**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Masa kanak – kanak merupakan masa yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan 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 terpendam, yang tidak dapat diwujudkan. Untuk memahami kreativitas pada anak – anak, ada satu yang harus membedakan kreativitas dari kecerdasan dan bakat.

Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya. Selain itu berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda – beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifkasi dan memupuk bakat atau kreativitas sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang dicanangkan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti pada yang tercantum pada UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14. Bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”. (UU Sisdiknas, 2003: 20 ).

Demikian halnya, proses pembelajaran di TK hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif memberi kesempatan untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak. Kualitas pembelajaran diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran tertentu dapat menjadi alat pengubah tingkah laku anak ke anak yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan.

*Multiple Intelligences* merupakan kecerdasan yang tersebar dalam berbagai bidang dan memiliki multi aspek. Manusia tidak hanya diberkahi Tuhan satu jenis kecerdasan saja. Karena kecerdasan merupakan kumpulan kepingan kemampuan yang ada di beragam bagian otak. Semua kepingan itu saling berhubungan, tetapi juga bekerja sendiri – sendiri. (Gardner, 2003: 22).

Menurut Gardner (dalam Montolalu, 2007:11.14) menyatakan bahwa *multiple intelligences*  seseorang terdiri dari kecerdasan visual spasial (cerdas dalam menggambar dan membayangkan), kecerdasan bahasa (cerdas dalam berkata – kata dan berbahasa), kecerdasan matematika (cerdas berhitung), kecerdasan musikal (cerdas dalam bernyanyi dan memainkan alat musik), kecerdasan kinestetik (cerdas dalam mengendalikan gerakan tubuh), kecerdasan intrapersonal (cerdas dalam memahami diri sendiri), kecerdasan interpersonal (cerdas dalam berinteraksi dengan orang lain), kecerdasan naturalis (cerdas dalam berhubungan dengan alam dan isinya), kecerdasan moral (cerdas dalam nilai dan norma yang berlaku).

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi yang kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif menghilang pada diri manusia.

Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif suatu masalah dan pertanyaan yang dihadapi seseorang. Kreativitas akan terlahir apabila kaya kreatif dan inovatif berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang intern dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Suyono: 2001:21)

Dalam kehidupan sehari – hari pengemabangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangta berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Meningkatkan kreativitas termasuk bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kratifitas memungkinkan penemuan – penemuan baru dalam bidang tertentu. Salah satu kendala konseptual utama terhadap pembelajaran kreativitas adalah pengerttian kreativitas sebagai sifat yang dirunkan oleh orang berbakat atau genius. Kreativitas, disamping bermakna baik atau pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sendiri salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dikemukakan bahwa pengembangan kreativitas pada anak, khususnya pada usia dini sangat penting. Namun usaha kearah itu haruslah lewat jalan yang dapat menarik minat anak secara sukarela berangkat dari hatinya yang paling tulus dan dalam. Dengan demikian, jalan yang sangat mudah yaitu melalui kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak – anak pada saat itu yaitu bermain. Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak, negara dapat membuat kombinasi baru, sebagai kemampuan untuk memproduksi respon yang tidak biasa, serta merangsang agar anak berfikir.

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui permainan *finger painting* . Permainan *finger painting* berasal dari kata *finger* yang arinya jari, sedangkan *painting* artinya lukisan, jadi *finger painting* merupakan kegiatan melukis dengan menggunakan jari tangan untuk menciptakan seni kreativitas anak dalam hal melukis. Dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya dengan melakukan permainan melukis dengan menggunakan jari tangan. Sehingga anak mampu mengeksplorasi seluruh kemampuannya dalam bentuk lukisan abstrak.

Dari observasi awal tanggal 1 Mei 2016 yang telah dilakukan di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar diketahui bahwa kreativitas pada anak kelompok B masih perlu ditingkatkan dari 20 orang anak hanya 6 orang anak saja yang bisa dan sesuai dengan harapan. Hal ini disebabkan anak belum memiliki kepercayaan diri untuk bereksplorasi dan lebih berkreasi, anak belum mampu mengekspresikan emosinya. Untuk mengatasi masalah tersebut belum memiliki kepercayaan diri tersebut, maka peneliti mencoba memilih kegiatan yang tepat untuk mengatasi rendahnya kreativitas anak di Taman Kanak – Kanak tersebut yaitu melalui penerapan permainan *finger painting.*

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan kegiatan “meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di kelompok B Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana permainan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok di kelompok B Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan *finger painting* pada anak kelompok B Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar

1. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Sebagai informasi mengenai pentingnya peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di TK Islam Al-Azhar 34 Makassar.
2. Sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti khususnya dalam meningkatkan kreativitas.
3. Sebagai bahan masukan bagi TK Isalm Al-Azhar 34 Makassar mengenai peningkatan kreativitas melalui permainan *finger painting.*
4. Manfaat Praktis
5. Manfaat kepada peneliti sebagai tambahan wawasan mengenai peningkatan melalui permainan *finger painting.*
6. Para guru TK Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui permainan.
7. Para guru TK Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar dalam meningkatkan kreativitas melalui permainan dapat memudahkan dan memperlancar kegiaatan pembelajaran.
8. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kreativitas**

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebituhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2006).

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 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 (2010:3) 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 (*window of opportunity*) bagi anak”.

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 sosial – emosional, konsep diri, seni moral dan nilai – nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus mulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara maksimal.

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, bertanggung jawab, belajar menunggu giliran, bekerja tanpa mengganggu teman, membereskan alat, mengambil keputusan, memilih kegiatan, dan kesemuanya terjadi tanpa tekanan melainkan berjalan ilmiah.

1. **Pengertian Kreativitas**

Menurut NACCCE (*National Advisory Committe on Creative and Cultural Education)* (dalam Craf, 2005), kreativitas adalah aktivitas imaginatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Selanjutnya Feldman (dalam Craft, 2005) mendefinisikan kreativitas adalah :

“*the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way ...... the kind of things that people do that change the world”*

Pamilu (Syakira, 2009:18), di dalam kamus Webster dijelaskan bahwa kreativitas adalah “kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif”.

Diantara berbagai definisi mengenai kreativitas, yang menonjol adalah orisinilitas. Artinya 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 maupun sebagai kelompok masyarakat, kreativitas sangat diperlukan agar mereka dapat *survive* menjalani kehidupan. Apalagi di zaman sekarang ini, 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, (1999:87) istilah kreativitas bersumber dari bahasa Inggris *“to crete”* yang dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan istilah mencipta yang berarti mengarang atau membuat sesuatu yang berbeda bentuk, susunan atau gayanya dari pada yang lazim dikenal oleh orang banyak.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal – hal yang sudah ada menjadi berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya, yang berguna, serta dapat dimengerti.

1. **Karakteristik Kreativitas**

Orang yang kreatif akan menunjukkan kemampuan yang lancar di dalam menentukan gagasan, jawaban dan di dalam menyelesaikan masalah banyak memberikan saran atau ide untuk pemecahannya. Pernyataan tersebut sejalan pula dengan uang dikemukakan Semiawan (1990:7) bahwa kreativitas meliputi ciri – ciri :

“Kognitif (aptitude) seperti kelancaran keuwesan (fleksibilitas) dan keahlian (orisinilitas) dalam pemikiran maupun ciri – ciri efektif (non-aptitude) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru”

Safari (Syakira, 2009:89) 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. Karakteristik tersebut 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 *exstrover* disaat 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 disisi lian bisa berjiwa pemberontak, namun disisi 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 disaat 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. Mengandalkan estetika keindahan warna.
5. Melatuh imajinasi dan kreativitas anak.

Upaya orang tua dalam hal ini sangatlah membantu perkembangan bakat dan kraetivitas anak dengan memberikan fasilitas dan support mental terhadap mereka, berawal dari sekedar corat – coret anak – anak di dinding berlanjut dengan mengarahkanmereka untuk melakukan kegiatan *finegr painting* dengan media yang telah disediakan serta mendampingi juga memberikan penialian pada hasil karya mereka akan sangat berpengaruh dalam perkembangan emosional dan kreativitas anak. Penanaman kreativitas dalam alam bawah sadar anak – anak diyakini mampu mengembangkan imajinasi dan cara berfikir logis yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan akademik anak – anak.

