PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI METODE *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK A TK ALIF SURABAYA RUNGKUT SURABAYA

SKRIPSI

Oleh :

NAVISAH MEUTHIA

NIM. D08215009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PIAUD

JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Navisah Meuthia
NIM	: D08215009
JURUSAN	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyertakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 9 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

06 A1AFF7134 2598

6000 ENAM RIBU RUPIAH

Navisah Meuthia

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Navisah Meuthia

NIM : D08215009

Judul :**Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Metode *Finger Painting* Pada Kelompok A TK Alif Surabaya Rungkut Surabaya**

Ini telah diperiksa dan di setujui untuk diujikan

Surabaya, 9 Juli 2019

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I	**Al-Qudus Nfiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc. MH.I**
NIP. 197309102007011017	**NIP. 197311162007101001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh **Navisah Meuthia** ini telah di pertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 9 Juli 2019
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

Penguji II

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji III

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji IV

Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc. MH.I
NIP. 197311162007101001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: NAVISAH MEUTHIA
NIM	: D08215009
Fakultas/Jurusan	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address	: navisahmeuthia14@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI METODE *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK A TK ALIF SURABAYA RUNGKUT SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Juli 2019

Penulis

(Navisah Meuthia)

ABSTRAK

Navisah Meuthia, 2019. *Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Metode Finger Painting Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Alif Surabaya Rungkut,* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. **Dosen Pembimbing I Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I dan Dosen Pembimbing II Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc. MH.I.**

Kata Kunci : Kreativitas Menggambar, *Finger Painting*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai kreativitas menggambar pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Alif Surabaya Rungkut. Nilai rendah pada kreativitas menggambar ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa siswa yang masih perlu bimbingan 70 %, sedangkan 30 % siswa belum mampu menggambar.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan menggambar dan untuk mengetahui adanya peningkatan kreativitas menggambar menggunakan *finger painting* pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak Alif Surabaya, Rungkut Surabaya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model Kurt Lewin. Pada penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada siklus I dan siklus II terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Teknik pengumpulan data ini berupa observasi, wawancara, penilaian non tes serta dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Penggunaan metode *finger painting* berkembang sangat baik pada siklus II, dalam meningkatkan kreativitas menggambar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 86,36 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada siklus II meningkat mendapatkan nilai 95.45 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil observasi aktivitas anak pada siklus I memperoleh nilai 65,9 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan memperoleh nilai 88,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini karena peneliti dan guru selalu memperhatikan dan memotivasi setiap kemampuan pada diri anak, sehingga anak juga merasa terpenuhi dalam menyelesaikan tugas dengan baik. 2) Proses kegiatan pembelajaran kreativitas menggambar dengan *finger painting* mengalami peningkatan di setiap siklusnya, hal ini dapat dilihat pada tahap siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,7 dengan kategori Mulai Berkembang (MB), pada tahap siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). 3) Adanya peningkatan kreativitas menggambar setelah diterapkannya metode *finger painting* dari hasil ketuntasan belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil pada siklus I memperoleh persentase sebesar 46,6% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase sebesar 86,6 % dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
PERSETUJUAN PEMBIMBING vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
DAFTAR GRAFIK xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Lingkup Penelitian 9
E. Manfaat Penelitian 10

BAB II : KAJIAN TEORI

A. SENI DAN KREATIVITAS
1. Pengertian Seni 12
2. Pengertian Kreativitas 14
3. Ciri-ciri Kreativitas 15
4. Tujuan Peningkatan Kreativitas 16
5. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini 18
7. Pengertian Menggambar 19
B. *Finger Painting*
1. Pengertian *Finger Painting* 20
2. Material atau Bahan *Finger Painting* 21
3. Langkah-langkah Pembelajaran *Finger Painting* 22
4. Manfaat *Finger Painting* 23
5. Kelebihan dan Kekurangan *Finger Painting* 24
C. Penelitian Terdahulu 24

BAB III : PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS
A. Metode Penelitian 27
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.. 29
1. Setting Penelitian 29
2. Subyek Penelitian 30
C. Variabel Penelitian 30
D. Rencana Tindakan 31
1. Siklus I 31
2. Siklus II 34
E. Data dan Cara Pengumpulannya 35
1. Sumber Data 35
2. Teknik Pengumpulan Data 36
F. Teknik Analisis Data 38
G. Indikator Kinerja 44
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 44
1. Identitas Guru 45
2. Identitas Peneliti 45

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 47
1. Deskripsi Hasil Penelitian 47

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pra Siklus 48
3. Siklus I 52
4. Siklus II 68
B. PEMBAHASAN 83
BAB V : PENUTUP 91
A. Simpulan 91
B. Saran 92
DAFTAR PUSTAKA 94
RIWAYAT HIDUP 96
LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kompetensi Dasar, Indikator	10
Tabel 3.1	Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak dengan *Finger painting*	40
Tabel 3.2	Klasifikasi Skala Penilaian	42
Tabel 3.3	Persentase Ketuntasan Belajar	43
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak	44
Tabel 4.1	Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak dengan *Finger Painting* Pada Pra Siklus	50
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan Pertama	55
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama	57
Tabel 4.4	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan Ke -2	63
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan Ke -2	65
Tabel 4.6	Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak dengan *Finger Painting* Pada Siklus I	67
Tabel 4.7	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan Pertama	74
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama	75
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan Ke -2	81
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan Ke -2	83
Tabel 4.11	Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak dengan *Finger Painting* Pada Siklus II	85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II 97
Lampiran 2 Hasil Wawancara 98
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian 99
Lampiran 4 Dokumentasi Foto 100
Lampiran 5 Kartu Bimbingan 101

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan Hasil Kreativitas Menggambar Pra siklus, Siklus I, Siklus II 89

Grafik 4.2 Persentase Ketuntasan Belajar 89

Grafik 4.3 Observasi Aktivitas Guru dan Observasi Aktivitas Anak 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan rotasi bidang pendidikan dan perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, membawa pengaruh terhadap berbagai aspek pendidikan termasuk pada kebijakan pendidikan. Seiring berjalannya waktu pemerintah mulai memperhatikan pada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Perhatian tersebut merupakan wujud komitmen pemerintah Indonesia sebagai anggota PBB terhadap hasil pertemuan dunia *Education For All* yang diselenggarakan di Dakar tahun 2000. Pertemuan tersebut menegaskan kembali komitmen terhadap pendidikan dan perawatan anak usia dini yang menentukan perekembangannya. Sejak saat itu hingga sekarang, PAUD mulai menjadi isu sentral di dunia pendidikan, salah satunya di Indonesia. Bagian terpenting dalam komponen masyarakat Indonesia adalah anak, karena mereka adalah pemilik masa kini dan masa depan bangsa, ditangan anak bangsa akan diteruskan sejarah kehidupan manusia Indonesia selanjutnya, begitu penting mereka dalam rantai kelangsungan tradisi suku bangsa.[1]

Berdasarkan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini

[1] Lathif Mukhtar dkk,*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta; Kencana, 2013),1-2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya Bab I Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[2]

Di Indonesia, anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini mempunyai dorongan yang kuat untuk mengenal lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya lebih baik. Dalam pengelolaan pendidikan anak usia dini dikelompokkan berdasarkan usia, misalnya untuk anak usia 2 sampai 3 tahun masuk kelompok TPA (Tempat Penitipan Anak), Usia 3 sampai 4 tahun masuk pada kelompok bermain (KB), Usia 4 sampai 6 tahun untuk Taman Kanak – kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA).[3]

Aspek perkembangan tidak berkembang secara sendiri-sendiri melainkan berkembang secara bersamaan. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Perkembangan aspek kognitif sangat diperlukan karena, guna untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang anak usia dini lihat, rasa, dengar, cium, raba melalui alat indera yang dimilki oleh anak. *Piaget* beranggapan bahwa anak

---

[2] Lia Istiana, Nurhenti Dorlina Simatupang,*Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati,*Jurnal PAUD,2

[3] Masnipal,*Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta; PT Gramedia, 2013), 78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

usia 3 – 4 tahun berada pada tahap pra – operasional, pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir dan mulai mengenali beberapa gambar dan simbol-simbol secara jelas. Dalam teori *Piaget* banyak dipengaruhi oleh biologi dan *epistemology* (ajaran mengenai pengenalan).[4]

Metode pembelajaran untuk mengambangkan kreativitas anak adalah metode yang dapat meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi anak. Metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak adalah yang mampu mambuat sebuah pertanyaan, mencari dan menemukan jawabannya, memecahkan masalahnya, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hal-hal baru.[5]

Proses pembelajaran pada anak TK hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, kreatif, memotivasi anak agara anak mampu berpartisipasi aktif dalam setiap kesempatan untuk berkreasi dan memotivasi anak untuk melatih kemandiriannya sesuai dengan tahap fisik dan *psikis* anak. Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu kemampuan dalam mengembangkan aspek kognitif atau intelegensi. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan anak.

Kreativitas adalah aktivitas yang berasal dari pikiran yang menghasilkan sebuah produk. Kreativitas sangat penting dalam

---

[4] Siti Rahayu Haditono,*Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta; Gadjah Mada University Press, 1999), 208

[5] Rachmawati, Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta; Kencana Prenada Media, 2014),71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan anak usia dini karena dengan kreatif, orang dapat mewujudkan kemampuannya dengan memberikan kepuasan terhadap individu. Pada pasal 10 ayat 7 disebutkan bahwa pembelajaran seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama dan beragam seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan) serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak, tari, serta drama.[6]

Setiap tindakan manusia yang memunculkan sesuatu yang baru disebut sebagai tindakan kreatif.[7] Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini, seperti di Inggris, *Nurtbrown* dan *Jones* mengamati bahwa berkurangnya pembelajaran bidang kesenian, dari tahun ke tahun, dengan resiko menyempitnya peluang bagi anak-anak dan keluarga mereka untuk menikmati kesenian dalam waktu senggang. Kesenian memprihatinkan pada usia 0 sampai 5 tahun dan sekolah menengah pertama juga sering dianggap kurang bernilai dibanding sains dan matematika, dan mungkin sesuatu yang hanya disisihkan diwaktu senggang.[8]

Menurut Munandar kreativitas seseorang ditandai dengan beberapa ciri dari sikap kreatif, yaitu :

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
2. Mempunyai inisiatif.
3. Mempunyai kebebasan dalam berpikir.

---

[6] Sumanto, *Pengembangan Seni Kreativitas Seni Rupa Anak SD,*(Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006),11

[7] Lev Semenovich Vygotsky, *(Imagination And Creativity in Chilhood),* Journal Of Russian and East European Psychology,Vol 42,2004

[8] Cathy Nutbrown and Petter Clough, *Pendidikan Anak Usia Dini Sejarah, Filosofi dan Pengalaman,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 235

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Memiliki minat bakat yang luas.
5. Memiliki sifat rasa ingin tahu yang kuat.
6. Penuh semangat.
7. Berani mengambil resiko.
8. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan yang kuat.
9. Memiliki percaya diri yang kuat.
10. Selalu dapat pengalaman-pengalaman baru.[9]

Jika kita memahami kreativitas, mudah untuk melihat bahwa proses kreatif sudah sepenuhnya terwujud dalam masa kanak-kanak paling awal. Salah satu area terpenting dari psikologi anak dan pendidikan adalah masalah kreativitas pada anak-anak, perkembangan kreativitas ini dan signifikan terhadap perkembangan umum dan pematangan anak. Kita dapat mengidentifikasikan proses kreatif pada anak-anak usia paling dini, terutama dalam permainan mereka.[10]

Finger Painting merupakan salah satu teknik menggambar yang dilakukan menggunakan jari tangan secara langsung sebagai pengganti kuas. Teknik dalam melakukan *finger painting* ini menggunakan bahan pewarna makanan, kemudian dicampur dengan tepung atau lem cair, cara mencampurkannya yaitu mencampurkan bahan pewarna makanan dan tepung atau lem cair pada mangkok, atau saat ini banyak di jual cat khusus untuk *finger painting.* Dengan menggunakan metode ini, gerakan yang dilakukan

[9] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana, 2011),118 - 119
[10] Lev Semenovich Vygotsky, *Imagination And Creativity in Chilhood*, Journal Of Russian and East European Psychology, Vol.42,2004

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak dapat melatih kemampuan motorik, memperkuat dan melenturkan otot-ototnya.[11] Kegiatan *finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif, yakni kegiatan aktivitas bermain dengan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas dengan jari, melalui lukisan yang dibuat anak akan memberikan kesempatan pada anak membangun imajinasi mereka maupun pengetahuan yang dimiliki dengan media cair.[12]

Orang tua dan guru sangat memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak, sebaiknya guru memberikan kesempatan pada anak untuk mendapatkan pengalaman baru, berekspresi dan bereksplorasi dengan adanya kegiatan pengembangan kreativitas. Melalui kegiatan pembelajaran metode *finger painting,* anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi mereka, anak juga dapat bereksperimen. Hal ini sangat bermakna dalam tumbuh kembang pikiran imajinatif anak.[13]

Sebagai pendidik yang berperan dalam perkembangan peserta didik, harus matang menyiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, demi meningkatkan kreativitas menggambar anak. Berdasarkan hasil observasi untuk dapat mengetahui tingkat kreativitas menggambar anak pada kelompok A di TK Alif Surabaya, peneliti melakukan kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Di TK Alif Surabaya kreativitas menggambar anak masih memiliki nilai yang rendah, hal

---

[11] Febri Nuraini, (*Upaya meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting Pada Anak RA Sunan Averous Bogoran Bantul*), Jurnal PG PAUD,Vol 8,2015

[12] Nufus Istiqomah, *(Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada anak Kelompok B Di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen)*, Jurnal Publikasi,Vol.4,2012

[13] Selviana Wulandari, *(Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 6 Tahun Di TK Aisyah Medan Johor T.A 2014/2015)*, Jurnal Bunga Rampai Usia Emas,Vol.2,2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini terlihat ketika anak mengerjakan tugas keterampilan menggambar masih banyak peserta didik yang mencontoh, belum menunjukkan kreativitasnya ketika menggambar, kurangnya dalam kemampuan mengeksplorasikan dalam berkreasi dan melakukan ekspresi diri untuk beraktivitas. Hasil wawancara yang dilakukan terdapat 15 anak yang terdiri 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, terhitung 30 % dari mereka yang dikategorikan BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sedangkan 70 % yang lainnya masih perlu bimbingan. Hal ini disebabkan karena di sekolah, anak kurang dukungan dan motivasi guru, sehingga menyebabkan kreativitas menggambar pada anak TK Alif Surabaya memiliki nilai yang cukup rendah.

