 0 anak perlu bimbingan.
3. Anak mampu dengan indikator Keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai apa yang dilihat dan yang ada dalam pikirannya yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai baik 6 anak, nilai cukup baik 9 anak, dan kurang baik 0 anak yang perlu bimbingan.
4. Anak mampu dengan indikator Kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 7 anak, nilai cukup 8 anak, dan yang kurang baik adalah 0 anak perlu bimbingan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak didik kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan 1 mencapai kategori cukup berhasil.Sedangkan aktivitas mengajar tutor kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan 1 dikatakan kategori berhasil.

1. Observasi Siklus II Pertemuan II

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar tutor dan aktivitas belajar anak kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba.

Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* oleh anak didik kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan II yaitu:

Tahap observasi yang dilakukan adalah mencatat semua peristiwa yang dialami anak didik, situasi dan kondisi belajar anak berdasarkan lembar observasi yang dibuat. Dalam hal ini menyangkut perhatian dan kemampuan anak didik menggunakan kegiatan *finger painting*.

1. Hasil Observasi Tutor

Adapun aspek penilaian keterampilan mengajar guru sebagai berikut:

1. Tutor mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. Pada kegiatan ini tutor telah mampu mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena mempersiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak.
2. Tutor memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*. Pada kegiatan ini tutor telah mampu memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena telah memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cet yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* kepada anak didik.
3. Tutor mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar. Pada kegiatan ini tutor telah mampu mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena telah mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *figer painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar.
4. Tutor mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna Pada kegiatan ini tutor telah mampu mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena mengarahkan anak untuk memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak.
5. Tutor memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri Pada kegiatan ini tutor telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri.
6. Tutor membimbing anak didik untuk menjemurhasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari Pada kegiatan ini tutor telah mampu membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini tutor melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting* yang dibuat tadi dibawah sinar matahari
7. Hasil Observasi Anak Didik

Adapun hasil observasi peneliti tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting*. pada siklus II pertemuan II aktivitas anak didik dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | | | Jumlah |
|  |  | O |
| 1.  2.  3.  4. | Kemahiran  Keluwesan  Keaslian Pikiran  Kecermatan | 13  12  13  12 | 2  3  2  3 | -  -  -  - | 15  15  15  15 |

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak Siklus II       pertemuan II**

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan sebagai berikut :

1. Anak mampu dengan indikator Kemahiran dalam menarik garis-garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai baik adalah 13 anak, nilai cukup 2 anak, dan 0 anak yang tidak mampu.
2. Anak mampu dengan indicator Keluwesan dalam memainkan jari-jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 12 anak, nilai cukup 3 anak, dan yang kurang baik adalah 0 anak perlu bimbingan.
3. Anak mampu dengan indikator Keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai apa yang dilihat dan yang ada dalam pikirannya yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai baik 13 anak, nilai cukup baik 2 anak, dan kurang baik 0 anak yang perlu bimbingan.
4. Anak mampu dengan indikator Kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 12 anak, nilai cukup 3 anak, dan yang kurang baik adalah 0 anak perlu bimbingan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak didik kelas mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan II mencapai kategori berhasil. Sedangkan aktivitas mengajar tutor kelas Mawar Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan II mencapai kategori berhasil.

1. **Refleksi**

Setelah hasil observasi terkumpul selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan dari hasil tersebut tidak perlu dilanjutkan siklus III karena telah memperoleh hasil yang sangat baik. Pada pertemuan ke dua akhir siklus II terlihat bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan harapan.

1. **Pembahasan**

Kemampuan meningkatkan kreativitas anak adalah sesuatu yang harus dikembangkan dan harus dimiliki oleh setiap anak utamanya dalam Menggunakan kegiatan *finger painting*.

Kemampuan meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan kegiatan *finger painting* merupakan bekal utama bagi anak-anak untuk bereksplorasi. Dalam mengembangkan sosial emosional, kognitif, dan motorik anak didik. Hal tersebut di atas juga dilakukan di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba namun pada umumnya kemampuan meningkatkan kreativitas anak masih kurang.

Untuk itu pada tahap ini masih perlu ada bantuan yang diberikan oleh tutor atau orang tua kepada anak. Salah satunya yaitu dengan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menggunakan kegiatan *finger painting*. Karena bermain juga merupakan pembelajaran kepada anak didik dalam meningkatkan kreativitasnya. Agar belahan otak kanan anak yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas, emosional, intuitif dapat berfungsi berdasarkan fungsinya.

Dalam penelitian ini dilakukan dua siklus yakni siklus I dan siklus II pada setiap siklus peneliti melakukan interpensi perilaku yang diharapkan akan terbentuk pada anak. Interpensi tersebut akan diberi instruksi pelajaran bermain dengan penggunaan kegiatan *finger painting*. Hal ini dimaksud untuk melihat perubahan dari kemampuan anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini.

1. Anak mampu dalam menarik garis –garis menggunakan kegiatan *finger painting*.
2. Anak telah mampu dalam memainkan jari-jarinya menggunakan kegiatan *finger painting* dengan luwes dan tidak kaku
3. Anak telah mampu dalam menggambar menggunakan kegiatan finger painting sesuai apa yang diliat dan yang ada dalam pikirannya.
4. Anak Anak telah mampu dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya menggunakan kegiatan *finger painting* secara cermat, utuh dan sempurna.

