



**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING*
PADA ANAK KELOMPOK B2 DI TK JEMBER PERMAI 1
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

Ulta Rizky Septyaning Tyas

NIM 130210205028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING*
PADA ANAK KELOMPOK B2 DI TK JEMBER PERMAI 1
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

**Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM 130210205028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Dengan kata Alhamdulillah, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

- 1) Ayahanda Robani, Ibunda Siti Insiyah dan keluarga yang selalu mendo'akan, memberikan semangat, dukungan, serta nasihat. Terimakasih atas do'a yang telah dipanjatkan, kasih sayang, waktu, serta materi yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi sumber semangat selama ini;
- 2) Guru-guru penulis sejak Taman Kanak-kanak, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, serta Dosen pembimbing maupun penguji Skripsi atas bimbingan dan ilmu yang diberikan; dan
- 3) Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)^{*)}



^{*)}Anonim.2013.*Tafsir Al-qur'an Al-Karim*.

“<http://www.tafsir.web.id/2013/03/tafsir-al-insyirah.html?m=1>”. (diakses pada 24 April 2017)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ulta Rizky Septyaning Tyas

NIM : 130210205028

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 April 2017

Yang menyatakan,

Ulta Rizky Septyaning Tyas

NIM. 130210205028

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK KELOMPOK B2 DI TK JEMBER PERMAI 1
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM : 130210205028
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal lahir : Jember, 22 September 1994
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra Khutobah, M. Pd
NIP. 19561003 198212 2 001

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

SKRIPSI

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK KELOMPOK B2 DI TK JEMBER PERMAI 1
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

ULTA RIZKY SEPTYANING TYAS

NIM 130210205028

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M. Pd

Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Selasa, 9 Mei 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Skretaris,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 19561003 198212 2 001

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Penguji I,

Penguji II,

Drs. Nuriman, Ph. D
NIP. 19650601 199302 1 001

Drs. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 19590520 198602 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Ulta Rizky Septyaning Tyas, 130210205028; 61 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kreativitas merupakan hal penting yang harus dikembangkan dan ditingkatkan sejak dini dengan memberikan rangsangan yang dapat membantu anak berfikir kreatif dan produktif. Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang dengan kegiatan bermain kreatif. Bermain kreatif merupakan bentuk bermain yang berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas melukis dengan jari. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan 16 anak yang kreativitasnya masih rendah dari jumlah anak secara keseluruhan sebanyak 22 anak. Penyebab tingkat kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal adalah kegiatan pembelajaran yang sering digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak-anak kurang tertarik. Kegiatan yang sering diberikan seperti menggambar sesuai contoh yang diberikan, menebali gambar, dan mendengarkan cerita yang dibacakan guru, untuk itu diperlukan adanya penerapan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan melukis menggunakan jari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah penerapan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Tk Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?; (2) bagaimanakah peningkatan kreativitas anak kelompok B2 melalui kegiatan *finger painting* di Tk Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses penerapan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Tk Jember Permai 1 kecamatan

Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017; (2) meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 melalui kegiatan *finger painting* di Tk Jember Permai 1 kecamatan Summersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan di TK Jember Permai 1 Summersari Jember dengan subjek penelitian seluruh anak kelompok B2 yang berjumlah 22 anak yang terbagi atas 15 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Arikunto. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Proses penerapan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Summersari Jember tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus dilakukan dalam 1 kali pertemuan. Siklus I dilakukan dengan cara menunjukkan hasil lukisan *finger painting* di depan kelas, kemudian guru mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan *finger painting* mulai dari menyampaikan gagasan, melukiskan gagasannya sendiri menggunakan jari yang sudah dicelupkan pada bubuk warna, dan menceritakan hasil lukisan yang telah dibuat. Kemudian guru meminta anak untuk membuat lukisan menggunakan jari sesuai dengan gagasan anak. Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan siklus I, tetapi ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I. Peningkatan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 dapat dilihat dari perolehan hasil nilai rata-rata kelas pada pra siklus yaitu 59,47, pada siklus I diperoleh hasil 69,31, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,68.

Saran yang dapat disampaikan yaitu, untuk meningkatkan kreativitas anak guru bisa menggunakan kegiatan yang menarik seperti *finger painting*. Kepala sekolah hendaknya mendorong dan memfasilitasi dalam pengembangan kreativitas menggunakan kegiatan *finger painting*, dan untuk peneliti lain hendaknya menjadikan hasil penelitian sebagai acuan dan referensi dalam penelitian sejenis.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan, namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang turut membantu kelancaran proses penelitian hingga akhir;
3. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M. Pd., selaku Dosen pembimbing utama, Dr. Nanik Yuliati, M. Pd selaku pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membimbing dan memberikan saran untuk terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dwi Winarsih, S. Pd., selaku kepala TK Jember Permai 1 yang telah bersedia menerima dan memberikan bantuan selama diadakannya penelitian;
7. Wahyu Christiana, S. Pd., selaku guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian;
8. Ayahanda Robani dan Ibunda Siti Insiyah yang telah mencurahkan cinta, kasih sayang, do'a, dukungan serta menjadi panutan yang baik, Meidhea