Seringkali kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Alif Surabaya dilakukan didalam kelas sehingga kegiatan pembelajaran tidak begitu kondusif. Selama penelitian, penulis akan melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas sehingga kegiatan kreativitas menggambar anak dapat meningkat sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru TK Alif Surabaya, disana memang sering adanya kegiatan menggambar, namun kegiatan yang dilakukan belum efektif. Biasanya guru mengajarkan keterampilan menggambar itu cenderung memberi perintah dengan mengikuti instruksi guru, dengan metode seperti ini maka akan menjadikan imajinasi anak tidak berkembang dengan baik. Misalnya, mewarnai gambar daun, guru memberi instruksi bahwa daun itu berwarna hijau, sedangkan dunia imajinasi anak itu sangat luas, anak dapat memberikan warna daun sesuai dengan ide

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baru mereka. Dengan memberi kebebasan berkreasi, anak mampu meningkatkan kreativitasnya dalam menggambar.

Dari beberapa permasalahan tersebut, penulis mengajukan salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak. Adapun metode yang digunakan oleh penulis adalah metode *Finger Painting.*

Berdasarkan latar belakang, penulis berinisiatif untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni mengangkat judul tentang ”Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Metode *Finger Painting* Pada Kelompok A Di TK Alif Surabaya Rungkut Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana penerapan metode *Finger Painting* dalam meningkatkan kreativitas menggambar anak pada kelompok A di TK Alif Surabaya ?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas menggambar anak dengan metode *Finger Painting* pada kelompok A di TK Alif Surabaya ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Finger Painting* dalam meningkatkan kemampuan menggambar pada anak kelompok A di TK Alif Surabaya, Rungkut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan menggambar anak dengan metode *Finger Painting* pada kelompok A di TK Alif Surabaya, Rungkut.

D. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Subjek penelitian meliputi anak kelompok B TK Alif Surabaya, Rungkut dengan jumlah 15 anak.
2. Penelitian ini fokus pada materi meningkatkan kemampuan menggambar anak melalui metode *Finger Painting*.
3. Peneliti meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar dengan metode *finger painting* pada kelompok A (4-5 tahun) di TK Alif Surabaya, Rungkut Surabaya, dengan jumlah 15 anak. Peneliti fokus pada peningkatan kreativitas menggambar melalui metode *finger painting.* Hal ini merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, bahwa anak usia 4-5 tahun dengan lingkup perkembangan aspek seni, anak mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar dan mewarnai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1

Kompetensi Dasar, Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.	Anak mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya dengan menggunakan *finger painting.*
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	Anak mampu menghasilkan karyanya menggunakan *finger painting*.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang positif. Berikut ini adalah manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi siswa

   Bagi siswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatvitas dalam menggambar dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri.

2. Bagi Guru

   Bagi guru, penelitian ini dapat memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang telah ada di sekolah. Guru juga dapat berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran dan mengambil hikmah, guna meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dari hasil penelitian yang dilakukan dapat memperbaiki kualitas dari kegiatan belajar mengajar. Dari penelitian ini, masalah yang muncul pada kegiatan pembelajaran dapat dikaji dan diteliti dengan tuntas.

4. Bagi Peneliti

Peneliti juga akan mendapatkan pengalaman yang baru mengenai ilmu keterampilan dalam mengajar di sekolah, khususnya dalam keterampilan menggambar dengan metode *finger painting.*

5. Bagi Pembaca

Penelitian Tindakan Kelas guna sebagai bentuk perbandingan yang relevan dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Seni dan Kreativitas

1. Pengertian Seni

Menurut Sumanto, seni adalah suatu hasil karya atau proses kerja manusia yang melibatkan kemampuan kreatif, terampil, koordinasi indera, kepekaan hati dan pikiran yang menghasilkan suatu hasil karya yang memiliki nilai seni, nilai estetis dan keindahan. Seni juga merupakan sebuah ungkapan dalam menyampaikan ide-ide yang dimiliki, mengekspresikan pikiran, perasaan. [14]

Menurut Sudjoko, seni adalah kemampuan manusia dalam membuat sesuatu hal yang baru. Seni dan pendidikan merupakan dua hal yang saling memilki hubungan keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Seni juga termasuk salah satu aspek kemampuan untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Dengan seni, maka proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan, anak juga akan merasakan kenyamanan dalam bereksperimen dan dapat merangsang keingintahuan anak.

Pengembangan seni di Taman Kanak-kanak lebih menekankan pada bagaimana anak usia dini melakukan sesuatu dengan kemampuan

[14] Zuliatin.dkk, *Pengaruh Seni Finger Painting Terhadap Pengetahuan Warna*, Jurnal Penelitian Psikologi,Vol.4, 2013, 185.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motorik halus anak. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk melakukan kegiatan kreatif dan melibatkan koordinasi antara tangan, jari-jari tangan, dan mata. Hal ini terlihat dalam kegiatan pengembangan kemampuan yang sering dilakukan pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak, seperti menggunting, meronce, mewarnai, mencocok, *finger painting*.

Kegiatan kreatif yang menyenangkan dalam pembelajaran di Taman Kanak – kanak dapat memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif. Fungsi pendidikan seni di Taman Kanak-kanak menurut Sumarno, antara lain :

a. Media ekspresi

   Anak dapat mengungkapkan segala keinginan, perasaan, dan pikiran mereka melalui berbagai aktifitas seni yang dapat menimbulkan kegembiraan dan kepuasan sendiri dalam diri anak.

b. Media komunikasi

   Aktifitas seni adalah cara untuk dapat menyampaikan komunikasi yang diwujudkan oleh anak melalui hasil karya.

c. Media bermain

   Bermain dengan kreatif merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermanfaat untuk memberikan hiburan yang memiliki nilai edukatif dan tanpa disadari anak belajar dengan bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Media pengembang bakat seni

Semua anak memiliki bakat seni yang harus dikembangkan sejak dini namun mereka memiliki bakat yang berbeda-beda. Dengan memiliki kecerdasan berfikir maka anak melakukan aktifitas seni dengan cepat, tepat dan mudah menyesuiakan diri terhadap lingkungannya.

e. Media untuk memperoleh pengalaman estetis

Melalui aktifitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni di Taman Kanak-kanak dapat menumbuhkan sensitifitas keindahan dan nilai kesenian.[15]

2. Pengertian Kreativitas

Dilihat dari aspek perkembangan zaman kehidupan, perkembangan kreativitas sangatlah penting. Permasalahan dan tantangan hidup sangat banyak dan menuntut untuk beradaptasi secara kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang secara baik dan melahirkan pola pikir yang selektif adalah keterampilan berpikir yang dapat mengenali suatu permasalahan yang ada, serta kemampuan dalam mencari suatu pemecahan masalah.[16]

Kata Kreatif berasal dari bahasa Inggris "*Create*" yang berarti mencipta. Kata sifatnya berupa "*Creative*" yang diartikan pandai mencipta. Menurut Elizabeth B. Hurlock, kreativitas adalah kemampuan

[15] Ibid, 186
[16] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta : Kencana, 2010), 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya belum diketahui pembuatnya.Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan, daya cipta, perihal berkreasi dan kekreatifan.[17]

Menurut Torrance, kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan memberikan gagasan baru, yang diterapkan dalam pemecahan masalah.[18]

3. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Supriyadi, bahwa ciri-ciri kreativitas dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya fleksibelitas, orisionalitas, elaborasi, kelancaran. Sedangkan ciri non kognitif yaitu, motivasi sikap dan kepribadian kreatif.[19]

Munandar mengungkapkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah :

a. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
b. Bebas dalam mengungkapkan pendapat.
c. Memberi banyak masukan atau pendapat pada suatu masalah.
d. Sering memberi pertanyaan yang baik.
e. Memiliki nilai estetika yang tinggi.
f. Menonjol dalam bidang kesenian.
g. Memiliki selera humor yang tinggi.

---

[17] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak II*, terj. Dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah, Zarkasih, (Jakarta : Erlangga. 1993), 4
[18] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),27
[19] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta : Kencana, 2010), 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Memiliki imajinasi yang tinggi.

i. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.

j. Mampu mengungkapakan ide dalam memecahkan masalah.[20]

Jadi ciri kreativitas sangat beragam. anak yang yang kreatif memiliki potensi pada kepribadian yang berpengaruh positif dan negatif. Ciri perilaku sosial individual anak kreatif cenderung tidak toleransi terhadap temannya. Peran penting guru disini sebagai pembimbing yang membantu anak dalam menyeimbangkan kepribadian, sehingga anak menjadi lebih kreatif dalam berkembang secara optimal.

4. Tujuan Peningkatan Kreativitas

Bagi anak usia dini, kreativitas sangatlah pentingdan perlu di pupuk sejak dini.[21] Menurut Sumanto, pengembangan daya cipta memiliki tujuan untuk agar anak-anak kreatif. Tujuan meningkatkan kreativitas pada anak adalah sebagai berikut :

a. Mampu mengekspresikan diri melalui berbagai hasil karya dengan menggunakan teknik yang dikuasai.

b. Mampu membuat anak lebih percaya diri.

c. Mengenalkan cara dalam menemukan pemecahan masalah.

d. Anak merasa memiliki kepuasan dalam diri terhadap apa yang dilakukan dan sikap menghargai hasil karya orang lain.[22]

---

[20] Munandar, *Kreatifitas Anak*,(PT. Persada,1995), 71

[21] Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* (Jakarta : Departemen Pendidikan, 2005), 43

[22] Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak, maka perlu diperhatikan pengaruh perkembangan kreativitas yang di dalandasi beberapa faktor. Menurut Utami Munandar, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut adalah :

a. Kondisi Internal

Kondisi atau suatu dorongan yang ada pada diri individu untuk mewujudkan potensi yang ada pada dirinya, dorongan yang mampu mengembangkan kapasitas dirinya.

b. Kondisi Eksternal

Motivasi yang berasal dari lingkungan individu. Kemampuan kreativitas akan muncul jika lingkungan memungkinkan dan mendukung perkembangan sesuai kompetensinya.[23]

Ada dua macam faktor dalam kreativitas anak, yaitu : faktor pendukung dan faktor penghambat. Adapun faktor pendukung kreativitas anak yaitu :

a. Situasi mendorong anak untuk banyak pertanyaan.
b. Situasi mendorong anak dalam tanggung jawab dan kemandirian.
c. Situasi mendorong untuk menghasilkan sesuatu.
d. Situasi yang mendukung keterbukaan.
e. Stimulasi yang diberikan dari sekolah dan motivasi orang tua terhadap minat bakat anak.

[23] Munandar Utami, *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995), 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas anak, yaitu :

a. Ketidakberanian dalam menaggung resiko.
b. Belum berani dalam melakukan eksplorasi, penyelidikan dan menggunakan imajinasi.
c. Otoritas.
d. Tekanan sosial
e. Tidak menghargai terhadap dunia fantasi.[24]

6. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Seseorang yang kreatif memiliki banyak ide yang baik. Kreativitas pribadi seseorang muncul karena interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak memiliki potensi kreatif masing-masing, namun dalam kadar dan bidang yang berbeda - beda. Kreativitas seseorang dilihat dari cara kemampuan dalam berfikir, meliputi kelenturan, kelancaran, elaborasi. Kelancaran berfikir merupakan kemampuan yang sangat berkaitan dengan kemampuan membangkitkan ide – ide besar. Kelenturan atau Fleksibelitas adalah kemampuan melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Fleksibelitas menunjukkan kemudahan secara tidak lansgsung dalam mendapatkan informasi tertentu. Elaborasi berpikir merupakan merinci atau memperkaya suatu gagasan. Orang kreatif memilki banyak

[24] Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cara untuk mandiri dalam menilai sebuah ide-ide dan mengembangkan gagasan secara luas. [25]

7. Pengertian Menggambar

Menurut Sumanto menggambar adalah kegiatan kreativitas yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan apapun yang dirasakan dan dialami baik secara mental atau visual dalam bentuk, garis dan warna.[26] Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menggambar adalah membuat gambar, melukis, menghias gambar dan memberi gambar. Selanjutnya, pengertian menggambar menurut Pamadhi dan Sukardi adalah melakukan kegiatan membuat gambar dengan cara mencoret, menggoreskan, memberi warna sehingga menimbulkan sebuah hasil gambar.[27]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara mencoret gambar, menoreh sampai terbentuk sebuah gambar untuk mengungkapkan apa yang dirasakan anak. Kegiatan menggambar dapat mengungkapkan apa yang dirasakan, baik mental atau visual dalam mengenal bentuk, garis dan warna.