1. **Indikator Kreativitas**

Untuk lebih jelasnya mengenai indikator kreativitas, dapat dikemukakan pendapat Gulford (Abraham Tannenbaum, 1983:256) dimana kemampuan dalam berpikir kreatif dibagi atas empat, yaitu :

1. Fluency (kefasihan/kemahiran)

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. Fleksibilitas (keluwesan)

Penyesuaian yang menyangkut luas perubahan dalam arah berpikir dan memecahkan masalah.

1. Originalitas (keaslian pikiran)

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

1. Elaborasi (kecermatan)

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 oleh Gulford tersebut diatas, didalam 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.

1. **Proses Kreativitas**

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu proses mental yang dapat melahirkan gagasan-gagasan atau konsep-konsep baru. Menurut National Advisory Committees UK (1999), bahwa kreativitas memiliki empat karakteristik, yaitu:

1)      berfikir dan bertindak secara imajinatif,

2)      seluruh aktivitas imajinatif itu memiliki tujuan yang jelas;

3)      melalui suatu proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orisinal; dan

4)      hasilnya harus dapat memberikan nilai tambah.

Keempat karakteristik tersebut harus merupakan suatu kesatuan yang utuh. Bukanlah suatu kreativitas jika hanya salah satu atau sebagian saja dari keempat karateristik tersebut.

Menurut Robert J Sternberg, seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas di kelas manakala mereka senatiasa menunjukkan:

1)      merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, mempertanyakan dan menantang serta tidak terpaku pada kaidah-kaidah yang ada;

2)      memiliki kemampuan berfikir lateral dan mampu membuat hubungan-hubungan diluar hubungan yang lazim;

3)      memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan, bertanya “ apa jika seandanya” (*what if*?), dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda;

4)      mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan ideanya, mencobakan alternatif-alternatif dengan melalui pendekatan yang segar, memelihara pemikiran yang terbuka dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif; dan

5)      merefleksi secara kritis atas setiap gagasan, tindakan dan hasil-hasil, meninjau ulang kemajuan yang telah dicapai, mengundang dan memanfaatkan umpan balik, mengkritik secara konstruktif dan dapat melakukan pengamatan secara cerdik.

1. ***Finger Painting***
2. **Pengertian *Finger Painting***

Menurut Pamadi dan Sukardi (2010:3:35) bahwa “kegiatan melukis langsung dengan cat pewarna tersebut dinamakan *finger painting,* yaitu kegiatan melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat”.

Menurut Salim (Abdulloh, 2012:1) *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 diatas 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.

Menurut B.E.F Montolalu (2009:17), *finger painting*  dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot – otot tangan / jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, dan memupuk keindahan.

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 Media *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). Terdapat beberapa manfaat yang bisa dipelajari dari media *finger painting* ini diantaranya :

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 anak tidak akan terlalu hiperaktif. Hal ini disebabkan ada sesuatu hubungan anatara tindakan fisik dari menyentuh cat dengan sesuatu di dalam diri mereka.
3. *Finger paintinmg* juga mempunyai kandungan spiritual, seperti yoga. Selain media lukis, *fingerpaint* juga melatih kita untuk berkonsentrasi.
4. *Finger painting*  mempunyai potensi untuk spiritual dan kesehatan psikologi. “Aktivitas yang baik untuk meningkatkan kepercayaan diri dan dapat digunakan secara maksimal untuk pengekspresian diri “(Downs, 2008).
5. **Macam – macam *Finger Painting***

*Finger Painting* adalah kegiatan melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau dengan telapak tangan. Macam – macam *finger painting*  menurut Mery Ann Brandt (Lifya, 2013):

1. Gelombang goyangan dan cetakan

 Gambar 1.1 : Gambar *finger painting* bentuk gelombang dan cetakan

Buat gerakan, gelombang, goyangan jari dan jempol serta beberapa tanda lainnya dengan menggunakan bagian – bagian tangan yang lainnya.

1. Desain Simetris

Gambar 1.2 : *Finger painting* bentuk pengsketsaan

Tarik garis desain yang diinginkan diareal lukis yang basah dengan ujung jari.

1. Tangan disekeliling dunia

Lukis tangan dan oleskan warna yang berbeda disetiap ujung jarinya. Tekankan tangan tersebut kesebuah kertas dan jangan pindahkan telapak tangan tersebut sampai terlihat seperti lingkaran bumi yang biru dan hujan dengan multi warna berbeda disekitarnya.

1. **Langkah – langkah *Finger Painting***

Adapun langkah – langkah *finger painting* menurut Mery Ann Brandt (Lifya, 2013 : 21) :

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

Bermain corat – 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 di rumah, tanpa harus menggunakan cat dijual di toko – 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 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 taman kanak – kanak yang indikatornya adalah antara lain ; keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibilitas*), kelancaran (*fluency)* dan penguraian / keterperincian (*elaboraty*) perlu ditingkatkan, karena kraetivitas 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 berpikir sebagai berikut :

**Aspek Guru**

1. Guru ingin lebih meningkatkan kreativitas anak.
2. Guru ingin memaksimalkan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.
3. Memberikan kegiatan yang meningkatkan kreativitas anak dengan teknik yang menyenangkan
4. Kurang menekankan orientasi masa depan

Meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak – Kanak Islam Al-azhar 34 Makassar Kota Makassar

**Aspek Anak**

1. Anak cepat bosan
2. Belum percaya diri dalam berekplorasi dan berekspresi
3. Belum mampu mengekspresikan emosi
4. Anak selalu merasa cepat puas.

***Finger Painting***

**Langkah –langkah *Finger Painting***

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

Indikator kreativitas

1. *Fluency* (kefasihan / kemahiran)
2. *Fleksibilitas* (keluwesan)
3. *Originalitas* (keaslian pikiran)
4. *Elaborasi* (kecermatan)

**Gambar 2.1 Skema kerangka berpikir**

Meningkatkan kreativitas anak

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, adapun hipotesis tindakan yang diajukan adalah kreativitas anak dapat meningkat jika permainan *finger painting*  diterapkan, maka kreativitas anak di Taman Kanak – Kanak Islam al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini mendeskripsokan hal yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas. Arikunto (1998:76) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah :

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

Penelitian ini dilakukan anatara guru kelas 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 melalui kegiatan *finger painting.* Materi yang akan diteliti adalah materi penggunaan *finger painting* agar kreativitas anak berkembang.

1. **Fokus Penelitian**

Pengembangan kreativitas pada anak, khususnya anak usia dini sangat penting. Namun usaha ke arah itu haruslah lewat jalan yang dapat menarik minat anak tersebut sehingga dengan senang hati akan melakukan kegitan tersebut. Dengan demikian, jalan yang sangat mudah yaitu melalui kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak – anak pada saat itu yaitu bermain. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain haruslah diarah untuk merangsang kemampuan anak. Salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan kreativitas anak yaitu dengan bermain *finger painting.*

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

1. Meningkatan kreativitas termasuk bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan – penemuan baru dalam bidang tertentu. Kreativitas, disamping bermakna baik untuk perkembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.
2. Permainan *Finger painting* berasal dari kata *finger* yang artinya jari sedangkan *painting* artinya lukisan, jadi *finger painting* merupakan kegiatan pmelukis dengan jari tangan untuk menciptakan seni kreativitas anak dalam hal melukis. Dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya dengan melakukan permainan melukis dengan menggunakan jari tangan. Sehingga anak mampu mengeksplorasi seluruh kemampuannya dalam bentuk lukisan abstrak.
3. **Setting Penelitian dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilakukan di lokasi Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar, Kota Makassar. Taman kanak – kanak ini diajar oleh 20 orang guru. Kelompk A dan B sebanyak 121 orang anak didik, kelompok A terdiri dari 3 kelas sebanyak 45 orang murid 6 orang guru, kelompok B yang terdiri dari 4 kelas sebanyak 76 orang 8 orang guru . Sebagai subjek penelitian ini adalah kelompok B1 kelas Yahya sebanyak 20 orang murid dan 2 orang guru.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Taman Kanak – Kanak Islam al-Azhar 34 Makassar untuk meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan yang menyenangkan, sehingga anak lebih percaya diri dalam berekspresi dan bereksplorasi, menggali rasa keingintahuan yang lebih besar dalam hal penaingkatan kreativitas anak. Dalam hal ini kepala sekolah dan pihak manajemen sangat mendukung kegiatan penelitian tindakan kelas ini.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan terdiri dari 2 siklus. Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu 4 jam pelajaran, siklus II juga 2 kali pertemuan yaitu 4 jam pelajaran. Jadi untuk menyelesaikan penelitian memerlukan 8 jam pelajaran atau 4 kali pertemuan. Model penelitian tindakan terdiri dari 4 tahap (Arikunto dkk, 2009:16), seperti pada gambar 3.1 berikut :

Perencanaan

Refleksi

**SIKLUS I**

Tindakan

Observasi

Perencanaan

Refleksi

**SIKLUS II**

Tindakan

Observasi

Hasil

**Gambar 3.1 Siklus penelitian menurut Kemmis dan Mc Teggart (Arikunto, 2007:16)**

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. Dengan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus.