Perubahan kemampuan meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting*. Terjadi pada anak didik Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba pada dasarnya merupakan hasil interpensi yang diberikan oleh peneliti melalui pembelajaran pada 2 siklus yang telah dilakukan. Perilaku-perilaku yang berubah pada dasarnya merupakan hasil belajar sambil bermain dan hasil sugesti yang dilakukan dan diberikan oleh orang lain, dalam hal ini peneliti.

Pendapat tersebut mengidentifikasikan bahwa peningkatan kreativitas anak didik dijadikan sebagai cara untuk mengubah perilaku anak didik termasuk dalam meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan *finger painting* di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kabupaten Bulukumba.

Oleh karena itu melihat hasil dari dua kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yang belum optimal, dikarenakan masih banyak anak yang masuk dalam kategori kurang mampu pada semua item, maka masih perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan *finger painting*  untuk meningkatkan kreativitas anak didik pada siklus II.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa dari beberapa item yang diamati pada umumnya sudah masuk kategori baik karena kemampuan anak didik dalam meningkatkan kreativitas anak sudah ada yang masuk pada penilaian sangat mampu dan mampu, meskipun masih ada sebagian kecil anak yang belum mampu. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak didik sudah mengalami peningkatan. Setelah diberikan pembelajaran sambil bermain berupa penggunaan kegiatan *finger painting*.

Perkembangan meningkatan kreativitas anak didik akan semakin berkembang dengan baik jika tutor disekolah tidak pernah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran yang mengasah kreativitas anak salah satunya dengan memberikan kegiatan *finger painting*.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analis maka penulis menarik kesimpulan bahwa kegiatan *finger painting* (melukis dengan jari)dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: tutor mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan lalu memperkenalkan berbagai macam warna cet yang akan digunakan dalam kegiatan *finger painting* setelah itu tutor juga harus mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* dengan memberikan contoh. Tutor lalu mengarahkan anak memainkan jari-jarinya di atas kertas yang berisi adonan dan tidak lupa tutor juga harus memberikan pujian agar anak bangga akan hasil karyanya. Dan kegiatan terakhir tutor membimbing anak untuk menjemur hasil karyanya di bawah sinar matahari. Dengan langkah-langkah *finger painting* tersebut kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Jaya Purnama Kelas Mawar dapat meningkat.

1. **Saran**

Berdasarkan apa yang telah disampaikan maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada Tutor Kelompok Bermain agar tetap memberikan kegiatan penggunaan kegiatan *finger painting* pada peserta didik untuk meningkatkan kreativitas anak.

81

1. Kepada pihak sekolah disarankan agar dapat melengkapi sarana dan prasarana dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik utamanya pada kegiatan *finger painting*.
2. Kepada orang tua anak didik yang menjadi sasaran dalam penelitian ini agar memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan penggunaan kegiatan *finger painting* ketika di rumah untuk meningkatkan kreativitas anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdulloh. 2012. *Permainan Finger Painting*. Http://www.Definisi Finger Painting.com. Diakses tanggal 30 Juli 2013.

Abdurrahman, J. 2005. *Tahapan Mendidik Anak*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.

Abraham. 1983. *Gifted Children Psychologi And Education Perspective*. New york: Maemilan.

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aristha. 2011. *Konsep-Konsep Dasar Seni Rupa Anak SD*. Http://www.Pengertian Finger Painting.com. Diakses tanggal 30 Juli 2013.

Departemen Pendidikan Nasional. 2001. Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Pada Kelompok Bermain.

Dhieni Nurbiana. 2009. *Konsep Dasar Pendidkan Anak Usia Dini*. Jakarta: Proyek Direktorat Tenaga Pendidikan Nonformal.

Downs. 2008. *Finger Painting: It’s Not Just for Kids Anymore*. Copyright 2008 Carolina Parent.

Hapidin. 2000. *Model-Model Pendidikan Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Ghiyats Alfiani Press.

Hawadi, R. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.

Lifya. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Finger Painting Pada Siswa Sindrome* Kelas Dasar 3 C1 Di SLB Wacana Asih Padang. Http:///www.Definisi Finger Painting.com. Diakses tanggal 30 Julis 2013.

Mulyadi Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti

Munandar Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Novikasari. 2012. *Melukis Bagi Anak Usia Dini*. Http: [www.Pembelajaran](http://www.Pembelajaran) Melukis Bagi Anak Usia Dini.com. Diakses tanggal 30 Julis 2013.

Pamadhi, Hajar. dan Sukardi S.,Evan. 2010. *Seni Keterampilan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Semiawan. 1996. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat.* Jakarta: Gramedia.

Sinring, Abdullah. dkk. 2012. *Pedoman Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar. FIP UNM.

Syakira. 2009. *Kreativitas Anak Usia Dini*. Http: [www.Pembelajaran](http://www.Pembelajaran) Melukis Bagi Anak Usia Dini.com. Diakses tanggal 30 Julis 2013.

Titus Petrus. *Kreativitas Anak.* <Http://www.Kreativitas> Anak.com. Diakses tanggal 27 Agustus 2013.

Triharso Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Andi.

UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Pendidikan Anak Usia Dini.

Yamin dan Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung

**LAMPIRAN**