---

[25] Zain Studen. Ac/2013/04/08. *Permaianan dan Kreativitas Anak Usia Dini*
[26] Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* (Jakarta : Departemen Pendidikan, 2005), 47
[27] Tedjasaputra, Mayke S, dkk. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.* (Gramedia : Jakarta 2001) 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. *Finger Painting*

1. Pengertian *Finger Painting*

Finger Painting adalah kegiatan melukis atau menggambar dengan menggunakan jari – jari tangan dan dengan cara menggoreskan adonan warna secara langsung.[28] Anak belajar bahwa mereka mampu dan kegiatan ini sangat baik bagi koordinasi antara mata dan tangan anak, kegiatan ini juga menyenangkan bagi anak, *finger painting* juga didefinisikan sebagai teknik atau cara menggambar atau melukis yang dilakukan secara langsung tanpa menggunakan alat kuas atau pensil.[29]

Permainan *finger painting* berasal dari kata "*finger*" yang artinya jari dan "*painting*" yang artinya lukisan, jadi *finger painting* merupakan kegiatan kreativitas menggambar atau melukis menggunakan jari tangan sehingga menciptakan berbagai seni kreativitas. Pada kegiatan *finger painting* ini anak diberi kebebasan menggambar atau melukis untuk mengembangkan daya imajinasi anak melalui melukis menggunakan jari tangan, sehingga anak dapat mengeksplorasikan hasil karya mereka.[30]

Dari uraian pendapat di atas disimpulkan bahwa metode *finger painting* merupakan kegiatan menggambar atau melukis yang dilakukan dengan jari secara langsung tanpa menggunakan alat kuas atau pensil. Pada kegiatan pembelajaran *finger painting,* hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyemangati diri anak adalah bagaimana memotivasi

---

[28] Widia Pakerti. *Metode Pengembangan Seni* (Universitas Terbuka, Jakarta : 2009) 8.36
[29] Ibid, 9.29
[30] Febri Nuraini, *Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Finger Painting Pada Anak RA Sunan Averous Bogoran Bantul,* Jurnal PG PAUD, vol.8.2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak untuk dapat memberanikan menyentuhkan jarinya secara langsung dengan cat pewarna. Dalam kegiatan ini juga melatih aspek seni dan motorik halusnya agar jari tangan anak lebih luwes dan lentur.

Kegiatan *finger painting* dapat melatih kemampuan aspek seni. Anak dapat menggambar atau melukis, mencampurkan warna sesuai dengan imajinasi mereka, melatih anak untuk lebih percaya diri.[31]

Kegiatan menggambar menggunakan metode *finger painting* dapat menumbuhkan kreativitas anak, hal yang dapat dilakukan guru, ialah :

1. Menjadi motivator untuk anak dalam mewujudkan dan mengkomunikasikan ide mereka.
2. Membantu anak untuk memahami dalam berpikir dan bersikap, dan bukan menghukumnya.
3. Memberikan rasa aman pada anak dalam mengekspresikan kreativitasnya.
4. Mengakui dan menghargai ide – ide anak.
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka. [32]

2. Material atau Bahan *Finger Painting*

Bahan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting* dapat dibeli di toko-toko atau dapat membuat sendiri. Warna yang biasa digunakan

[31]https://pustakapaud.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-finger-painting-bagi-anak.html.diakses pada tanggal 18 Maret 2019.14:14
[32]Widia Pakerti. *Metode Pengembangan Seni* (Universitas Terbuka, Jakarta : 2005) 8.43

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tiga warna terang, diantaranya merah, kuning dan biru. Langkah – langkah membuat cat sebagai berikut :

a. Dua sendok makan tepung terigu.
b. Tambahkan sedikit air.
c. Aduk adonan hingga lembut sampai seperti pasta.
d. Tambahkan beberapa tetes pewarna kue.

3. Langkah-langkah Pembelajaran *Finger Painting*

a. Lindungi pakaian anak dengan menggunakan celemek.
b. Anak mulai menggambar dengan jari-jarinya di kertas yang berisi adonan warna.
c. Berikan instruksi pada anak cara memainkan jarinya ke depan, kebelakang, kesamping kanan, kesamping kiri dan memutar.
d. Kemudian anak di ajak untuk membuat gambar cap telapak tangannya masing – masing di atas kertas atau anak juga bisa diajak untuk membuat bunga serta tangkainya.
e. Biarkan anak bermain cat dengan bebas sesuai imajinasi mereka.[33]

Setelah mereka selesai mengerjakan, buatlah anak bangga dengan hasil karya mereka dengan menempelnya di dinding atau papan kreativitas agar mereka merasa bangga dengan hasil karyanya, dengan itu anak juga merasa percaya diri bahwa mereka bisa melakukannya.

[33] Mira Rachmah, *Penggunaan Metode Finger Painting dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak* (Bandung: Skripsi UPI,2009),15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Manfaat *Finger Painting*

Finger Painting adalah kegiatan menggambar dan melukis dengan menggunakan jari tangan secara langsung. Dalam kegiatan *finger painting* ini juga digemari anak – anak, karena anak-anak secara langsung bereksplorasi menggunakan jari tangannya. Kegiatan pembelajaran ini dapat melatih kemampuan motorik halus dan kreativitas anak. Namun ada beberapa hal yang harus diingat dalam melakukan kegiatan *finger painting* pada anak usia dini, gunakanlah pewarna aman.

Manfaat dari *finger painting* untuk perkembangan anak usia dini adalah

a. Membantu melatih motorik halusnya, melibatkan gerakan otot kecil dan kematangan syaraf, meningkatkan perkembangan sosial emosional.
b. Mengenalkan pada anak konsep warna primer (merah, kuning, biru).
c. Mengenalkan tentang bagaimana mencampurkan warna – warna primer, sehingga dapat menjadi warna sekunder dan warna tersier.
d. Melatih kreatifitas dan imajinasi anak.
e. Mengenalkan nilai estetika keindahan warna pada anak.[34]

Kebebasan dalam menuangkan ide-ide ketika melakukan kegiatan *finger painting* dapat mengasah kemampuan anak dalam berkreasi. Dengan kegiatan *finger painting*, anak akan lebih menghargai karya seni. Mereka akan menyadari bahwa seni tidak hanya dihasilkan dengan

[34] Sastra, R. *Mengenal Warna.* (Klaten PT . Intan Pariwara, 2017)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alat-alat, namun dengan menggunakan tangan pun bisa menghasilkan karya seni.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Finger Painting*

Setiap kegiatan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sumanto, terdapat kelebihan dan kekurangan pada kegiatan *finger painting*, yaitu :

a. Kelebihan *finger painting*

Kelebihan *finger painting*, kegiatan ini mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat seni, memberikan rangsangan pada jari tangan anak sehingga dapat mengkontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan membuat sebuah huruf.

b. Kekurangan *finger painting*

Kekurarangan *finger painting*, yaitu bermain kotor – kotoran warna dan terkadang membuat anak merasa jijik dan geli karena bahan yang digunakan tepung kanji sebagai media lengket pada jari anak.[35]

C. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian dengan meningkatkan kemampuan menggambar menggunakan *finger painting* terdapat beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian terdahulu. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Nova Nur Indah Yanti (2013) dengan judul "*Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Finger Painting Pada Kelompok A TK Fatayat II 10 November*

[35]Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK.* (Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti, 2005), 65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mojokerto" dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan peneliti, prosentase keberhasilan anak pada siklus I yaitu 58,82% meningkat menjadi 88,24% di siklus II. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prosentase kreativitas anak sebesar 29,42% dengan menerapkan *finger painting* pada anak kelompok A TK Fatayat II 10 November Mojokerto.[36]

Penelitian yang dilakukan oleh Isdi Nurjantara (2014), "*Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 Di TK ABA Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul*" dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas menggambar prosentase keberhasilan pada siklus I memperoleh 63,15%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 94,73%, setelah melakukan penelitian aktivitas menggambar.[37]

Penelitian yang dilakukan oleh Febri Nuraini (2015), "*Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting Pada Anak Di RA Sunan Averrous Bogoran Bantul*". Berdasarkan penelitian ini, prosentase keberhasilan pada silus I memperoleh 64,95%, kemudian meningkat pada siklus II memperoleh 87,05%, dengan menerapkan penelitian menggunakan *finger painting.*[38]

---

[36] Nova Nur Indah Yanti. "*Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Finger Painting Pada Kelompok A TK Fatayat II 10 November Mojokerto*". Jurnal:Universitas Negeri Surabaya.
[37] Isdi Nurjantara,"*Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 Di TK ABA Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul*", Jurnal:Universitas Negeri Yogyakarta.
[38] Febri Nuraini,"*Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting Pada Anak Di RA Sunan Averrous Bogoran Bantul*", Jurnal:Universitas Negeri Yogyakarta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal yang membedakan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti akan mengetahui cara meningkatkan kreativitas menggambar melalui metode *finger painting* dengan menggunakan teknik penilaian non-tes berupa hasil karya saat pembelajaran berlangsung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), lebih dikenal dengan PTK. Metode Penelitian Tindakan Kelas merupakan perencanaan dalam menemukan dan memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Proses Penelitian Tindakan Kelas dilakukan secara bersiklus. Adapun tujuan pokok dalam suatu Penelitian Tindakan Kelas yaitu bagaimana cara meningkatkan dan memperbaiki proses hasil pembelajaran dalam kelas.[39]

Tindakan yang digunakan berupa pelaksanaan melalui metode *finger painting*, yang diterapkan sebagai suatu inovasi pada peningkatan kreativitas menggambar. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan yang bertujuan untuk memperbaiki mutu dan proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Dalam hal ini, peneliti akan terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian dan mengamati langsung saat proses belajar mengajar berlangsung bersama guru.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memliki ciri – ciri yaitu, membahas tentang masalah yang telah muncul saat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas yang dihadapi oleh guru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilakukan jika guru menyadari munculnya persoalan sejak awal

[39] Sadun Akbar,*Penelitian Tindakan Kelas*,(Yogyakarta:Cipta Media Aksara,2008),26.

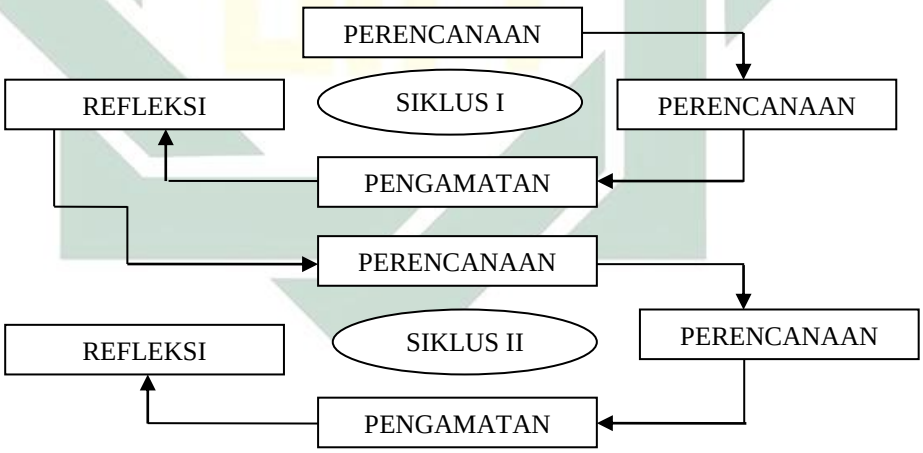
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terkait dengan proses kegiatan belajar mengajar dan beberapa produk pembelajaran yang dihadapi di kelas.[40]

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin ini memiliki empat komponen, yaitu :

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Observasi atau pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting*).[41]

Hubungan dari keempat komponen diatas dapat digambarkan dalam bentuk dibawah ini :



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

[40]Jauhar Fuad dan Hamam, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*,(Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2012), 2
[41] Ibid., 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hubungan dari empat komponen secara tali temali, merupakan satu siklus, yaitu siklus sebelumnya atau siklus pertama saling berhubungan dengan rencana tindakan dalam siklus berikutnya.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting dalam Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi : tempat yang digunakan penelitian, waktu yang digunakan penelitian, dan siklus Penelitian Tindakan Kelas.

a. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada anak kelompok A di TK Alif Surabaya tepatnya di jalan Medayu Utara 28a no 2, Rungkut Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah:

1) Masih rendahnya kemampuan anak kelompok A dalam kegiatan pembelajaran menggambar.
2) Kurangnya motivasi dari guru dan orangtua pada kegiatan menggambar.
3) Adanya dukungan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dari kepala sekolah TK Alif Surabaya untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
4) Guru pada kelompok A di TK Alif Surabaya bersedia membantu dan berkolaborasi dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guna untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar.

b. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester genap di kelompok A tahun ajaran 2018-2019. Kalender akademik sekolah merupakan acuan dalam pelaksanaan penelitian karena dalam PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efetif dikelas.