1. Siklus pertama, berlangsung selama dua kali tatap muka dengan alokasi waktu 3x60 dan 30 menit.
2. Siklus kedua, berlangsung selama dua kali tatap muka dengan alokasi waktu 3x60 dan 30 menit.

Penilaian ini dilaksanakan disemester dua pada kelompok B berlangsung selama empat tahap, yaitu : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap dimana guru mulai membuat rencana kegiatan yang akan diberikan kepada anak didik dengan membuat rencana kegiatan harian, menentukan tema, dan sub tema yang akan diajarkan, menemukan 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 pelaksana tindakan, pelaksanaan tindakan dengan mengacu pada program pembelajaran dan pencapaian indikator dalam rencana kegiatan harian, dalam tahap ini terhadap jenis kegaiatan yang akan dilaksanakan.

1. Pengamatan

Pengamatan ini merupakan dimana guru 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 kegaiatn pembelajaran berlangsung dan setelah pelaksanaan tindakan.

1. Refleksi

Refleksi diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi pada siklus I dikumpulan dan analisis, setelah dianalisis apakah semua kegaiatan 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. **Teknik Pengumpulan Data**

Kegiatan pengumpulan data merupakan prosedur begaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan terutama adalah data dari indikator – indikator keberhasilan tindakan penelitian, dengan menggunakan instrument – instrument penilaian data yang sesuai. Peniliti 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 dari 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 anak memperoleh data tentang jumlah anak di Taman Kanak – kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar dan data lain yang terkait dengan meningkatnya kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

1. **Teknik 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 interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Filbert (Jasruddin, dkk 2000:16). 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 tabel.
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 penulis dan guru kelas menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran, apabila jumlah skor keseluruhan anak kelas Yahya Kelompok B1 meningkat (BSH) dan kemampuan guru dalam memberikan pengarahan dan bimbingan meningkat sebesar 80% dan Maka penelitian ini dianggap berhasil. Penilaian ini didasarkan pada buku pedoman penilaian di Taman Kanak – Kanak berdasarkan kurikulum 2013 secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.1. Kategori Penilaian Hasil Belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kategori**  | **Kemampuan**  | **Simbol**  |
| 1 | Belum Muncul | Kemampuan melukis *finger painting* anak belum berkembang walaupun dengan bimbingan dan arahan dari guru. | **BM** |
| 2 | Mulai Muncul | Kemampuan melukis *finger painting* anak mulai terlihat dengan arahan dan bimbingan guru. | **MM** |
| 3 | Berkembang Sesuai Harapan | Kemampuan melukis *finger painting* anak berkembang sesuai dengan target capaian tanpa bimbingan dan arahan guru. | **BSH** |
| 4 | Berkembang Sangat Baik | Kemampuan melukis *finger painting*  anak berkembang melampaui target capaian tanpa bantuan dan arahan guru. | **BSB** |

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Dalam bab ini dipaparkan hasil penelitian dan pembahasannya. Pembelajaran sambil bermain melalui kegiatan *finger paiting* dalam meningkatkan kreativitas anak pada Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar. Data setiap siklus dipaparkan secara terpisah. Adapun paparan data penelitian mencakup (1) hasil penelitian siklus I yaitu pertemuan I dan pertemuan II (2) hasil penelitian siklus II yaitu pertemuan I dan pertemuan II, dimana penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dan 4 kali pertemuan. Hal ini bertujuan untuk melihat perkembangan kreativitas anak disetiap siklusnya.

Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui permainan *finger painting.* Penggunaan permainan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34Makassar Kota Makassar sebagai suatu proses yang mencakup 1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan pembelajaran, (3) hasil observasi dan evaluasi, dan (4) reflekasi tindakan.

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

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I sebanyak 2 kali pertemuan pembelajaran. Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilakukan pada hari Selasa tanggal 24 Mei 2016 dan pelaksanaan siklus I pertemuan II dilakukan pada hari Kamis tanggal 26 Mei 2016 . Dengan terdiri 4 tahapan perencanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun proses pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. **Perencanaan Siklus I**

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan *finger painting*, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam hal ini penggunaan permainan *finger painting*  dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dimana perencaan permainan tersebut terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat, dan kegiatan penutup. Dalam perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I akan dilaksanakan pada hari Selasa 24 Mei 2016 dan pertemuan II akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Mei 2016.
2. Menyiapkan materi pembelajaran dengan menentukan tema yang sesuai dengan permainan *finger painting,* yaitu pada pertemuan pertama dan kedua menggunakan tema Tanaman dengan sub tema Jenis – Jenis Tanaman.
3. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan kegiatan *finger painting* seperti karton duplex warna putih, cat warna yang aman untuk anak, air hangat, lem fox putih, dan wadah plastik.
4. Membuat lembar observasi untuk anak didik dan observasi untuk guru.
5. **Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan oleh Guru dan peneliti sebagai observer/pengamat. Siklus ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 24 Mei 2016 dan Kamis 26 Mei 2016. Adapun hal – hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi rencana yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini dimaksudkan adalah pelaksanaan langkah – langkah proses pembelajaran yang telah disusun pada rencana perbaikan pelajaran.

1. Pelaksanaan tindakan pertemuan I

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal hari Selasa tanggal 24 Mei 2016. Secara singkat langkah – langkah yang harus ditempuh adalah mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan kurikulum Term IV Semester II dengan tema Tanaman. Kemudian mengidentifikasi sejauh mana kemampuan belajar anak didik yang meningkatkan kreativitas anak melaluin kegiatan *finger painting.* Yang dimana metode pembelajaran seperti ini sudah biasa diterapkan, namun dianggap belum maksimal.

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan dengan kegiatan yang akan diajarkan. Tema dalam RPPH adalah tema Tanaman dengan sub tema Jenis – Jenis Tanaman dengan waktu jam pelajaran dimulai pada pukul 08.00 s/d pukul 11.30 WITA dengan pelaksanaan tindakan dilakukan yaitu: kegiatan awal ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, kegiatan istirahat ± 60 menit, dan kegiatan akhir ± 60 menit, dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan ini adalah kegiatan pembuka setelah lonceng berbunyi. Dimana anak didik diajak berbaris di halaman sekolah untuk melakukan ikrar pagi bersama kelas yang lain, kemudian salah satu guru memimpin barisan dan memimpin para anak didik bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah beberapa lagu dinyanyikan bersama, guru mempersilahkan anak didik masuk ke kelas secara teratur. Di dalam kelas guru memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab dengan serentak kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Guru mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Guru mengajak anak bermain lompat karet. Kemudian pembelajaran Iqro dimulai oleh guru BTHQ (Baca Tulis Hafal Qur’an).