Reforma Saputri dan Gilang Wahyu Ramadhan terimakasih atas dukungan dan do'a yang baik;

9. Teman, sahabat, dan keluarga besar di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, Annisa, Evi, Helmy, Nuning, Dwi, Irma, Avivah, Yulita, Retno, Tanti, Fitri, Ila, dan teman-teman yang penulis tidak bisa sebutkan satu per satu, terimakasih atas setiap kenangan yang telah dilewati bersama selama ini;
10. Sahabat seperjuangan perantauan Kalduga, Zizi, kakak Maya, Deni, dan teman-teman lain, terimakasih sudah menjadi saudara yang baik selama di Jember;
11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kreativitas Anak Usia Dini	7
2.1.1 Pengertian Kreativitas	7
2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas	7
2.1.3 Tujuan Pengembangan Kreativitas.....	8
2.1.4 Faktor Pendukung Kreativitas	9
2.1.5 Faktor Penghambat Kreativitas	12
2.1.6 Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	13
2.2 Kegiatan <i>Finger Painting</i>	15

2.2.1 Pengertian Melukis.....	15
2.2.2 Pengertian <i>Finger Painting</i>	16
2.2.3 Tujuan <i>Finger Painting</i>	17
2.2.4 Bahan dan Alat Pembuatan	17
2.2.5 Penerapan Kegiatan <i>Finger Painting</i> pada Pembelajaran.....	19
2.3 Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i>	21
2.4 Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i>	22
2.5 Penelitian yang Relevan	22
2.6 Kerangka Berfikir Penelitian	24
2.7 Hipotesis Penelitian	26
BAB 3. METODE PENELITIAN	27
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	27
3.2 Definisi Operasional	27
3.2.1 Kegiatan <i>Finger Painting</i>	28
3.2.2 Kreativitas Anak.....	28
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian	28
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.4.1 Pra Siklus.....	31
3.4.2 Siklus I.....	31
3.4.3 Siklus II	33
3.5 Metode Pengumpulan data	34
3.5.1 Observasi	34
3.5.2 Wawancara	34
3.5.3 Tes	35
3.5.4 Dokumentasi.....	35
3.6 Teknik Analisis Data	36
BAB 4.HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Jadwal Penelitian	39
4.2 Kondisi Awal (Pra Siklus)	39