2. Subyek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelompok A di TK Alif Surabaya, dengan jumlah 15 anak, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah faktor yang jika di ukur akan menghasilkan sebuah skor bervariasi atau bisa disebut juga dengan suatu fenomena bervariasi [42]

Variabel Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai berikut :

1. Variabel *Input* : Anak-anak kelompok A di TK Alif Surabaya tahun ajaran 2018 – 2019.
2. Variabel Proses : *Finger Painting.*
3. Variabel *Output* : Peningkatan kemampuan kreativitas menggambar.

[42]Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 185

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rencana Tindakan

Model Kurt Lewin merupakan model Penelitian Tindakan Kelas yang akan dipilih dalam penelitian ini, tahapan model Kurt Lewin yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Apabila dalam meningkatkan kreativitas menggambar dengan metode *finger painting* pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja, maka peneliti bisa melakukan perbaikan pada penelitian siklus II agar bisa memenuhi tujuan pembelajaran dan indikator kinerja. Apabila pada siklus II juga masih belum terpenuhi, maka peneliti bisa melakukan penelitian pada siklus selanjutnya untuk perbaikan pada siklus sebelumnya hingga target yang diinginkan terpenuhi dengan kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini merumuskan tentang yang akan dilakukan dalam sebuah awal penelitian untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil belajar anak.[43]

Pada tahap ini peneliti melakukan hal – hal berikut :

1) Meminta perizinan dari kepala sekolah TK dan guru untuk melakukan kegiatan penelitian.
2) Menyusun sebuah rencana pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

[43]Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas,*(Yogyakarta: Aditya Media), 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Menyiapkan alat – alat dan sumber belajar mengajar yang digunakan untuk pembelajaran yaitu *finger painting.*
4) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS).
5) Menyiapkan instrument penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam kreativitas menggambar menggunakan metode *finger painting.*
6) Menyusun pedoman observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas anak selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Menurut Sumarno, pada tahap pelaksanaan ini merupakan tahap aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk menghasilkan adanya sebuah perbaikan dan peningkatan dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kondisi kelas tertentu. [44]

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pembelajaran pada kreativitas menggambar dengan menggunakan *finger painting*. pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

1) Guru memberikan *ice breaking* dan motivasi kepada siswa, agar siap dalam menerima materi yang akan diajarkan.
2) Guru menyampaikan materi yang akan dilaksanakan.
3) Guru menyampaikan tujuan materi kegiatan yang akan diajarakan.

[44] Ibid., 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Guru memperkenalkan pada anak mengenai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yakni *finger painting.*
5) Guru melakukan langkah – langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
6) Menyiapkan lembar pengumpulan data dengan bantuan guru mengajar. Peneliti melakukan penelitian pada semua proses pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan oleh guru dan anak dalam melakukan pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observasing*)

Pada tahap pengamatan upaya yang dilakukan peneliti yaitu mengamati serta mendokumentasikan peristiwa yang telah terjadi selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. [45]

Pada tahap pengamatan ini, akan dilakukan pengamatan mengenai semua proses belajar mengajar di kelas secara langsung. Peneliti akan melakukan pengamatan sebagai berikut :

1) Mengamati langsung bagaimana aktivitas yang dilakukan guru, untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan guru dalam menerapkan *finger painting.*
2) Mengamati aktivitas anak secara langsung selama proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *finger painting.*
3) Mendokumentasikan semua kejadian yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, baik dalam hal yang

[45] Ibid., 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendukung maupun hal yang menghambat dalam proses pembelajaran dengan cara mengamati dan mencatat.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti dan guru kemudian melakukan tahap refleksi, pada tahap ini melakukan evaluasi pada seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan observasi. Setelah memperoleh hasil dari observasi, selanjutnya melakukan menganalisis data untuk dapat mengetahui kendala apa saja yang dialami selama proses kegiatan belajar mengajar dengan *finger painting*, jika memperoleh hasil pada siklus I belum berhasil, maka peneliti akan melakukan penelitian pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Pada tahap siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Tahapan yang dilakukan pada siklus II juga sama dengan tahapan pada siklus I yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap refleksi merupakan tahap dimana guru dan peneliti melakukan analisis dan evaluasi pada hasil observasi yang telah diperoleh.[46] Setelah melakukan analisis, guru dan peneliti menyimpulkan hasil dari observasi dan pelaksanaan pembelajaran peningkatan kreativitas menggambar melalui metode *finger painting* setelah melaksanakan beberapa rangkaian kegiatan dari siklus I sampai siklus II.

[46] Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta : Bumi Aksara), 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perbedaan dari siklus I dan siklus II yaitu ada pada kegiatan inti, di dalam siklus I anak diberi tugas menggambar dengan tema yang berbeda-beda. Pada siklus II siswa di minta mengelompok, menggambar bebas sesuai imajinasi anak dan menyiapkan *reward* supaya anak lebih antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti mendapatkan data dan informasi dari berbagai sumber, antara lain :

a. Guru

Untuk dapat mengetahui seberapa tingkat keberhasilan penggunaan media *finger painting* dan peningkatan kreativitas menggambar, maka diperlukan sumber data guru.

b. Siswa

Untuk memperoleh data anak tentang perkembangan kemampuan kreativitas menggambar pada aspek seni serta hasil belajar selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, maka diperlukan juga sumber data siswa.

c. Data Kualitatif

1) Gambaran umum tentang subyek penelitian yaitu TK Alif Surabaya
2) Materi yang disampaikan saat penelitian tindakan kelas.
3) Media berupa *finger painting* saat penelitian tindakan kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Lembar aktivitas kegiatan anak.

5) Lembar aktivitas guru saat proses kegiatan belajar mengajar.

d. Data Kuantitatif

1) Penilaian hasil karya anak.

2) Nilai rata –rata anak.

3) Ketuntasan kemampuan menggambar dengan *finger paintng.*

4) Penilaian hasil observasi guru dan siswa

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti melakukan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, penilaian non tes dan dokumentasi. Tujuan dari teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu untuk mendapatkan suatu data yang valid. Berikut ini merupakan uraian instrument dan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti :

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan sebelum melakukan suatu penelitian mengenai fenomena social yang dilakukan dengan sengaja untuk dilakukan sebuah pencatatan.[47] Tujuan dari dilakukan observasi yaitu untuk mengumpulkan sebuah data terkait tentang aktivitas anak dan guru saat kegiatan pembelajaran dalam meningkatan kreativias menggambar dengan metode *finger paintng*. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu instrument

[47] Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006),62

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi tentang aktivitas guru dan anak (Lembar Observasi terlampir).

b. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi dengan mengajukan secara langsung pertanyaan – pertanyaan pada narasumber. Wawancara antara narasumber dan peneliti dilakukan secara langsung berhadapan antara peneliti dengan narasumber, kemudian kegiatan wawancara dilakukan secara lisan.[48]

Adapun narasumber penelitian ini adalah guru kelas kelompok A di TK Alif Surabaya, teknik wawancara ini bertujuan untuk menyimpulkan data tentang peningkatan kreativitas menggambar. Baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan metode *finger painting.*

c. Penilaian non-tes

Non tes adalah metode penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan peneliti tanpa menguji anak dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Teknik penilaian non-tes ini merupakan penilaian kepribadian peserta didik secara menyeluruh, yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran baik secara individu atau kelompok.[49] Dalam instrument penilaian non tes ini

[48]Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Gia Indonesia, 2008),127.
[49] Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan : Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah*, (Malang:UIN-Maliki Press,2010),61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat beberapa indikator yang harus dicapai anak, yaitu meliputi : anak mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting* dan anak berani menampilkan hasil karyanya di depan kelas.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah laporan pengumpulan data tertulis berupa informasi bahwa adanya penelitian tindakan yang telah dilakukan.[50] Dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah berupa foto dan lembar penilaian selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, RPPH yang digunakan peneliti selama proses belajar mengajar dalam peningkatan kreativitas menggambar pada kelompok A TK Alif Surabaya menggunakan metode *finger paintin*, lembar kerja siswa (LKS), keterangan keadaan sekolah yang digunakan oleh peneliti. Dokumentasi tersebut bertujuan sebagai penunjang hasil penelitian yang dilakukan.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas, teknik analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif yaitu berupa informasi dalam bentuk kalimat yang menggambarkan tentang berbagai aktivitas anak selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan hasil observasi kegiatan aktivitas guru selama proses belajar mengajar, sedangkan data kuantitatif

[50] Risky Setiawan, *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) Teori dan Praktik*, (Yogyakarta : Nuhu Medika, 2017),121

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu berupa nilai dari hasil kegiatan belajar anak pada setiap siklus yang diperoleh dari hasil tugas.

Analisis data kualitatif merupakan penentuan peningkatan proses pembelajaran khususnya pada tindakan yang dilakukan oleh guru, sedangkan analisis data kuantitatif untuk mengetahui adanya peningkatan hasl belajar terhadap pelaksanaan siklus yang telah dilakukan.[51] Adapun analisis data memiliki rumus statistika sederhana sebagai berikut :

1. Penilaian rata – rata

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas menggambar pada anak, maka digunakan instrument unjuk kerja. Adapaun cara mencari rata – rata dari sekumpulan data yang diperoleh anak yaitu menggunakan rumus mean, sebagai berikut : [52]

Rumus 3 .1

Nilai Rata-rata

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata – rata (*mean*)

∑x = Jumlah nilai seluruh anak

N = Jumlah Anak

[51] Suharsimi Arikunto et al, *Penelitia Tindakan Kelas*, (Jakarta Bumi Aksara, 2007), 46
[52] Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005), 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data yang sudah diketahui hasilnya kemudian diinput dalam tabel data instrument penilaian antar siklus :

Tabel 3.1

Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak dengan *Finger Painting*

No	Nama Anak	Kemampuan yang dicapai								Nilai Akhir	Kriteria
		Mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*				Mampu menghasilkan karyanya menggunakan *finger painting*					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
13.											
14.											
15.											
Jumlah Nilai											
Nilai Rata-rata											
Jumlah Siswa yang tuntas											
Ketuntasan Belajar											

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

a. **Mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*..**

4 : Anak mampu menggambar bebas menggunakan *finger painting* dengan imajinasinya dan mampu mengkombinasikan 2 – 3 warna.

3 : Anak mampu menggambar bebas menggunakan *finger painting* dengan telaten namun hanya dengan bantuan guru.

2 : Anak menggambar menggunakan *finger painting* dengan bantuan guru dan belum mampu megerjakan hingga tuntas

1 : Anak belum mampu menggambar bebas menggunakan *finger painting*.

b. **Berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas.**

4 : Anak berani maju di depan kelas menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya.

3 : Anak berani maju di depan kelas menunjukkan dan menceritakan hasil karyanya namun masih didampingi guru

2 : Anak berani maju di depan kelas namun tidak mau bercerita.

1 : Anak belum berani maju di depan kelas.

Kemudian skor yang diperoleh dari nilai rata-rata setiap indikator dapat diklarifikasikan dalam bentuk predikat yang berskala, sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2

Klasifikasi Skala Penilaian

Penilaian	Kriteria
90 – 100	BSB (Berkembang Sangat Baik)
70 – 89	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
50 – 69	MB (Mulai Berkembang)
0 – 49	BB (Belum Berkembang)

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Kegiatan dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila ada suatu peningkatan pada hasil proses pembelajaran anak selama mendapat tindakan di kelas. Apabila jumlah presentase menunjukkan 75% siswa meningkat pada kreativitas menggambar maka dapat dinyatakan berhasil dalam penelitian ini. Adapun cara menghitung persentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II menggunakan rumus, yaitu :

Rumus 3.2

Nilai Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari.

f = Jumlah frekuensi skor anak yang telah tuntas.

N = Jumlah seluruh anak kelompok A

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk dapat mengetahui perolehan jumlah prosentase, dapat diklarifikasikan dalam bentuk kriteria yang sama halnya diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto dengan prosentase sebagai berikut : [53]

Tabel 3.3

Persentase Ketuntasan Belajar

Penilaian	Kriteria
81 – 100 %	BSB : Berkembang Sangat Baik.
61 – 80 %	BSH : Berkembang Sesuai Harapan.
41 – 60 %	MB : Mulai Berkembang.
< 40 %	BB : Belum Berkembang.

3. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Pada penilaian akhir observasi aktivitas guru dan anak dapat diperoleh dengan cara rumus sebagai berikut :

Rumus 3.3

Nilai Akhir

$$\textbf{Nilai Akhir} = \frac{\textbf{Skor yang diperoleh}}{\textbf{Skor Maksimum}} \times \mathbf{100}$$

Kemudian skor yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan anak dapat diklasifikasikan kedalam beberapa kriteria sebagai berikut :

[53] Suharsimi Arikunto, *Management Pendidikan*,(Jakarta: Cipta, 2005),44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Hasil Obsevasi Aktivitas Guru dan Anak

Penialain	**Kriteria**
90 – 100	BSB : Berkembang Sangat Baik.
70 - 89	BSH : Berkembang Sesuai Harapan.
50 - 69	MB : Mulai Berkembang.
0 - 49	BB : Belum Berkembang.