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 Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar adalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan dan memperlihatkannya kepada anak didik, yaitu : lem fox, bermacam – macam cat, air hangat, wadah plastik, karton duplex warna putih yang sudah dipotong – potong sesuai ukuran kertas gambar anak, sedangkan anak didik duduk tertib ditempatnya masing – masing sambil memperhatikan penjelasan guru tentang bahan – bahan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam hal ini kegiatan menggunakan kegiatan *finger painting*
2. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting.* Seperti:warna biru, merah, dan kuning. Warna – warna tersebut akan dicampur dengan lem fox yang akan dipakai pada kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar tanaman yang sering dilihat di rumahnya yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Tahapannya sebagai berikut: guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu persatu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan guru yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik. Setelah guru menjelaskan apa kegiatan apa yang akan dilakukan, guru membagi anak menjadi 4 kelompok kecil, untuk dibagi dalam masing – masing kegiatan pembelajaran yang ada pada hari itu.
3. Guru mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna dimana guru juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari – jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu guru juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar yang sering dilihat di rumahnya sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari – jarinya di atas adonan warna yang ada di depannya serta memperhatikan dan mencontoh cara guru dalam memainkan jari – jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar yang sesuai dengan sub tema yaitu tanaman yang sering dilihat di rumahnya. Pada kegiatan inilah anak didik mulai dinilai kreativitasnya dalam hal *fluency* / kemahiran, *fleksibilitas* / keluwesan, *originalitas* / keaslian pikiran, dan *elaborasi* / kecermatan.
4. Guru memberikan pujian dengan kata – kata positif seperti kata “bagus, anak pintar” sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru 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 seperti kata “bagus, anak pintar” yang diberikan oleh guru 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.
5. Guru membimbing dan mengajak anak didik untuk menjemur hasil karya pada kegiatan *finger painting* yang telah dibuat di luar kelas di bawah sinar matahari. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawa hasil karyanya keluar dari kelas untuk dijemur di bawah sinar matahari.
6. Kegiatan Istirahat (± 60 menit)

Guru 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 anak yang mempunyai tugas hari itu tampil di depan kelas untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka anak yang lain yang bertugas hari itu untuk memimpin doa setelah makan tampil di depan kelas untuk memimpin doa setelah makan kemudian menyikat gigi di kamar mandi. Selanjutnya anak dipersilahkan bermain di *playland outdoor*  akan tetapi masih dalam pengawasan guru.

1. Kegiatan Akhir (± 60 menit)

Guru dan anak didik mengadakan tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya. Dan sedikit menyinggung kegiatan besok berdasarkan dengan tema. Kemudian membaca doa sebelum tidur dan mematikan lampu kelas untuk melakukan kegiatan relaksasi dengan tidur sejenak dan memutarkan lagu – lagu pengantar tidur, setelah 10 menit kemudian lampu dinyalakan dan membaca doa bangun tidur. Kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi sesuai dengan tema, syair pulang sekolah, berdoa, salam, dan pulang.

1. Pelaksanaan Tindakan Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan II ini dilakukan oleh Guru dan peneliti sebagai observer/pengamat. Siklus ini dilaksanakan pada hari Kamis 26 Mei 2016, dengan waktu dimulai jam pelajaran pada pukul 08.00 s/d pukul 11.30 WITA dengan pelaksanaan tindakan dilakukan yaitu: kegiatan awal ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, kegiatan istirahat ± 60 menit, dan kegiatan akhir ± 60 menit, dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (±30 menit)

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

Di dalam kelas guru memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab salam dengan serentak kemudian melanjutkan membaca doa, guru mengadakan apersepsi sesuai dengan tema, dan mengabsen murid. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar yaitu bermain meniti papan titian kemudian membedakan benda yang berat dan benda yang ringan.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar, pada kegiatan inti adalah:

1. Guru mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam permainan *finger painting* kemudian memperlihatkan kepada anak, yaitu : lem fox, bermacam – macam warna cat, wadah plastik, karton duplex yang telah dipotong – potong. Pada kegiatan ini guru menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik tentang bahan – bahan yang telah disiapkan oleh guru sedangkan anak didik adalah duduk tertib di karpet sambil melihat dan mendengarkan penjelasan dari ibu guru.
2. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk permainan *finger painting.* Seperti warna pink, biru, hijau, dan kuning. Warna – warna tersebut akan dicampur dengan lem fox yang akan dipakai pada permainan *finger painting* menggunakan adonan lem yang tealh diberi warna.
3. Guru mempersentasekan kepada anak tata cara dalam permainan *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh kegiatan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk taman bunga. Tahapannya sebagai berikut: guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini guru memulai tahapan untuk melakukan permainan *finger painting* dimana guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu per satu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan guru yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik. Setelah mendengarkan penjelasan guru, anak kemudian dibagi ke dalam 4 kelompok kecil untuk melakukan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu.
4. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini guru mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna dimana guru juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari – jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu guru juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar taman bunga yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari – jarinya di atas adonan warna yang ada didepannya serta memperhatikan dan mencontoh cara guru dalam memainkan jari – jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar taman bunga yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Pada kegiatan ini anak didik dituntut untuk meningkatkan kreativitas dalam kegiatan menggunakan permainan *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.
5. Guru memberikan pujian seperti kata “bagus, pintar” sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari – jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian dengan kata – kata “bagus, pintar” kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi bersemangat dan merasa bangga atas hasil karyanya. Sedangkan kegiatan anak didik adalah menerima pujian – pujian seperti kata “bagus, pintar” yang diberikan oleh guru 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.
6. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya pada permainan *finger painting*  yang telah dibuat di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan permainan *finger painting*  guru mengajak anak didik untuk menjemur lukisan yang telah dibuatnya di luar kelas yang dibimbing oleh guru. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawa hasil karyanya keluar dari kelas untuk dijemur di bawah sinar matahari.
7. Kegiatan Istirahat (± 60 menit)

Guru 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 anak yang mempunyai tugas hari itu tampil di depan kelas untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka anak yang bertugas hari itu untuk memimpin doa setelah makan tampil di depan kelas untuk memimpin doa setelah makan kemudian menyikat gigi di kamar mandi. Selanjutnya anak dipersilahkan bermain di dalam kelas akan tetapi masih dalam pengawasan guru.

1. Kegiatan Akhir (± 60 menit)

Guru berdiskusi kegiatan hari ini dan esok sesuai dengan tema. Selanjutnya guru menyuruh anak bercakap – cakap tentang tanaman yang mereka miliki di rumah. Setelah itu menyampaikan pesan moral yaitu menyayangi sesama makhluk ciptaan Allah SWT sekalipun itu kepada tanaman. Kemudian membaca doa sebelum tidur dan mematikan lampu kelas untuk melakukan kegiatan relaksasi dengan tidur sejenak dan memutarkan lagu – lagu pengantar tidur, setelah 10 menit kemudian lampu dinyalakan dan membaca doa bangun tidur. Kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi sesuai dengan tema, syair pulang sekolah, berdoa, salam, dan pulang.

1. **Observasi Siklus I Pertemuan I**

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak di kelompok B1 kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar. Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.

Hasil observasi mengajar guru di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

1. Hasil observasi dan evaluasi guru
2. Guru mempersiapkan alat – alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak tetapi tidak lengkap. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
3. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk permainan *finger painting,* tapi kurang jelas. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
4. Guru tidak mempersentasekan kepada anak tata cara belajar *finger painting*  terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting* beserta tekniknya. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Kurang (K).
5. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna, tapi kurang jelas. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
6. Guru memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri kepada anak akan tetapi masih kurang maksimal. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
7. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada permainan *finger painting*  yang dibuat di bawah sinar matahari. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C) karena guru masih kurang dalam membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada permainan *finger painting*  yang dibuat sebelumnya di bawah sinar matahari.

Aktivitas guru pada tindakan siklus I pertemuan I berpengaruh pada keberhasilan anak didik dalam meningkatkan kreativitasnya, serta berpengaruh pada peningkatan hasil belajar menggunakan permainan *finger painting.* Pada tindakan siklus I pertemuan I diharapkan anak didik mampu mengikuti dan memperlihatkan penjelasan yang telah dijelaskan oeh guru.