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah kriteria yang digunakan peneliti untuk dapat mengetahui seberapa tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.[54]

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas menggambar pada kelompok A di TK Alif Surabaya ini dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai indikator yang ditentukan sebagai berikut :

1. Skor aktivitas siswa dan guru mencapai 75.
2. Nilai rata-rata siswa 70 atau lebih merupakan batas tuntas dan dapat dikategorikan berhasil dan keterangan berkembang sesuai harapan.
3. Prosentase belajar siswa dinyatakan tuntas jika mencapai 70 %.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan secara kolaboratif, dimana guru kelas merupakan pendamping dan mahasiswa sebagai peneliti. Tugas

[54]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru yaitu menerapkan penggunaan *finger painting* yang bertujuan meningkatkan kreativitas menggambar anak pada kelompok A di TK Alif Surabaya. Adapun rincian tugas guru dan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Identitas Guru

   Nama : Yulia Rochma

   Jabatan : Guru Kelas kelompok A

   Tugas :

   1. Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran.
   2. Mengamati pelaksanaan pembelajaran.
   3. Terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

2. Identitas Peneliti

   Nama : Navisah Meuthia

   NIM : D08215009

   Status : Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.

   Tugas :

   1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
   2. Menyusun instrument penelitian.
   3. Membuat lembar observasi.
   4. Menilai hasil tugas dan evaluasi akhir materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Melakukan diskusi dengan guru dan menyusun laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Alif Surabaya, yang beralamatkan di Jl. Medayu Utara 28 A no 2, Rungkut, Surabaya. pada semester II Tahun Ajaran 2018 / 2019.

Letak lokasi sekolah berada di daerah komplek dan tidak dekat dengan jalan raya, yang mana banyak terdapat anak usia dini Taman Kanak – kanak yang membutuhkan pendidikan TK, sehingga mayoritas siswa TK Alif Surabaya adalah anak warga sekitar TK.

Selama kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di TK Alif Surabaya lebih menonjol pada perkembangan aspek kognitif, sementara untuk perkembangan kreativitas dalam aspek kesenian masih kurang optimal, khususnya kreativitas menggambar. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian terkait pengembangan kretivitas menggambar pada pendidikan anak usia dini.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A yang berjumlah 15 anak berusia 4 sampai 5 tahun, yang terdiri 8 anak laki – laki dan 7 anak perempuan.

Hasil dari penelitian tindakan kelas kegiatan belajar mengajar menggambar dengan menggunakan metode *finger painting* di kelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A di TK Alif Surabaya diperoleh dari tindakan penelitian pada siklus I dan siklus II. Dalam penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus mempunyai langkah – langkah yang sama yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari wawancara, observasi guru, observasi anak, dokumentasi dan hasil karya anak.

2. Pra Siklus

Hasil laporan penelitian adalah deskripsi dari hasil penelitian yang merupakan sumber dari setiap siklus kagiatan yang telah dilakukan. Data – data diperoleh peneliti dari kegiatan selama kegiatan pembelajaran dimulai hingga kegiatan pembelajaran berakhir, yang bertujuan agar penelitian ini tercapai melalui setiap perbaikan dalam penerapan di lapangan.

Kegiatan observasi dilakukan peneliti ketika peneliti melaksanakan kegiatan magang mandiri tepat pada tanggal 18 Januari 2018. Kegiatan belajar mengajar di TK Alif Surabaya sebenarnya baik dan terstruktur namun kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak untuk lebih semangat dalam belajar, pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas.

Observasi dilakukan guna untuk mengamati aktivitas yang dilakukan guru dan anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi adalah data dari jumlah anak di kelas A TK Alif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya dan hasil karya kegiatan menggambar dengan menggunakan *finger painting.*

Pada saat observasi dilakukan, proses kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Alif Surabaya dapat diketahui tingkat kreativitas menggambar anak pada kelompok A di TK Alif Surabaya, peneliti melakukan kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Di TK Alif Surabaya kreativitas menggambar anak masih memiliki nilai yang rendah, hal ini terlihat ketika anak mengerjakan tugas keterampilan menggambar masih banyak peserta didik yang mencontoh, belum menunjukkan kreativitasnya ketika menggambar, kurangnya kemampuan mengeksplorasikan dalam berkreasi dan melakukan ekspresi diri untuk beraktivitas. Jadi guru menyampaikan suatu materi yang diajarkan dengan memberi instruksi pada anak untuk meniru gambar guru, tanpa di beri kebebasan dalam bereksplorasi dan berimajinasi, seperti misal “daun itu warnanya apa ?”. Dari penjelasan yang diberikan oleh guru pada anak-anak yaitu kurang menarik perhatian anak-anak, kurang memberi penekanan materi mengenai kegiatan menggambar. Dari pertanyaan yang diutarakan guru, anak hanya mengenal bahwa daun warnanya hijau, namun imajinasi anak tidak dapat berkembang jika anak tidak diberi kesempatan berimajinasi secara bebas. Oleh karena itu kemampuan dalam menggambar masih rendah. Pada tahap pra siklus ini beberapa anak belum memahami instruksi, sehingga selalu didampingi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak dengan *Finger Painting* Pada Pra Siklus

No	Nama Anak	Kemampuan yang dicapai								Nilai Akhir	Kriteria
		Mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*				Mampu menghasilkan karyanya menggunakan *finger painting*					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Hrn		√				√			50	MB
2.	Blqs			√			√			62	MB
3.	Jsmn			√			√			62	MB
4.	Fth	√				√				25	BB
5.	Arzk		√					√		62	MB
6.	Ysnt	√					√			37	BB
7.	Tlt			√				√		75	BSH
8.	Aly	√				√				25	BB
9.	Ptr		√						√	75	BSH
10.	Gla			√				√		75	BSH
11.	Mrs		√					√		62	MB
12.	Asf		√				√			50	MB
13.	Sth	√						√		50	MB
14.	Bgs		√					√		62	MB
15.	Sq		√						√	75	BSH
Jumlah Nilai		847									
Nilai Rata-rata		56,4									
Jumlah Siswa yang tuntas		4									
Ketuntasan Belajar		27%									

Keterangan Nilai :

76 – 100 = 4 (BSB)

51 – 75 = 3 (BSH)

26 – 50 = 2 (MB)

0 – 25 = 1 (BB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui hasil nilai perolehan, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\textbf{Nilai akhir} = \frac{\textbf{skor yang diperoleh}}{\textbf{skor maksimum}} \times 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X(\textbf{Jumlah nilai seluruh anak})}{N(\textbf{Jumlah anak})}$$

$$= \frac{847}{15}$$

$$= 56{,}4$$

Untuk mengetahui hasil prosentase ketuntasan belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{4}{15} \times 100\ \%$$

$$= 27\ \%$$

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kemampuan kreativitas menggambar anak pada tahap pra siklus yaitu sebesar 56,4 dengan kategori Mulai Berkembang (MB),dan jumlah anak yang tuntas pada tahap pra siklus ini adalah 4 orang anak. Data ini dapat dilihat pada indikator mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*, dari 15 anak yang mendapat skor 3 yaitu sebanyak 4 anak, yang mendapat skor 2 yaitu sebanyak 7 anak dan yang mendapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

skor 1 sebanyak 4 anak, sedangkan pada indikator berani menampilkan hasil karyanya di depan kelas dapat disimpulkan, dari 15 siswa yang mendapat skor 4 yaitu sebanyak 2 anak, yang mendapat skor 3 yaitu sebanyak 6 anak, yang mendapat skor 2 sebanyak 5 anak dan yang mendapat skor 1 sebanyak 2 anak.

3. Siklus 1

a. Siklus 1 Pertemuan pertama

1) Perencanaan

Tahap rencana tindakan pelaksanaan pada siklus I pertemuan pertama berlangsung pada hari senin, 20 Mei 2019 dengan tema " Binatang ", dan sub tema " Binatang darat. RPPH dibuat oleh guru kelas dan peneliti. Dalam proses kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan tema yang telah dibuat dan ditentukan guru kelas dan peneliti sebelumnya. Media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mempersiapkan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas menggambar. Menyusun instrument observasi aktivitas guru dan aktivitas anak, perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

2) Pelaksanaan

Pada tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 20 Mei 2019 pukul 07.00 – 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran bertema "Binatang" dengan sub tema "Binatang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

darat". Kegiatan pembelajaran yang diberikan pada siswa merupakan kegiatan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat peneliti dan guru kelas dan sudah tervalidasi oleh ahlinya.

Peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke- 1 sebelum siswa masuk kedalam kelas, yaitu siswa baris di aula depan kelas untuk senam, bernyanyi dan berdoa bersama. Setelah berdoa siswa masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan setelah masuk kelas yaitu melakukan absensi siswa, kegiatan apersepsi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menggambar dengan menggunakan *finger painting* sesuai tema yang telah di tentukan pada hari itu yaitu tema " Binatang " dengan sub tema " Binatang darat "

Pada awal kegiatan inti dimulai, peneliti menjelaskan pada siswa tentang tema "Binatang" dengan sub tema "Binatang darat", peneliti melakukan tanya jawab singkat tentang bagiann tubuh binatang, merawat binatang, macam-macam binatang, manfaat sebelum pada kegiatan menggambar menggunakan *finger painting.* Peneliti juga dibantu guru kelas dalam menyampaikan materi menggambar dengan *finger painting.* Setelah itu peneliti dan guru menjelaskan bagaimana cara menggambar sesuai tema yang di tentukan dengan menggunakan *finger painting* dan memberikan contoh gambar yang dibuatnya. Selanjutnya peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membagi tiga kelompok yang bertujuan agar setiap siswa mampu berbagi cat *finger painting* dengan teman, memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa berupa buku gambar.

3) Pengamatan

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan yang bertujuan untuk dapat mengetahui kemampuan kreativitas menggambar dengan menggunakan *finger painting*. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati anak yang menggambar dengan mandiri, mampu menggambar dengan imajinasinya sendiri, berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti, terdapat beberapa anak yang belum memahami instruksi dan aturan yang diberikan, jadi beberapa anak belum mampu untuk menggambar bebas dengan imajinasinya melalui metode *finger painting* sesuai instruksi guru.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas menggambar dengan menggunakan *finger painting*, guru sudah cukup baik dalam menyampaikan materi. Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama adalah 75 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil observasi aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat sangat bersemangat bahkan anak tidak sabar untuk mempraktikkan menggambar menggunakan *finger painting.* Namun ketika memberi penjelasan tentang aturan kegiatan pembelajaran, anak kurang memperhatikan sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak sedikit mengalami kesulitan dan hampir beberapa anak mendapat bantuan guru saat mengerjakan. Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus I pertemuan pertama adalah 62,5 dengan kategori Mulai Berkembang (MB).

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	1. Menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting.*	4	Guru menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting* dengan jelas.
	2. Memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan mengajak anak-anak mempraktikkannya.	4	Guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dengan jelas, sehingga anak mampu mempraktikannya.
	3. Membimbing anak menyelesaikan tugasnya.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan baik, melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak.
	4. Mengajak anak untuk aktif tanya jawab tentang tugas yang diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan berupa kalimat pertanyaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			dengan jelas dan mudah dipahami.
	5. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	1	Guru tidak mengevaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, namun masih kurang dalam penguatan materi. .
	6. Menyampaikan pesan-pesan tentang kegiatan yang telah dilakukan.	1	Guru tidak menyampaikan pesan-pesan yang data diambil pada kegiatan hari ini.
Jumlah Skor Keseluruhan		**18**	
Nilai Observasi		**75**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{18}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 75$

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	. 1. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media *finger painting.*	3	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media yang akan digunakan, namun belum kondusif.
	2. Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan bisa mempraktikkannya.	3	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* namun mempraktikkannya masih dengan bantuan guru.
	3. Anak mengerjakan tugas	2	Anak mengerjakan tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru.		menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru namun masih dengan bantuan guru.
	4. Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru.	3	Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan dari guru.
	5. Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini .	2	Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, namun kurang kondusif.
	6. Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan pada kegiatan hari ini.	2	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan kegiatan pada hari ini namun anak masih ramai sehingga kurang kondusif.
Jumlah Skor Keseluruhan		**15**	
Nilai Observasi		**62,5**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{15}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 62,5$

4) Refleksi

Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dan guru yaitu melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada tahap refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan beberapa kendala yang dialami peneliti selama siklus I berlangsung. Kelebihan yang muncul pada siklus I ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertemuan ini yaitu anak-anak begitu antusias dan semangat ketika diajak peneliti menggambar dengan menggunakan *finger painting.* Kendala yang ditemukan peneliti dan guru yaitu :

a) Pada saat guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu, masih banyak anak yang masih ramai di kelas sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif.
b) Menggambar dengan menggunakan *finger painting* di dalam kelas menjadi kurang efektif, karena kelas yang digunakan tidak muat untuk siswa yang dibagi menjadi tiga kelompok.
c) Anak masih ragu dalam menggambar dengan menggunakan *finger painting*, masih takut untuk memunculkan ide-ide kreatif mereka, sehingga beberapa anak masih meniru hasil karya teman.
d) Ketika kegiatan penutup, guru tidak melakukan diskusi tentang hari ini, sehingga anak masih sulit dalam menggambar dengan *finger painting.*

Dari beberapa kendala di atas solusi yang bisa dilakukan adalah :

a) Sebelum kegiatan dimulai, guru dan peneliti melakukan pengkondisian kelas dengan di ajak *ice breaking.* Setelah anak terkondisikan, kemudian guru mulai menjelaskan kegiatan denngan menarik agar mampu dipahami oleh anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Penataan kegiatan pembelajaran jika di dalam kelas kurang kondusif, maka guru dan peneliti bisa mencari tempat yang membuat anak nyaman saat pembelajaran berlangsung misalnya di tempat yang luas seperti aula sekolah.

c) Guru harus selalu memberi motivasi pada anak baik sebelum memulai mengerjakan tugas sampai kegiatan berlangsung agar anak mampu percaya diri dengan hasil karyanya.

d) Guru harus bisa membagi waktu untuk berdiskusi agar kegiatan hari ini mudah diingat oleh anak.

b. Siklus I pertemuan ke – 2

1) Perencanaan

Tahap rencana tindakan pelaksanaan pada siklus I pertemuan ke – 2 berlangsung pada hari kamis, 23 Mei 2019 dengan tema “ Binatang ”, dan sub tema “ Binatang bersayap”. RPPH dibuat oleh guru kelas dan peneliti. Dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan tema yang telah dibuat dan ditentukan guru kelas dan peneliti sebelumnya. Media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mempersiapkan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas menggambar. Menyusun instrument observasi dan aktivitas anak, perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ke – 2 di siklus I masih sama yaitu menggambar menggunakan *finger painting* dengan tema "Binatang" sub tema "Binatang bersayap".