1. Hasil observasi dan evaluasi anak didik

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | Jumlah |
| BM | MM | BSH | BSB |
| 1 | *Fluency /* kemahiran | 8 | 9 | 3 | -  | 20 |
| 2 | *Fleksibilitas /*  keluwesan | 7 | 10 | 3 | -  | 20 |
| 3 | *Originalitas /* keaslian pikiran | 2 | 18 | - |  - | 20 |
| 4 | *Elaborasi /*  kecermatan | 8 | 9 | 3 | -  | 20 |

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

1. Anak mampu dengan indikator *fluency* / kemahiran dalam menarik garis – garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai BSB adalah 0 anak belum ada anak yang mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dan bisa membuat inovasi garis sendiri tanpa bimbingan dan bantuan guru, nilai BSH adalah 3 anak karena masih banyak anak yang belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir tanpa arahan dan bimbingan guru , nilai MM 9 anak karena anak mulia menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir tapi masih dibimbing oleh guru, dan 8 anak yang memiliki nilai BM karena anak belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna meskipun dengan bimbingan atau arahan guru.
2. Anak mampu dengan indikator *fleksibilitas* / keluwesan dalam memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku, yaitu jumlah anak yang memiliki nilai BSB adalah 0 anak karena belum ada anak yang mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes, tidak kaku, dan membuat gerakan – gerakan sendiri sesuai dengan imajinasinya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH adalah 3 anak karena masih banyak anak yang belum mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM 10 anak karena anak sudah mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku dengan bimbingan dan bantuan guru, dan 7 anak yang memiliki nilai BM karena anak belum mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes walaupun dengan bimbingan dan arahan guru.
3. Anak mampu dengan indikator *Originalitas* / keaslian pikiran dalam menggambarkan menggunakan adonan warna sesuai apa yang dilihat dan yang ada dalam pikirannya, yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai BSB adalah 0 anak karena belum ada anak yang mampu menggambar dengan sangat baik dan jelas menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang diihat dan apa yang dipikirkannya tanpa bantuan dan bimbingan guru, nilai BSH adalah 0 anak karena belum ada anak yang mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan apa yang dipikirkannya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM 18 anak karena anak mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan yang dipikirkannya dengan bimbingan dan arahan guru, dan 2 anak yang memiliki nilai BM karena anak beum mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai apa yang dilihat dan apa yang dipikirkannya meskipun telah dibimbing dan diarahkan oleh guru.
4. Anak mampu dengan indikator *Elaborasi* / kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna, yaitu: anak yng memperoleh BSB adalah 0 anak karena belum ada anak yang terampil dalam memainkan jari – jarinya pada kegiatan *finger painting* dengan baik dan sempurna tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BHS 3 anak karena masih banyak anak yang belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM adalah 9 anak karena anak terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dengan bimbingan dan arahan guru, dan yang BM adalah 8 anak perlu bimbingan karena anak belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa aktivitas mengajar anak kelompok B Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makssar pada siklus I mencapai kategori kurang. Sedangkan aktivitas mengajar guru kelompok B Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada siklus I dengan kategori cukup.

1. **Observasi Siklus I Pertemuan II**

Selama pelaksaan tindakan, dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak kelompok B Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi mengajar guru Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar aspek penilaian keterampilan mengajar sebagai berikut:

1. Hasil observasi dan evaluasi guru
2. Guru mempersiapkan alat – alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak, akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
3. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk kepentingan permainan *finger painting* kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
4. Guru mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting*  secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar taman bunga kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
5. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
6. Guru memberikan pujian kepada anak didik sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri, namun dalam hal ini guru masih kurang dalam memberikan pujian. Untuk kegiatan ini guru berada pada kategori Cukup (C).
7. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karyanya pada permainan *finger painting* yang dibuat tadi di bawah sinar matahari, tapi masih kurang jelas. Dalam kegiatan ini guru berada pada kategori Cukup (C).
8. Hasil observasi dan evaluasi anak didik

**Tabel 4.2 Hasil observasi kemampuan kreativitas anak siklus I Pertemuan II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | Jumlah |
| BM | MM | BSH | BSB |
| 1 | *Fluency /* kemahiran | 5 | 9 | 6 | -  | 20 |
| 2 | *Fleksibilitas /*  keluwesan | 4 | 11 | 5 |  - | 20 |
| 3 | *Originalitas /* keaslian pikiran | 1 | 14 | 5 |  - | 20 |
| 4 | *Elaborasi /*  kecermatan | 4 | 11 | 5 |  - | 20 |

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

1. Anak mampu dengan indikator *Fluency* / kemahiran dalam menarik garis – garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran, yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai BSB adalah 0 anak karena masih belum ada anak yang mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dan bisa membuat inovasi garis sendiri tanpa bimbingan dan bantuan guru, nilai BSH adalah 6 anak karena masih banyak anak yang belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM adalah 9 anak karena anak mulai menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dengan arahan dan bimbingan guru, nilai BM adalah 5 anak karena anak belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
2. Anak mampu dengan indikator *Fleksibilitas* / keluwesan dalam memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku, yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai BSB adalah 0 anak karena masih belum ada anak yang mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes, tidak kaku, dan membuat gerakan – gerakan sendiri sesuai dengan imajinasinya tanpa bimbingan dan arahan guru, jumlah anak yang memperoleh nilai BSH adalah 5 orang karena masih banyak anak yang belum mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM adalah 11 orang karena anak mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku dengan bimbingan dan bantuan guru, nilai BM adalah 4 orang karena anak belum mampu dalam memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes walaupun dengan bimbingan dan arahan guru.
3. Anak mampu dengan indikator *Originalitas* / keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan diceritakannya, yaitu: Jumlah anak yang memperoleh nilai BSB adalah 0 karena belum ada anak yang mampu menggambar dengan sangat baik dan jelas menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan apa yang dipikirannya tanpa bimbingan dan arahan guru, jumlah anak yang memperoleh nilai BSH adalah 5 orang karena masih banyak anak yang belum mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan apa yang dipikirannya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM adalah 14 orang karena anak mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirannya dengan bimbingan dan arahan guru, nilai BM adalah 1 orang karena anak belum dapat menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirannya meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
4. Anak mampu dengan indikator *Elaborasi* / kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna, yaitu: jumlah anak yang memperoleh BSB adalah 0 orang karena masih belum ada anak yang terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dan sempurna tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH adalah 5 orang karena masih banyak anak yang belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM adalah 11 orang karena anak mulai terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dengan bimbingan dan arahan guru, nilai BM adalah 4 orang karena anak belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.

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

1. **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi dari pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I dan II telah menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak didik kelompok B1 Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada siklus I pertemuan II mencapai kategori cukup berhasil. Sedangkan aktivitas mengajar guru kelompok B1 Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada siklus I pertemuan II dikatakan kategori berhasil. Dengan melihat hasil data tersebut, maka peneliti masih harus melanjutkan pembelajaran pada siklus II, guna mencapai hasil akhir sesuai yang ditargetkan.

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

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I peneliti dan guru 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 guru harus berusaha melaksanakan pembelajaran secara optimal sehingga semua anak bisa dalam proses pembelajaran dalam menggunakan permainan *finger painting*  dalam meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar kota Makassar.

1. **Pelaksanaan Siklus II**

Setelah melakukan diskusi, akhirnya peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan *finger painting* di kelompok B Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar. Hal – hal tersebut adalah (1) peneliti memaksimalkan tindakan yaitu lebih berinteraksi dengan anak didik, memberikan motivasi dan penguatan, (2) peneliti lebih memberikan kebebasan kepada anak didik untuk lebih bereksperimen dan bereksplorasi dalam permainan *finger painting.* Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 31 Mei 2016 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 2 Juni 2016.

Adapun urutan tindakan yang direncanakan akan diterapkan pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kemampuan bermain anak didik melalui kegatan *finger painting.* Dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak didik.
2. Menyusun Recana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan kemampaun anak didik.
3. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan permainan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan *finger painting*  yaitu media lem fox, bermacam – macam cat warna, air hangat, wadah plastik, karton duplex yang telah dipotong – potong dan beberapa media yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.
4. Menyiapkan materi yang akan dipelajari anak didik, membuat lembar observasi guru dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama siklus berlangsung.