Pada kegiatan di pertemuan ke –2, peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas, yaitu siswa baris di aula depan kelas untuk senam untuk melatih fisik motorik anak, bernyanyi dan berdoa bersama. Setelah siswa masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan yaitu membaca syahadat beserta artinya, membaca pancasila, asmaul husna, melakukan absensi siswa, kemudian peneliti mengajak anak bernyanyi lagu "kupu-kupu". Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menggambar dengan menggunakan *finger painting* sesuai tema yang telah di tentukan pada hari itu yaitu tema "Binatang" dengan sub tema "Binatang bersayap".

Sebelum masuk pada kegiatan, peneliti melakukan tanya jawab dengan anak – anak tentang tema hari ini yaitu menyebutkan bagian – bagian tubuh hewan, merawat binatang, macam – macam binatang, manfaat. Selain itu peneliti juga mengulas tentang tema kemarin. Pada pertemuan ke -2 siklus I, indikator yang digunakan peneliti sama dengan pertemuan ke -1, yaitu anak mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting* dan anak berani menunjukkan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karyanya di depan kelas. Dua indikator dan aturan bermain juga masih sama dengan pertemuan pertama.

Setelah anak melakukan kegiatan menggambar, peneliti memberikan stempel bintang di tangan anak yang bertujuan untuk meminimalisir rasa bosan pada anak, agar anak lebih antusias dan bersemangat dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

3) Pengamatan

Selama kegiatan pembelajaran pada pertemun ke -2 ini, peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan mengamati kemampuan dalam kreativitas menggambar anak menggunakan *finger painting.* Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati anak yang menggambar dengan mandiri, mampu menggambar dengan imajinasinya sendiri, berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas.

Berdasarkan hasil pengematan pada pertemuan ke -2 di siklus 1, anak mulai memahami instruksi dan aturan yang diberikan. Peneliti memberikan contoh gambar kupu-kupu dengan *finger painting,* kemudian memberi penjelasan untuk menggambar sesuai tema secara bebas. Peneliti akan memberikan tanda stempel bintang pada tangan anak setelah mengerjakan tugasnya sebagai *reward* bahwa mereka telah menyelesaikannya, agar siswa lebih bersemangat di kegiatan pembelajaran ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika anak melakukan penugasan pada hari itu, terlihat banyak anak mengerjakan tugas menggambarnya mulai tuntas. Namun ada 8 anak yang masih dalam bimbingan peneliti, sehingga peneliti perlu melakukan pendampingan.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas menggambar menggunakan *finger painting,* cara menyampaikan materi dan penugasan kepada anak sudah tersampaikan dengan jelas sehingga anak mudah memahami penugasan yang diberikan. Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke -2 adalah 83,3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Dari hasil observasi aktivitas anak dalam menggambar menggunakan *finger painting,* anak sangat bersemangat dalam mempraktekkan menggunakan *finger painting* tersebut sehingga anak sudah mulai bisa menggambar menggunakan *finger painting* dengan tuntas. Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus I pertemuan ke -2 adalah 66,6 dengan kategori Mulai Berkembang (MB).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan Ke -2

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	1. Menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting.*	4	Guru menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting* dengan jelas.
	2. Memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan mengajak anak-anak mempraktikkannya.	4	Guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dengan jelas, sehingga anak mampu mempraktikannya.
	3. Membimbing anak menyelesaikan tugasnya.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan baik, melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak.
	4. Mengajak anak untuk aktif tanya jawab tentang tugas yang diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan berupa kalimat pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami.
	5. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	2	Guru mengevaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, namun kurang jelas. .
	6. Menyampaikan pesan-pesan tentang kegiatan yang telah dilakukan.	2	Guru sudah menyampaikan pesan-pesan yang data diambil pada kegiatan hari ini namun kurang jelas.
Jumlah Skor Keseluruhan		**20**	
Nilai Observasi		**83,3**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$= \frac{20}{6\ x\ 4} \times 100$$

$$= 83{,}3$$

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan Ke -2

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	. 1. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media *finger painting.*	3	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media yang akan digunakan, namun belum kondusif.
	2. Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan bisa mempraktikkannya.	3	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* namun mempraktikkannya masih dengan bantuan guru.
	3. Anak mengerjakan tugas menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru.	2	Anak mengerjakan tugas menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru namun masih dengan bantuan guru.
	4. Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru.	3	Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan dari guru.
	5. Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini .	3	Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, dengan cukup baik.
	6. Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan pada kegiatan hari ini.	2	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan kegiatan pada hari ini namun kurang kondusif.
Jumlah Skor Keseluruhan		**16**	
Nilai Observasi		**66,6**	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{16}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 66.6$

Tabel 4.6

Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak

Dengan *Finger Painting* pada Siklus I.

No	Nama Anak	Kemampuan yang dicapai								Nilai Akhir	Kriteria
		Mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*				Berani menampilkan hasil karyanya di depan kelas					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Hrn		√					√		62	MB
2.	Blqs			√			√			62	MB
3.	Jsmn			√					√	87	BSH
4.	Fth	√				√				25	BB
5.	Arzk		√					√		62	MB
6.	Ysnt	√					√			37	BB
7.	Tlt			√				√		75	BSH
8.	Aly		√				√			50	MB
9.	Ptr		√						√	75	BSH
10.	Gla			√				√		75	BSH
11.	Mrs		√					√		62	MB
12.	Asf		√					√		62	MB
13.	Sth		√						√	75	BSH
14.	Bgs		√						√	75	BSH
15.	Sq			√					√	87	BSH
Jumlah Nilai		971									
Nilai Rata-rata		64,7									

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jumlah Siswa yang tuntas	7
Ketuntasan Belajar	46,6%

Keterangan Nilai :

76 – 100 = 4 (BSB)

51 – 75 = 3 (BSH)

26 – 50 = 2 (MB)

0 – 25 = 1 (BB)

Untuk mengetahui hasil nilai perolehan, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\textbf{Nilai akhir} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X(\textbf{Jumlah nilai seluruh anak})}{N(Jumlah\ anak)}$$

$$= \frac{971}{15}$$

$$= 64{,}7$$

Untuk mengetahui hasil prosentase ketuntasan belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{7}{15} \times 100\ \%$$

$$= 46{,}6\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kemampuan kreativitas menggambar anak pada siklus I yaitu sebesar 64,7 dengan kategori Mulai Berkembang (MB), dan jumlah anak yang tuntas pada tahap siklus I ini adalah 7 anak. Data ini dapat dilihat pada indikator mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*, dari 15 anak yang mendapat skor 3 yaitu sebanyak 5 anak, yang mendapat skor 2 yaitu sebanyak 8 anak dan yang mendapat skor 1 sebanyak 2 anak, sedangkan pada indikator berani menampilkan hasil karyanya di depan kelas, dari 15 siswa yang mendapat skor 4 yaitu sebanyak 5 anak, yang mendapat skor 3 yaitu sebanyak 6 anak, yang mendapat skor 2 sebanyak 3 anak dan yang mendapat skor 1 yaitu 2 anak. Dapat dilihat data dari siklus I masih kurang sehingga perlu adanya peningkatan dalam nilai rata-rata. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus I memperoleh 46,6 % dengan kategori Mulai berkembang (MB), sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

4) Refleksi

Setelah peneliti melakukan tindakan pada siklus pertama, langkah peneliti selanjutnya yaitu peneliti dan guru melakukan refleksi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada refleksi pertemuan ke -2 ini, peneliti memperbaiki dan mencari solusi dari kendala yang terdapat pada pertemuan pertama yakni peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melaksanakan kegiatan pembelajaran di aula depan kelas, peneliti mencari lokasi yang cukup luas agar anak juga dapat nyaman dalam kegiatan belajar mengajar, tidak lupa peneliti selalu memberikan motivasi dan *reward* sehingga anak akan lebih tertarik dan bersemangat untuk berlomba-lomba untuk menunjukkan hasil kemampuannya.

Peneliti juga perlu melakukan pendampingan dengan memenuhi kebutuhan anak dalam mengerjakan tugas agar anak tidak merasa kebingungan dalam mengerjakan. Selain itu peneliti juga selalu memperhatikan alokasi waktu sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh sekolah.

4. Siklus II

a. Siklus 1I Pertemuan pertama

1) Perencanaan

Tahap rencana tindakan pelaksanaan pada siklus II pertemuan ke pertama berlangsung pada hari Jum'at, 14 Juni 2019 dengan tema "Tanaman", dan sub tema "Tanaman Sayur". RPPH dibuat oleh guru kelas dan peneliti. Dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan tema yang telah dibuat dan ditentukan guru kelas dan peneliti sebelumnya. Media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mempersiapkan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas menggambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menyusun instrument observasi dan aktivitas anak, perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

2) Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti pada pertemuan pertama siklus II menggunakan "Tanaman" dengan sub tema "Tanaman Sayur". Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran di siklus II sama dengan pada siklus I yaitu dengan indikator anak mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting* dan anak berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas. Dua indikator dan aturan bermain juga masih sama dengan pertemuan pertama.

Pada kegiatan di pertemuan pertama siklus II, peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas, yaitu siswa baris di aula depan kelas untuk senam agar melatih fisik motorik anak, bernyanyi dan berdoa bersama. Setelah siswa masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan yaitu membaca syahadat beserta artinya, membaca pancasila, asmaul husna, melakukan absensi siswa, kemudian peneliti mengajak anak bernyanyi lagu "menanam jagung". Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menggambar dengan menggunakan *finger painting* sesuai tema yang telah di tentukan pada hari itu yaitu tema "Tanaman" dengan sub tema "Tanaman Sayur".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan selanjutnya yaitu masuk pada kegiatan inti, yang mana peneliti melakukan tanya jawab, dengan anak-anak tentang tema hari ini yaitu macam-macam tanaman sayur, manfaat tanaman sayur, cara menanam tanaman sayur, cara merawat tanaman sayur. Selain itu peneliti juga mengulas kegiatan ada siklus I. Terlihat beberapa anak berani menceritakan kembali tugas menggambar yang telah dikerjakan di siklus I. Pada siklus II ini peneliti mengajak anak menggambar jagung menggunakan *finger painting*, peneliti memberi contoh gambar jagung dengan menggunakan *finger painting* yang telah dibuatnya dan ditempel di papan tulis agar anak lebih mudah dalam menggambar bebas.

Sebelum anak memulai menggambar peneliti juga memberi penjelasan pada anak-anak bahwa di siklus II ini peneliti akan memberi stempel dua bintang di tangan anak bagi yang menggambar di lembaran buku gambar penuh. Peneliti memberi *reward* tersebut bertujuan agar anak lebih percaya diri dan berimajinasi penuh pada hasil karyanya. Peneliti tidak luput untuk selalu memberi motivasi pada anak-anak.

3) Pengamatan

Pada kegiatan pembelajaran pada pertemun pertama siklus I ini, peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan mengamati kemampuan dalam kreativitas menggambar anak menggunakan *finger painting.* Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menggambar di 1 lembar buku gambar penuh, mampu menggambar dengan imajinasinya sendiri, berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama siklus II, anak mulai bertanggung jawab atas tugas menggambarnya. Peneliti memberikan contoh gambar jagung dengan menggunakan *finger painting* yang telah dibuatnya dan ditempel di papan tulis agar anak lebih mudah dalam menggambar bebas. Peneliti juga memberi penjelasan pada anak-anak bahwa di siklus II ini peneliti akan memberi stempel dua bintang di tangan anak bagi yang menggambar di lembaran buku gambar penuh. Peneliti memberi *reward* tersebut bertujuan agar anak lebih percaya diri dan berimajinasi penuh pada hasil karyanya..