Secara umum prosedur pembelajaran pada siklus II seperti tersebut di atas, sama seperti proses pembelajaran pada siklus I , pertemuan pada siklus II ini juga diberi sedikit variasi agar anak tidak mengalami kebosanan dan suasana lebih menyenangkan. Adapun variasi yang dilakukan di setiap pertemuan yaitu cara memberikan motivasi kepada anak didik agar dapat meningkatkan kemampuannya sehingga anak didik lebih percaya diri dalam melakukan permainan *finger painting.*

1. Pelaksanaan tindakan pertemuan I

Siklus ini dilaksanakan pada hari Selasa 31 Mei 2016 dengan waktu jam pelajaran dimulai pada pukul 08.00 s/d pukul 11.30 WITA dengan pelaksanaan tindakan dilakukan yaitu: kegiatan awal ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, kegiatan istirahat ± 60 menit, dan kegiatan akhir ± 60 menit, dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan awal adalah kegiatan pembuka setelah lonceng berbunyi. Dimana anak didik diajak berbaris di halaman sekolah, kemudian beberapa guru memimpin barisan dan memimpin para anak didik bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah beberapa lagu dinyanyikan bersama, guru mempersilahkan anak didik masuk kelas secara teratur. Sebelum masuk ke kelas khusus kelompok B1 Kelas Yahya, anak didik dibimbing oleh guru untuk menyiram tanaman bunga di halaman sekolah.

Di dalam kelas guru memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab salam dengan serentak, kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Setelah anak didik berdoa dan mengucapkan salam guru mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang dibawakan. Guru meminta anak menirukan gerakan pohon tertiup angin. Guru melakukan tanya jawab kepada anak lain 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 sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan alat – alat dan bahan yang akan digunakan kemudian memperlihatkan kepada anak, yaitu: lem fox, bermacam – macam cat warna, air hangat, wadah plastik, karton duplex yang sudah dipotong – potong. Pada kegiatan ini guru menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik tentang bahan – bahan yang telah disiapkan oleh guru sedangkan anak didik adalah duduk tertib ditempat duduk masing – masing sambil melihat dan mendengarkan penjelasan ibu guru tentang bahan – bahan yang akan digunakan dalam proses belajar dalam hal ini kegiatan menggunakan permainan *finger painting.*
2. Guru memperkenalkan berbagai macam warna cat yang akan digunakan dalam permainan *finger painting,* seperti warna ungu, hijau, kuning, biru, dan coklat. Warna – warna tersebut nantinya akan dicampur dengan lem fox yang akan dipakai pada permainan *finger painting* menggunakan adonan lem yang telah diberi warna.
3. Guru mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberaikan contoh pada permainan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar tanaman. Tahapannya sebagai berikut: guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini guru sudah memulai tahapan untuk melakukan permainan *finger painting* dimana guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu per satu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperhatikan guru yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik. Setelah guru menjelaskan tahapan kegiatan yang akan dilakukan anak, guru membagi anak didik menjadi 4 kelompok kecil untuk melakukan dan saling bergantian sesuai dengan kegiatan yang ada pada hari itu.
4. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini guru mengarahkan anak didik untuk memainkan atau menggunakan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna dimana guru juga memberikan contoh kepada anak didik dalam memainkan jari – jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu guru juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar bunga yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari – jarinya di atas adonan warna yang ada di depannya serta memperhatikan dan mencontoh cara guru dalam memainkan jari – jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar bunga yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Pada kegiatan ini anak didik dituntut untuk meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan menggunakan permainan *finger painting*  dimana anak didik memainkan jari – jarinya dengan menarik garis – garis dengan penuh kecermatan, memainkan jari – jarinya dengan luwes dan tidak kaku, menggambar dan menceritakan gambar tersebut sesuai apa yang digambarkannya, dan mampu menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna.
5. Guru memberikan pujian seperti kata – kata “bagus, pintar, hebat” sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari – jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian seperti kata “bagus, pintar, hebat” kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi bersemangat dan merasa bangga atas hasil karyanya. Sedangkan kegiatan anak didik adalah menerima pujian – pujian seperti kata “bagus, pintar, hebat” yang diberikan oleh guru 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.
6. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada permainan *finger painting*  yang dibuat tadi di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan permainan *finger painting*  guru mengajak anak didik untuk menjemur lukiasan yang telah dibuatnya di luar kelas yang dibimbing oleh guru. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawa hasil karyanya keluar kelas untuk dijemur di bawah sinar matahari.
7. Istirahat (± 60 menit)

Guru 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 anak yang mempunyai tugas hari itu tampil di depan kelas untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka anak yang bertugas hari itu untuk memimpin doa setelah makan tampil di depan kelas untuk memimpin doa setelah makan kemudian menyikat gigi di kamar mandi. Selanjutnya anak dipersilahkan bermain di *playland indoor* akan tetapi masih dalam pengawasan guru.

1. Kegiatan Akhir (± 60 menit)

Guru mengevaluasi kegiatan hari ini dengan berdiskusi tentang kegiatan hari ini dan esok sesuai dengan tema, selanjutnya guru bercakap – cakap bagaimana menunjukkan kebanggaan pada hasil karyanya pada permainan *finger painting.* Setelah itu menyampaikan pesan moral yaitu anak – anak harus menghargai yang lebih tua dan menghargai yang lebih muda. Kemudian membaca doa sebelum tidur dan mematikan lampu kelas untuk melakukan kegiatan relaksasi dengan tidur sejenak dan memutarkan lagu – lagu pengantar tidur, setelah 10 menit kemudian lampu dinyalakan dan membaca doa bangun tidur. Kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi sesuai dengan tema, syair pulang sekolah, berdoa, salam, dan pulang.

1. Pelaksanaan Tindakan Pertemuan II

Kegiatan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 Juni 2016. Langkah – langkah pembelajaran yang ditempuh sama dengan langkah – langkah pembelajaran sebelumnya yaitu jam pelajaran dimulai pada pukul 08.00 – 11.30 WITA dengan pelaksanaan tindakan dilakukan yaitu : kegiatan awal ± 30 menit, kegiatan inti ± 60 menit, kegiatan istirahat ± 60 menit, dan kegiatan akhir ± 30 menit, dengan uraian sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

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

Di dalam kelas guru memulai mengucapkan salam dan anak didikpun menjawab dengan serentak kemudian dilanjutkan membaca doa sebelum belajar. Setelah anak didik berdoa, mengucapkan salam, dan absensi guru mengadakan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Guru mengajak anak untuk bermain petak umpet di lapangan sekolah.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar, pada kegiatan ini adalah

1. Guru mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak, yaitu: lem fox, bermacam – macam warna cat, air hangat, wadah plastik, karton duplex, yang sudah dipotong – potong. Pada kegiatan ini guru menyiapkan dan menjelaskan kepada anak didik adalah duduk tertib di tempat duduk masing – masing sambil melihat dan mendengarkan penjelasan dari ibu guru tentang bahan dan alat yang akan digunakan dalam proses belajar dalam hal ini kegiatan menggunakan permainan *finger painting.*
2. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk permainan *finger painting.* Seperti warna ungu, merah, hijau, biru, kuning dan coklat. Warna – warna tersebut nantinya akan dicampurkan ke dalam lem yang akan dipakai pada permainan *finger painting* menggunakan adonan lem yang telah diberi warna.
3. Guru mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk tanaman. Tahapannya sebagai berikut: guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai. Pada kegiatan ini guru sudah memulai tahapan untuk melakukan permainan *finger painting* dimana guru menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik satu per satu sampai selesai. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memperlihatkan guru yang melakukan atau menaruh adonan warna di atas kertas yang sudah digerai di depan anak didik. Setelah guru menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan, guru membagi anak didik menjadi 3 kelompok besar dan secara bergantian anak didik akan melakukan kegiatan pembelajaran yang ada pada hari itu.
4. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan itu. Pada kegiatan ini guru mengarahkan anak didik untuk memainkan jari –jarinya pada kertas yang berisi adonan warna, selain itu guru juga mengajak atau mengarahkan anak didik untuk membentuk aneka macam gambar pohon yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Sedangkan kegiatan anak didik adalah memainkan jari – jarinya di atas adonan warna yang ada di depannya serta memperhatikan dan mencontoh cara guru dalam memainkan jari – jarinya serta anak didik membentuk berbagai macam gambar pohon yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Pada kegiatan ini anak didik dituntut untuk meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan menggunakan permainan *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 dengan apa yang dilihat dan dipikirannya, dan mampu menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna.
5. Guru memberikan pujian seperti kata “bagus sekali, pintar, hebat” sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru dalam proses belajar memperhatikan dan membimbing anak didik dalam memainkan jari – jarinya pada kertas yang berisi adonan warna dan memberikan pujian seperti kata “bagussekali, pintar, hebat” kepada setiap anak didik atas karyanya sehingga anak menjadi 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.
6. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada kegiatan *finger painting*  yang dibuat sebelumnya di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini, setelah semua anak didik selesai dalam melakukan aktivitas menggunakan permainan *finger painting* guru mengajak dan membimbing anak didik untuk menjemur hasil karyanya di luar kelas. Sedangkan kegiatan anak didik adalah membawa hasil karyanya keluar dari kelas untuk menjemur di bawah sinar matahari.
7. Istirahat (± 60 menit)