Ketika anak melakukan penugasan pada hari itu, terlihat banyak anak mengerjakan tugas dengan sangat antusias dan lebih semangat dari sebelumnya. Namun masih juga terdapat beberapa anak yang dalam bimbingan peneliti, sehingga peneliti perlu melakukan pendampingan.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam peningkatan kreativitas menggambar menggunakan *finger painting*, guru sudah maksimal dalam menyampaikan materi kegiatan. Namun saat kegiatan apersepsi, guru hanya melakukan sekilas sehingga materi yang tersampaikan masih kurang dipahami anak. Perolehan nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama yaitu 91,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari hasil observasi aktivitas anak dalam peningkatan kreativitas menggambar menggunakan *finger painting* sudah cukup baik dan beberapa anak yang ramai ketika guru menjelaskan dan masih susah dikondisikan. Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pada pertemuan pertama yaitu 87,5 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 4.7

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan Pertama

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	1. Menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting.*	4	Guru menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting* dengan jelas.
	2. Memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan mengajak anak-anak mempraktikkannya.	4	Guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dengan jelas, sehingga anak mampu mempraktikannya.
	3. Membimbing anak menyelesaikan tugasnya.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan baik, melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak.
	4. Mengajak anak untuk aktif tanya jawab tentang tugas yang diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan berupa kalimat pertanyaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			dengan jelas dan mudah dipahami.
	5. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	3	Guru mengevaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, namun masih kurang dalam penguatan materi. .
	6. Menyampaikan pesan-pesan tentang kegiatan yang telah dilakukan.	3	Guru sudah menyampaikan pesan-pesan yang data diambil pada kegiatan hari ini namun kurang jelas.
Jumlah Skor Keseluruhan		**22**	
Nilai Observasi		**91,6**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{22}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 91,6$

Tabel 4.8

Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	. 1. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media *finger painting.*	4	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media yang akan digunakandengan baik.
	2. Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan bisa mempraktikkannya.	4	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dengan baik sesuai instruksi.
	3. Anak mengerjakan tugas	4	Anak mengerjakan tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru.		menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru namun masih dengan baik.
	4. Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru.	3	Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan dari guru.
	5. Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini .	3	Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, dengan cukup baik.
	6. Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan pada kegiatan hari ini.	3	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan kegiatan pada hari ini dengan cukup baik.
Jumlah Skor Keseluruhan		**21**	
Nilai Observasi		**87,5**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{21}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 87{,}5$

4) Refleksi

Setelah tindakan pada siklus pertama selesai, langkah peneliti dan guru selanjutnya yaitu melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan kendala yang dialami.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat beberapa kelebihan pada pertemuan pertama siklus II, yaitu anak semakin lebih bertanggung jawab atas tugas menggambarnya, anak lebih sangat antusias dalam menggambar dari sebelumnya karena adanya *reward* atau hadiah sebagai pemicu semangat anak. Alhamdulillah beberapa anak sudah mampu mengerjakan tugasnya dengan baik dan sesuai aturan.

Adapun kendala dari hasil pengamatan yang perlu dievaluasi adalah ada anak yang masih dalam dampingan peneliti dan guru dari awal hingga selesai, jadi pengamatan peneliti pada anak yang lain menjadi terganggu.

Peneliti selalu memberi penguatan pada anak agar mereka harus selalu berlatih menggambar. Demikian agar anak bisa selalu terasah imajinasinya dan tidak akan merasa kesulitan.

b. Siklus II Pertemuan Ke -2

1) Perencanaan

Tahap rencana tindakan pelaksanaan pada siklus II pertemuan ke -2 berlangsung pada hari Senin, 17 Juni 2019 dengan tema “Tanaman”, dan sub tema “Tanaman Hias”. RPPH dibuat oleh guru kelas dan peneliti. Dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan tema yang telah dibuat dan ditentukan guru kelas dan peneliti sebelumnya. Media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mempersiapkan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas menggambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menyusun instrument observasi dan aktivitas anak, perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

2) Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ke – 2 di siklus II masih sama yaitu menggambar menggunakan *finger painting* dengan tema "Tanaman" sub tema "Tanaman Hias".

Pada kegiatan di pertemuan ke –2, peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas, yaitu siswa baris di aula depan kelas untuk senam untuk melatih fisik motorik anak, bernyanyi dan berdoa bersama. Setelah siswa masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan yaitu membaca syahadat beserta artinya, membaca pancasila, asmaul husna, melakukan absensi siswa,

Peneliti mengajak anak bernyanyi lagu "Lihat Kebunku". Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menggambar dengan menggunakan *finger.* Kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajak anak untuk mengulas kegiatan yang telah dilalui. Setelah itu peneliti melakukan tanya jawab dengan anak – anak tentang tema hari ini yaitu pencipta tanaman, menyebutkan macam – macam tanaman hias, bagian – bagian tanaman hias, manfaat tanaman hias, cara menanam dan merawat tanaman hias. Pada pertemuan ke -2 siklus II, indikator yang digunakan peneliti sama dengan pertemuan pertama, yaitu anak mampu menggambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting* dan anak berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas.

Kemudian peneliti dan guru menyiapkan bahan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Bahan yang akan digunakan masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu menggambar menggunakan *finger painting.* Pada pertemuan ke -2 siklus II ini peneliti memberi penjelasan pada anak-anak bahwa yang menggambar dengan tanpa meniru milik teman, rapi, tidak dengan bantuan guru akan mendapatkan hadiah dari peneliti berupa stempel bintang di tangan dan hadiah berupa pensil dan penghapus. Tujuan peneliti yaitu meminimalisir rasa bosan pada anak, agar anak lebih antusias dan bersemangat dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

3) Pengamatan

Pada kegiatan pembelajaran pada pertemun ke -2 siklus II ini, peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan mengamati kemampuan dalam kreativitas menggambar anak menggunakan *finger painting.* Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati anak yang menggambar menggambar dengan imajinasinya sendiri, berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas, tanpa meniru milik teman, rapi, tidak dengan bantuan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan ke -2 siklus II, anak mulai bertanggung jawab atas tugas menggambarnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti memberikan contoh gambar bunga dengan menggunakan *finger painting* yang telah dibuatnya dan ditempel di papan tulis agar anak lebih mudah dalam menggambar bebas. Peneliti juga memberi penjelasan pada anak-anak bahwa di siklus II ini peneliti akan memberi hadiah ada anak-anak di akhir kegiatan. Peneliti memberi hadiah tersebut bertujuan meminimalisir rasa bosan pada anak, agar anak lebih antusias dan bersemangat dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Ketika anak melakukan penugasan pada pertemuan ke -2 siklus II, anak-anak sangat antusias karena peneliti memberikan hadiah di akhir kegiatan dengan syarat yang telah diberikan peneliti. Hal ini merupakan sebagai pemicu bagi anak agar selalu termotivasi untuk bersemangat dalam keteramilan menggambar.

Dari hasil observasi aktivitas guru, semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan ke -2 yaitu 95,8 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari hasil observasi aktivitas anak sudah baik dalam penerapan kegiatan menggambar menggunakan *finger painting* Perolehan nilai dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pertemuan ke -2 yaitu 91,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.9

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan Ke -2

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	1. Menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting.*	4	Guru menyampaikan materi tentang menggambar dengan menggunakan *finger painting* dengan jelas.
	2. Memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan mengajak anak-anak mempraktikkannya.	4	Guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dengan jelas, sehingga anak mampu mempraktikannya.
	3. Membimbing anak menyelesaikan tugasnya.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan baik, melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak.
	4. Mengajak anak untuk aktif tanya jawab tentang tugas yang diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan berupa kalimat pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami.
	5. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	3	Guru mengevaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, namun kurang jelas. .
	6. Menyampaikan pesan-pesan tentang kegiatan yang telah dilakukan.	4	Guru sudah menyampaikan pesan-pesan yang data diambil pada kegiatan hari ini.
Jumlah Skor Keseluruhan		**23**	
Nilai Observasi		**95,8**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{23}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 95{,}8$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.10

Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan Ke -2

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
	. 1. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media *finger painting*.	4	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi kegiatan dan media yang akan digunakan, dengan baik.
	2. Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dan bisa mempraktikkannya.	4	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* dengan baik.
	3. Anak mengerjakan tugas menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru.	4	Anak mengerjakan tugas menggambar dengan *finger painting* yang diberikan guru dengan baik.
	4. Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru.	3	Anak melakukan unjuk hasil karya serta bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan dari guru.
	5. Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini .	4	Anak melakukan evaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, dengan baik.
	6. Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan pada kegiatan hari ini.	3	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan kegiatan pada hari ini namun belum kondusif.
Jumlah Skor Keseluruhan		**22**	
Nilai Observasi		**91,6**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{Skor\ Keseluruhan}{Aspek\ Pengamatan\ x\ Skor\ Maksimum} \times 100$

$= \frac{22}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 91,6$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.11

Hasil Kemampuan Kreativitas Menggambar Anak Dengan *Finger Painting* pada Siklus II

No	Nama Anak	Kemampuan yang dicapai								Nilai Akhir	Kriteria
		Mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*				Berani menampilkan hasil karyanya di depan kelas					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Hrn				√				√	100	BSB
2.	Blqs				√				√	100	BSB
3.	Jsmn				√				√	100	BSB
4.	Fth		√					√		62	MB
5.	Arzk			√					√	87	BSH
6.	Ysnt		√					√		62	MB
7.	Tlt				√				√	100	BSB
8.	Aly				√			√		87	BSH
9.	Ptr				√				√	100	BSB
10.	Gla				√				√	100	BSB
11.	Mrs				√				√	100	BSB
12.	Asf				√				√	100	BSB
13.	Sth		√						√	75	BSH
14.	Bgs				√				√	100	BSB
15.	Sq				√				√	100	BSB
Jumlah Nilai		1373									
Nilai Rata-rata		91,5									
Jumlah Siswa yang tuntas		13									
Ketuntasan Belajar		86,6 %									

Keterangan Nilai :

76 – 100 = 4 (BSB)

51 – 75 = 3 (BSH)

26 – 50 = 2 (MB)

0 – 25 = 1 (BB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui hasil nilai perolehan, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\textbf{Nilai akhir} = \frac{\textbf{skor yang diperoleh}}{\textbf{skor maksimum}} \times \mathbf{100}$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X(\textbf{Jumlah nilai seluruh anak})}{N(\textbf{Jumlah anak})}$$

$$= \frac{1373}{15}$$

$$= 91{,}5$$

Untuk mengetahui hasil prosentase ketuntasan belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{13}{15} \times 100\ \%$$

$$= 86{,}6\ \%$$

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kemampuan kreativitas menggambar anak pada tahap siklus II yaitu sebesar 91,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan jumlah anak yang tuntas pada tahap siklus II ini sebanyak 13 anak. Data ini dapat dilihat pada indikator mampu menggambar bebas sesuai imajinasinya menggunakan *finger painting*, dari 15 anak yang mendapat skor 4 yaitu sebanyak 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak, yang mendapat skor 3 yaitu 1 anak, dan yang mendapat skor 2 sebanyak 3 anak, sedangkan pada indikator berani menampilkan hasil karyanya di depan kelas, dari 15 siswa yang mendapat skor 4 yaitu sebanyak 12 anak, dan yang mendapat skor 3 yaitu sebanyak 3 anak. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus II memperoleh 86,6 % dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), jadi pada tahap siklus II dapat dinyatakan tuntas.

4) Refleksi

Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan beberapa kendala yang terjadi selama siklus sebelumnya

Dari hasil pengamatan di atas, Alhamdulillah tidak terjadi kendala. Pada pertemuan ini guru mampu melaksanakan hampir semua kegiatan pembelajaran dengan baik. Kemudian anak sudah bisa dikondisikan, sehingga mulai tertib dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

B. Pembahasan

Setiap anak usia dini diciptakan memiliki kreativitas sesuai dengan porsinya maisng-masing, Metode pembelajaran untuk mengambangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kreativitas anak adalah metode yang dapat meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi anak. Metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak adalah yang mampu mambuat sebuah pertanyaan, mencari dan menemukan jawabannya, memecahkan masalahnya, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hal-hal baru.

Lembaga Taman Kanak-kanak Alif Surabaya, adalah salah satu lemabaga Taman Kanak-kanak yang berlokasi di Jl. Medayu Utara 28a no 2, Rungkut, Surabaya. Pembelajaran di TK Alif Surabaya ini sudah baik dan terstruktur, namun kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran kurang menarik perhatian anak, metode yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam permasalahan rendahnya nilai kreativitas pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Alif Surabaya pada tahun ajaran 2018-2019, terlihat ketika anak mengerjakan tugas keterampilan menggambar masih banyak peserta didik yang mencontoh, belum menunjukkan kreativitasnya ketika menggambar, kurangnya dalam kemampuan mengeksplorasikan dalam berkreasi dan melakukan ekspresi diri untuk beraktivitas, dalam hal ini guru dapat mengatasi dengan memberikan kesempatan pada anak untuk menggambar dengan menggunakan *finger painting.*

Kegiatan kreativitas menggambar di Taman Kanak-kanak Alif Surabaya tidak sesuai dengan karakteristik pada anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan saat menggambar kurang menyenangkan bagi anak, sehingga anak dengan sangat mudah bosan, ramai dan bermain sendiri. Selain itu media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang digunakan guru saat kegiatan menggambar yaitu hanya krayon dan media ini terbilang monoton. Guru juga tidak memberikan kesempatan pada anak untuk meluangkan ide atau gagasan kreatif mereka, hal yang dilakukan guru selalu memberikan instruksi pada setiap penugasan sehingga kegiatan anak cenderung monoton.