Guru 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 anak yang mempunyai tugas hari itu tampil di depan kelas untuk memimpin doa sebelum makan. Setelah anak selesai makan maka anak yang bertugas hari itu untuk memimpin doa setelah makan tampil di depan kelas untuk memimpin doa setelah makan kemudian menyikat gigi di kamar mandi. Selanjutnya anak dipersilahkan bermain di dalam kelas akan tetapi masih dalam pengawasan guru.

1. Kegiatan Akhir (± 60 menit)

Guru berdiskusi kegiatan hari ini dan esok sesuai dengan tema. Selanjutnya guru mengajak anak untuk menirukan. Setelah itu menyampaikan pesan moral yaitu anak – anak harus menghargai yang lebih tua dan menyayangi yang muda. Guru 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 guru dan aktivitas belajar anak kelompok B1 Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar. Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran menggunakan permainann *finger painting* oleh anak didik kelompok B1 Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada siklus III yaitu:

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

1. Hasil observasi dan evaluasi guru
2. Guru mempersiapkan alat – alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. Pada kegiatan ini guru telah mampu mempersiapkan alat – alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
3. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk permainan *finger painting.* Pada kegiatan ini guru telah mampu memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk permainan *finger painting* kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
4. Guru mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting*  secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar macam – macam bunga. Pada kegiatan ini guru telah mampu mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting*  terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar macam – macam bunga kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
5. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna. Pada kegiatan ini guru telah mampu mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Cukup (C).
6. Guru memberikan pujian seperti kata “bagus, pintar, hebat” sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
7. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada permainan *finger painting*  yang dibuat sebelumnya di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini guru telah mampu membimbing anak didik untuk menjemur hasil karyanya pada permainan *finger painting*  yang dibuat sebelumnya di bawah sinar matahari kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
8. Hasil observasi dan evaluasi anak didik

Adapun hasil peneliti tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak didik melalui permainan *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 |
| BM | MM | BSH | BSB |
| 1 | *Fluency /* kemahiran |  - | 6 | 9 | 5 | 20 |
| 2 | *Fleksibilitas /*  keluwesan |  - | 5 | 10 | 5 | 20 |
| 3 | *Originalitas /* keaslian pikiran |  - | 2 | 10 | 8  | 20 |
| 4 | *Elaborasi /*  kecermatan |  - | 8 | 9 | 3 | 20 |

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan sebagai berikut:

1. Anak mampu dengan indikator *Fluency /* Kemahiran dalam menarik garsi – garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak memiliki nilai BSB adalah 5 anak karena masih banyak anak yang belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dan bisa membuat inovasi garis sendiri tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH adalah 9 anak karena masih banyak anak yang belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir tanpa bimbingan dan arahan guru, MM adalah 6 anak karena anak mulai mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dengan arahan dan bimbingan guru, dan BM adalah 0 anak karena sudah tidak ada lagi anak yang belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
2. Anak mampu dengan indikator *Fleksibilitas /* Keluwesan dalam memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku yaitu: jumlah anak yang memperoleh BSB 5 anak karena masih banyak anak yang belum mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes, tidak kaku, dan membuat gerakan – gerakan sendiri sesuai dengan imajinasinya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH 10 anak karena anak mulai mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM 5 anak karena anak mulai mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku dengan bimbingan dan bantuan guru, dan BM adalah 0 anak perlu bimbingan karena sudah tidak ada lagi anak yang belum mampu dalam memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes walaupun dengan bimbingan dan arahann guru.
3. Anak mampu dengan indikator *Originalitas /* keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang diceritakan anak, yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai BSB 8 anak karena masih banyak anak yang belum mampu menggambar dengan sangat baik dan jelas menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan apa yang dipikirkannya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH 10 anak karena anak mulai mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirannya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM 2 anak karena anak mulai mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirannya dengan bimbingan dan arahan guru, dan BM 0 anak yang perlu bimbingan karena sudah tidak ada lagi anak yang belum dapat menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirannya meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
4. Anak mampu dengan indikator *Elaborasi /*  kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang memperoleh BSB 3 anak karena masih banyak anak yang belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dan sempurna tanpa bimbingan dan arahan guru, BSH 9 anak karena masih banyak anak yang belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik tanpa bimbingan dan arahan guru, MM 8 anak karena anak mulai terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dengan bimbingan dan arahan guru, dan BM adalah 0 anak perlu bimbingan karena sudah tidak ada lagi anak yang belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
5. **Observasi Siklus II Pertemuan II**

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak Kelompok B1 Kelas Yahya di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

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 permainan *finger painting.*

1. Hasil observasi dan evaluasi guru
2. Guru mempersiapkan alat – alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak. Pada kegiatan ini guru telah mampu mempersiapkan alat – alat dan bahan yang diperlukan kemudian memperlihatkan kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
3. Guru memperkenalkan berbagai macam warna yang ada pada cat yang akan digunakan untuk permainan *finger painting.* Pada kegiatan ini guru telah mampu memperkenalkan berbagai macam warna yang akan digunakan untuk permainan *finger painting* kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
4. Guru mempersentasekan kepada anak tata cara dalam belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting* secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar pohon yang sesuai dengan sub tema yaitu jenis – jenis tanaman. Pada kegiatan ini guru telah mampu mempersentasekan kepada anak tata cara belajar *finger painting* terlebih dahulu dengan memberikan contoh pada permainan *finger painting*  secara bertahap sehingga menjadi berbagai macam bentuk gambar pohon yang sesuai dengan sub tena yaitu jenis – jenis tanaman kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
5. Guru mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di atas kertas yang berisi adonan warna. Pada kegiatan ini guru telah mampu mengarahkan anak untuk memainkan jari – jarinya di ats kertas yang berisi adonan warna kepada anak dengan baik. Dalam ketegori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
6. Guru memberikan pujian seperti kata “bagus sekali, pintar, hebat” sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri. Pada kegiatan ini guru telah mampu memberikan pujian sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya sendiir kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
7. Guru membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada permainan *finger painting* yang dibuat sebelumnya di bawah sinar matahari. Pada kegiatan ini guru telah mampu membimbing anak didik untuk menjemur hasil karya anak pada permainan *finger painting*  yang dibuat sebelumnya di bawah sinar matahari kepada anak dengan baik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B).
8. Hasil observasi dan evaluasi anak didik

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

**Tabel 4.4 Hasil observasi kemampuan kreativitas anak siklus II Pertemuan II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang dinilai | Pencapaian Anak | Jumlah |
| BM | MM | BSH | BSB |
| 1 | *Fluency /* kemahiran | 0  | 1 | 2 | 17 | 20 |
| 2 | *Fleksibilitas /*  keluwesan |  0 | 1 | 3 | 16 | 20 |
| 3 | *Originalitas /* keaslian pikiran |  0 | 0 | 3 | 17 | 20 |
| 4 | *Elaborasi /*  kecermatan |  0 | 1 | 3 | 16 | 20 |

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan sebagai berikut:

1. Anak mampu dengan indikator *Fluency* / kemahiran dalam menarik garis – garis menggunakan adonan warna dengan penuh kemahiran yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai BSB adalah 17 anak karena anak sudah mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dan bisa membuat inovasi garis sendiri tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH 2 anak karena anak sudah mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir tanpa bimbingan dan arahan guru , nilai MM 1 anak karena anak mulai menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir dengan bimbingan dan arahan guru , dan BM 0 anak karena sudah tidak ada lagi anak yang belum mampu menarik garis menggunakan adonan warna dengan mahir meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
2. Anak mampu dengan indikator *fleksibilitas* / keluwesan dalam memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai BSB adalah 16 anak karena anak sudah mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes, tidak kaku, dan membuat gerakan – gerakan sendiri sesuai dengan imajinasinya tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH 3 anak karena anak sudah mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku tanpa bimbingan dan arahan guru , nilai MM 1anak karena anak sudah mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna denga luwes dan tidak kaku dengan bimbingan dan arahan guru , dan BM 0 anak perlu bimbingan karena sudah tidak ada anak yang tidak mampu memainkan jari – jarinya menggunakan adonan warna dengan luwes dan tidak kaku meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.
3. Anak mampu dengan indikator *originalitas /* keaslian pikiran dalam menggambar menggunakan adonan warna sesuai apa yang diceritakan dengan apa yang digambarkannya yaitu: jumlah anak yang memperoleh nilai nilai BSB adalah 17 anak karena anak sudah mampu menggambar dengan sangat baik dan jelas menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkannya tanpa bantuan dan bimbingan guru, nilai BSH 3 anak karena anak sudah mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkannya tanpa bantuan dan bimbingan guru , nilai MM 0 anak karena karena anak sudah tidak ada lagi anak yang mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkannya dengan bantuan dan bimbingan guru, dan BM 0 anak yang perlu bimbingan karena anak sudah tidak ada lagi anak yang belum mampu menggambar menggunakan adonan warna sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkannya meskipun dengan bantuan dan bimbingan guru.
4. Anak mampu dengan indikator *elaborasi* / kecermatan dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya secara cermat, utuh dan sempurna yaitu: jumlah anak yang memperoleh BSB adalah 16 anak karena anak sudah terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dan sempurna tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai BSH 3 anak karena anak sudah terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik tanpa bimbingan dan arahan guru, nilai MM 1 anak karena anak sudah terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik dengan bimbingan dan arahan guru , dan BM adalah 0 anak perlu bimbingan karena sudah tidak ada lagi anak belum terampil dalam memainkan jari – jarinya pada permainan *finger painting* dengan baik meskipun dengan bimbingan dan arahan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak didik Kelompok B1 Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada siklus II pertemuan II mencapai kategori berhasil. Sedangkan aktivitas mengajar guru kelompok B1 Kelas Yahya Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar mencapai kategori berhasil.

1. **Refleksi Siklus II**

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

1. **Pembahasan**

Kreativitas akan tumbuh ditempat yang tepat, yakni tempat yang memiliki 2 syarat yaitu ketika anak merasa aman dari gangguan dan tekanan, serta kemerdekaan psikologis. Sekolah seharusnya menjadi lahan yang tepat untuk menumbuhkan benih – benih kreativitas anak, untuk itulah diharapkan guru, pihak sekolah dan orang tua diharapkan dapat bekerjasama dalam meningkatkan kreativitas anak, dalam hal ini meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger painting.*

Kemampuan meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan *finger painting* merupakan bekal bagi anak untuk bereksplorasi. Dalam mengembangkan sosial emosional, kognitif, dan motorik anak didik. Hal tersebut di atas juga dilakukan di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada umumnya kemampuan meningkatkan kreativitas anak masih kurang.

Dalam penelitian ini dilakukan dua siklus pada setiap siklus terdapat dua kali pertemuan, peneliti melakukan interpensi perilaku yang diharapkan akan terbentuk pada anak. Interpensi tersebut akan diberi instruksi pelajaran bermain dengan penggunaan permainan *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 permainan *finger painting.*
2. Anak telah mampu dalam memainkan jari – jarinya menggunakan permainan *finger painting.*
3. Anak telah mampu dalam menggambar menggunakan permainan *finger painting* sesuai dengan apa yang diceritakan dengan yang digambarkannya.
4. Anak telah mampu dalam menyelesaikan gambar yang dibuatnya menggunakan permainan *finger painting* secara cermat, utuh dan sempurna.

Perubahan kemampuan meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan *finger painting* terjadi pada anak didik Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar pada dasarnya merupakan hasil interpensi yang diberikan oleh peneliti melalui pembelajaran 4 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 dan guru kelas.

Pendapat tersebut mengidentifikasikan bahwa peningkatan kreativitas anak didik dijadikan sebagai cara untuk mengubah perilaku anak didik termasuk dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

Oleh karena itu melihat hasil 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 permainan *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 penelitian sangat mampu dan mampu, meskipun masih ada sebagian kecil anak yang belum mampu. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak didik sudah mengalami peningkatan. Setelah diberikan pembelajaran sambil bermain berupa penggunaan permainan *finger painting.*

Perkembangan peningkatan kreativitas anak didik akan semakin berkembang dengan baik jika guru di sekolah tidak pernah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran yang mengasah kreativitas anak salah satunya dengan memberikan permainan *finger painting.*

**BAB V**

**KESIMPULAN dan SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pada anak melalui permainan *finger painting* pada siklus I pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan anak belum terlalu berkembang karena masih banyak anak yang belum percaya diri dan metode serta langkah – langkah yang dilakukan guru unutk menunjang keberhasilan anak belum maksimal, pada siklus I pertemuan II kemampuan anak didik mulai berkembang meskipun hasil yang didapatkan masih jauh dari harapan. Akhirnya peneliti beserta guru kelas dan kepala sekolah memperbaiki dan menganalisa semua kekurangan yang terdapat pada siklus – siklus sebelumnya kemudian menyusun rencana dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik agar meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan *finger painting.*

Peneliti kemudian melanjutkan ke siklus II, pada siklus II pertemuan I anak didik juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik, akan tetapi target yang diharapkan belum juga tercapai. Setelah semua rencana dilakukan dengan baik, pada siklus II pertemuan II terlihat bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Setelah hasil observasi terkumpul selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan dari hasil tersebut dinyatakan bahwa tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena telah memperoleh hasil yang sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di kelompok B Taman kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar.

1. **Saran**

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

1. Kepada guru Taman Kanak – Kanak Islam Al-Azhar 34 Makassar Kota Makassar agar dapat menggunakan kegiatan permainan *finger painting* pada peserta didik sebagai salah satu kegitan untuk meningkatkan kreativitas anak.
2. Kepada pihak sekolah disarankan untuk lebih sering mengikutkan guru dalam pelatihan – pelatihan pembuatan APE dan APP atau teknik – teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak didik.
3. Kepada orang tua anak didik yang menjadi sasaran penelitian ini agar memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan penggunaan permainan *finger painting*  ketika di rumah untuk meningkatkan kreativitas anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

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

Abdulloh. 2012. *Permainan Finger Painting*. [Http:///www.Definisi](http:///www.Definisi) Finger Painting.com. Diakses tanggal 20 April 2016.

Abraham. 1983. *Gifted Children Psychology And Education Perspective.* Newyork: Maemilan.

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

Aristha.2011. *Konsep – Konsep Dasar Seni Rupa Anak SD*. [Http:///www.Pengertian](http:///www.Pengertian) Finger Painting.com. Diakses tanggal 20 April 2016.

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

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

Lifya. 2003. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Finger Painting Pada Siswa Sindrome* Kelas Dasar 3 CI Di SLB Wacana Asih Padang. [Http:///www.Definisi](http:///www.Definisi) Finger Painting.com. Diakses tanggal 20 April 2016.

Novikasari. 2012. *Melukis bagi Anak usia Dini*. [Http:///www.Pembelajaran](http:///www.Pembelajaran) Melukis Bagi Anak Usia Dini.com. Diakses tanggal 20 April 2016.

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

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

Syakira. 2009. *Kreativitas Anak Usia Dini*. [Http:///www.Pembelajaran](http:///www.Pembelajaran) Melukis Bagi Anak Usia Dini.com. Diakses tanggal 20 April 2016.

Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Woodworth dan Marquis. 2007. *Communication Language Teaching, an Introduction*. Sydney: Cambridge University Press.

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

Yudha M Saputra & Rudyanto.2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.