Mengembangkan kemampuan kreativitas menggambar pada anak usia dini lebih mudah dipahami anak jika menggunakan media yang menarik anak untuk belajar. Dengan sebuah media anak lebih bersemangat serta mudah anak dalam memahami atau menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang membawa informasi pembelajaran dan bertujuan dalam memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, media pembelajaran sangat diperlukan pada proses belajar mengajar. Akan tetapi hal tersebut berbeda dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Alif Surabaya, yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas menggambar tidak menggunakan media selain krayon, sehingga siswa merasa bosan dan hanya monoton pada kegiatan menggambar.

Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan kreativitas menggambar, salah satunya yaitu media *finger painting*. Kegiatan menggambar yang dilakukan guru dengan *finger painting* yaitu peneliti dan guru menjelaskan bagaimana cara menggambar sesuai tema yang di tentukan dengan menggunakan *finger painting* dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan contoh gambar yang telah dibuatnya. Kemudian peneliti membagi menjadi tiga kelompok yang bertujuan agar setiap siswa mampu berbagi cat *finger painting* dengan teman, memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa berupa buku gambar. Disitu anak terlihat antusias melaksanakannya. Pada setiap pertemuan, tema kegiatan yang dilakukan selalu berbeda untuk meminimalisir rasa bosan sehingga anak juga akan menunggu hari esok untuk menggambar dengan *finger painting* dan selalu ada hadiah agar anak bersemangat dan berlomba-lomba dalam memperindah hasil karya mereka.

Setelah melakukan kegiatan menggambar menggunakan *finger painting* dengan baik, siswa juga merasa lebih senang karena adanya media *finger painting* yang sebelumnya belum pernah mereka lakukan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Kemampuan kreativitas menggambar anak dapat meningkat apabila guru mengajar menggunakan media atau permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dan antusias. Dalam hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas anak selama proses siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang berbeda. Pada siklus I pertemuan pertama hasil perolehan observasi aktivitas guru memperoleh skor 75 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan hasil obeservasi aktivitas anak memperoleh skor 62,5 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada pertemuan pertama siklus I terdapat beberapa kendala yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung, diantaranya yaitu :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pada saat guru menjelaskan materi kegiatan masih ada anak yang ramai dan belum bisa dikondisikan, sehingga konsentrasi anak di kelas menjadi terpecah.
2. Pembelajaran dilakukan di kelas yang kurang efektif karena guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok sehingga kelas tidak muat dan membuat anak merasa tidak nyaman.
3. Anak masih ragu dalam menggambar dengan menggunakan *finger painting*, madih takut dalam memunculkan ide-ide kreatif, sehingga beberapa anak masih meniru hasil karya teman.
4. Ketika kegiatan penutup, guru tidak melakukan diskusi tentang hari ini, sehingga anak masih sulit dalam menggambar dengan *finger painting.*

Pada kegiatan pembelajaran pada siklus II, menunjukkan adanya peningkatan tindakan dari siklus I. Hal ini karena tidak terlepas dari perbaikan yang selalu dilakukan di setiap siklusnya. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke -2 memperoleh skor 83,3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan hasil observasi aktivitas anak memperoleh skor 66,6 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama memperoleh skor 91,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan hasil observasi aktivitas anak memperoleh skor 87,5 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan ke –2 memperoleh skor 95,8 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan hasil observasi aktivitas anak memperoleh skor 91,6 dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

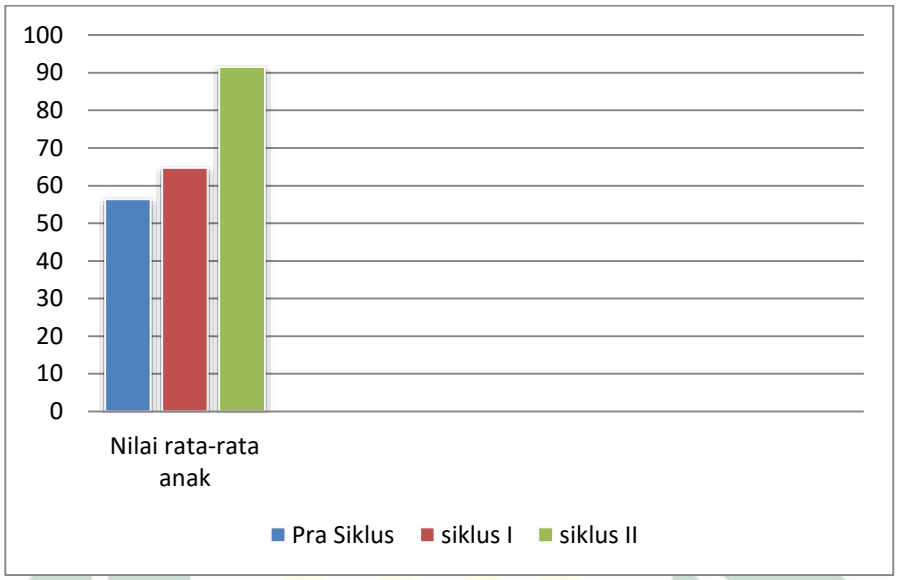
kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi dalam proses kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dan melebihi indikator kinerja yang telah di tentukan yaitu ≥75.

Dalam penilaian hasil peningkatan kreativitas menggambar menggunakan *finger painting* dapat diketahui adanya peningkatan di setiap siklusnya. Peningkatan tersebut terlihat pada ketuntasan belajar anak, pada siklus I memperoleh hasil persentase sebesar 46,6% dengan kategori Mulai Berkembang, kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 86,6% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan juga terlihat pada nilai rata-rata setiap siklusnya yaitu pada tahap pra siklus memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,4 dengan kategori Mulai Berkembang (MB), siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,7 dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dan pada siklus II memeperoleh nilai rata-rata sebesar 91,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Dari penjelasan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar anak di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas menggambar menggunakan *finger painting* pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Alif Surabaya dapat dilihat melalui grafik dibawah ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

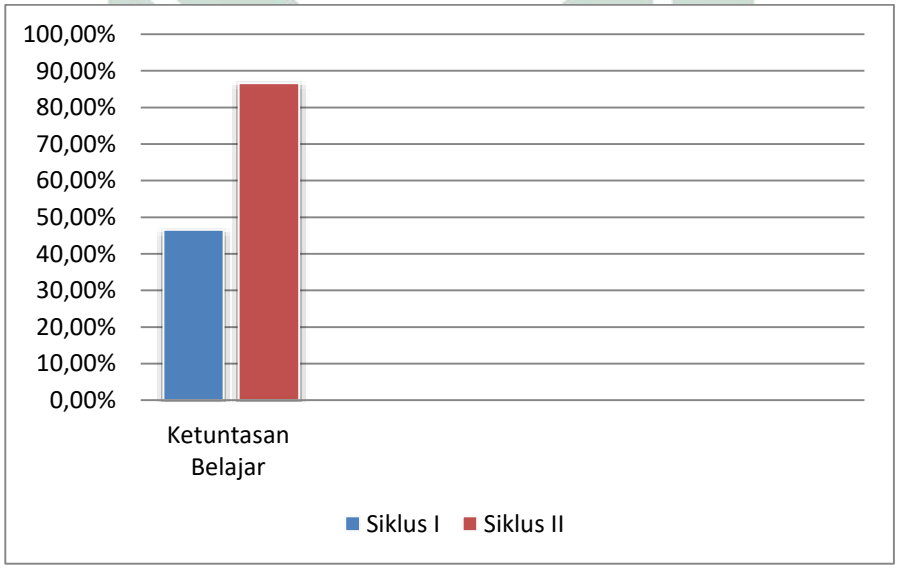
Grafik 4.1

Perbandingan Hasil Kreativitas Menggambar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II



Grafik 4.2

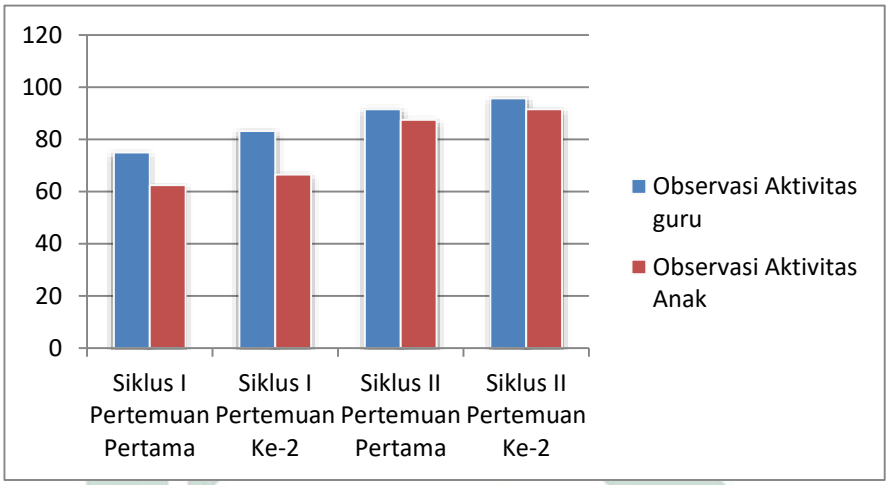
Persentase Ketuntasan Belajar



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Grafik 4.3

Observasi Aktivitas Guru dan Observasi Aktivitas Anak



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan penjabaran pembahasan tentang penelitian tindakan kelas yang dilakukan , maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan media *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas menggambar pada kelompok A TK Alif Surabaya sudah baik yaitu peneliti memberikan media gambar yang telah dipersiapkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan, sebelum melakukan anak memulai menggambar, peneliti memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting* sesuai tema yang telah ditentukan. Kemudian setelah anak memulai menggambar sesuai tema yang ditentukan, peneliti memberikan instruksi untuk menggambar dengan tuntas. Peneliti tidak lupa untuk memberikan *reward* pada setiap selesai kegiatan agar anak lebih bersemangat dan memiliki antusias yang tinggi dalam kegiatan kreativitas menggambar dengan *finger painting.* Dengan demikian proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.
2. Pada peningkatan kreativitas menggambar dengan menggunakan media *finger painting* pada kelompok A Taman Kanak-kanak Alif Surabaya terdapat peningkatan di setia siklusnya, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 83,3 dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai 95.8 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil observasi aktivitas anak pada siklus I memperoleh nilai 66,6 dengan kategori Mulai Berkembang (MB) sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan memperoleh nilai 91,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan menggunakan media *finger painting* terdapat peningkatan pada nilai rata-rata siklus I sebesar 64,7 dengan kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian nilai rata-rata meningkat pada siklus II, yaitu memperoleh sebesar 91,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), pada tingkat ketuntasan belajar anak pada siklus I memperoleh persentase sebesar 46,6% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase sebesar 86,6 % dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Saran

Berdasarkan proses kegiatan penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Alif Surabaya, adapun beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu :

1. Untuk guru PAUD, dalam menggunakan media *finger painting* pada kegiatan pembelajaran menggambar merupakan salah satu cara meningkatkan kreativitas menggambar anak, selain menggunakan cat, guru juga bisa membuat media *finger painting*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari tepung terigu dan pewarna makanan, dengan ini bahan yang digunakan juga lebih aman untuk anak-anak.

2. Untuk kepala sekolah dan guru kelas, sebaiknya dalam kegiatan pembelajaran menggambar menyediakan media gambar yang bisa dicontoh anak-anak saat kegiatan pembelajaran menggambar dan sehingga anak lebih mudah dalam mengerjakan tugas menggambar dan kegiatan belajar mengajar terlihat lebih menarik perhatian anak dan tidak monoton.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Fadilla,Nur dan Mallevi Agustin Ningrum. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Sekunder Melalui Kegiatan Melukis Dengan Jari (Finger Painting) Kelompok B di PPT Assalam Surabaya*. Jurnal PAUD Teratai, Vol.6.

Haditono,Siti Rahayu. (1999). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai Bagiannya.* Yogyakarta; Gadjah Mada University Press.

Istiqomah,Nufus. 2012. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen.* Jurnal Publikasi, hlm 4.

Lathif, Mukhtar. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Lia Istiana, Nurhenti Dorlina Simatupang. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati.* Jurnal PAUD, hlm 2.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional,* Jakarta; PT Gramedia.

Nuraini,Febri. 2015. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting Pada Anak RA Sunan Averous Bogoran Bantul*. Jurnal PG PAUD, Vol.8.

Nutbrown,Cathy and Petter Clough. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini Sejarah, Filosofi dan Pengalaman.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rachmawati, Kurniawati, (2014). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta; Kencana Prenada Media

Sumanto, (2006). *Pengembangan Seni Kreativitas Seni Rupa Anak SD*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Vygotsky,Lev Semenovich. 2004. *Imagination And Creativity in Chilhood.* Journal Of Russian and East European Psychology, Vol . 42.

Wulandari,Selviana. Juni 2016. *Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 6 Tahun Di TK Aisyah Medan Johor T.A 2014/2015*. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, Vol . 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id