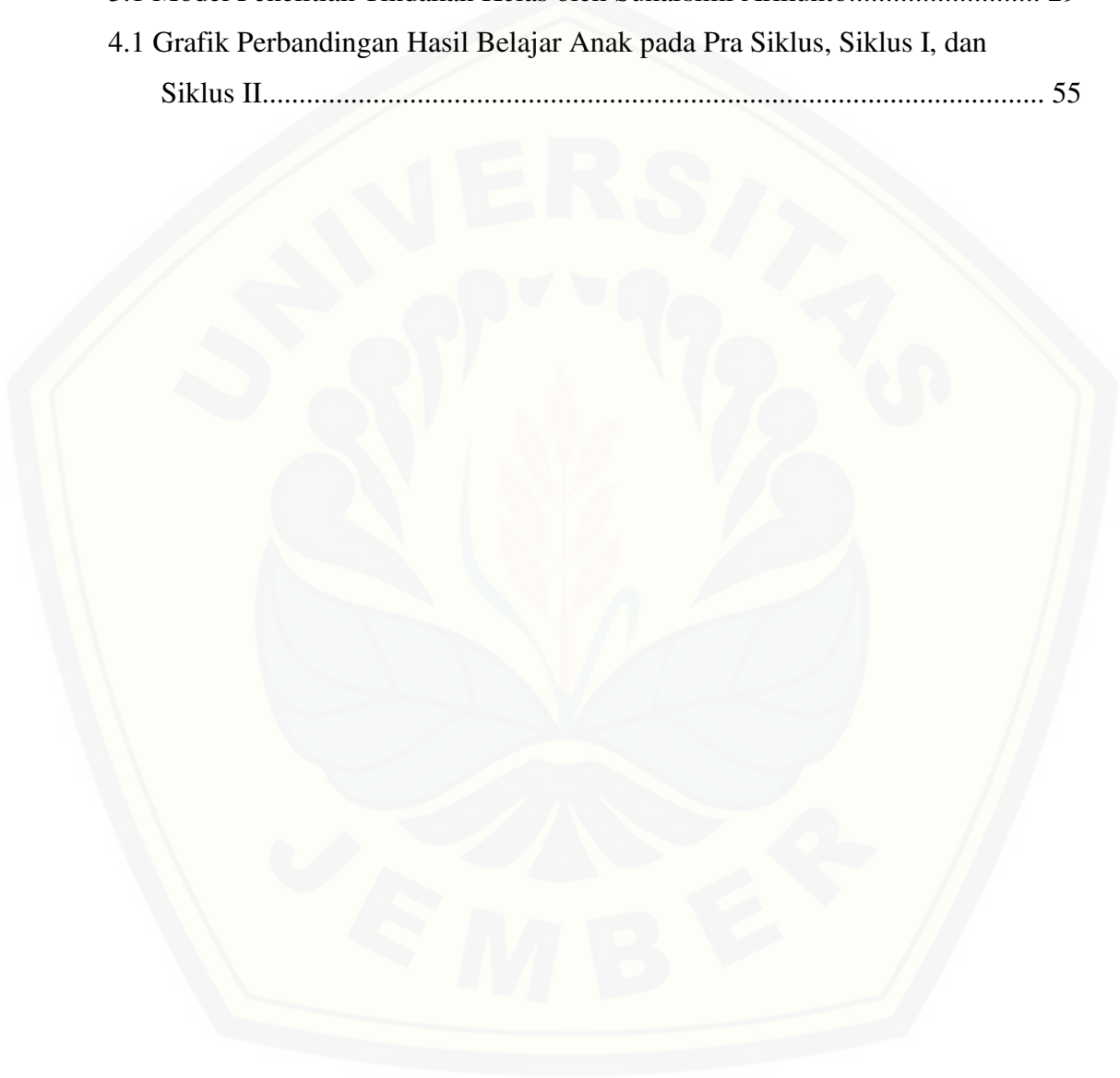
4.3 Proses Penerapan Kegiatan <i>Finger Painting</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	41
4.3.1 Hasil Dan Pembahasan Siklus I	41
4.3.2 Hasil Dan Pembahasan Siklus II	47
4.4 Peningkatan Kreativitas Anak Kelompok B2 Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.....	54
4.5 Temuan Penelitian	56
BAB 5.PENUTUP	57
5.1Kesimpulan	57
5.2Saran	58
5.2.1 Bagi Guru	58
5.2.1 Bagi Kepala Sekolah	58
5.2.1 Bagi Peneliti Lain.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Pedoman Pemberian Skor Tes Kreativitas.....	36
3.2 Pedoman Penilaian Kreativitas	36
3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak.....	38
4.1 Jadwal Penelitian.....	39
4.2 Analisis Keberhasilan Kreativitas Anak Pra Siklus.....	40
4.3 Analisis Keberhasilan Kreativitas Anak Siklus I	45
4.4 Analisis Keberhasilan Kreativitas Anak Siklus II	52
4.5 Perbandingan Nilai Peningkatan Kreativitas Anak Secara Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	24
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Suharsimi Arikunto.....	29
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	62
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	65
B.1 Pedoman Observasi	65
B.2 Pedoman Wawancara.....	65
B.3 Pedoman Dokumentasi	66
B.4 Pedoman Tes Unjuk Kerja.....	66
C. Pedoman Observasi	67
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru	67
C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	67
C.1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II.....	69
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak	71
C.2a Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I.....	71
C.2b Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II	72
C.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru	73
C.3a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I.....	73
C.3b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	75
C.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak	77
C.4a Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I	77
C.4b Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II	79
D. Pedoman dan Hasil Wawancara	81
D.1 Pedoman Wawancara	81
D.1a Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	81
D.1b Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan	82
D.1c Pedoman Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan	83
D.2 Hasil Wawancara dengan Guru	84
D.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	84
D.2b Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I.....	86
D.2c Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II	87

D.3 Hasil Wawancara dengan Anak	88
D.3a Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus I	88
D.3b Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus II	89
E. Dokumentasi	90
E.1 Profil Sekolah.....	90
E.2 Daftar Nama Anak	91
E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Pra Siklus.....	92
E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus I.....	96
E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus II.....	101
E.6 Pedoman Tes	105
E.6a Pedoman Tes Lisan.....	105
E.6b Pedoman Tes Unjuk Kerja.....	105
F. Pedoman dan Hasil Observasi Kreativitas Anak.....	107
F.1 Pedoman Penilaian Kreativitas	107
F.2 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas	111
F.2a Hasil Observasi Penilaian Kreativitas pada Pra Siklus.....	111
F.2b Hasil Observasi Penilaian Kreativitas pada Siklus I	114
F.2c Hasil Observasi Penilaian Kreativitas pada Siklus II	118
G. Foto Pelaksanaan Tindakan	122
H. Surat Izin Penelitian	128
I. Surat Keterangan Kepala Sekolah	129
J. Biodata	130

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab 1 ini akan dibahas tentang (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan fundamental untuk proses kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009: 6). Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini memiliki keunikan dan karakteristik yang berbeda-beda. Masa pada anak usia dini ini disebut dengan masa *golden age*. Masa ini merupakan masa yang sangat penting yang tidak bisa diulang karena hanya datang satu kali. Anak dapat merekam semua kejadian yang telah terjadi pada dirinya pada masa ini, anak juga mudah untuk menerima rangsangan yang diberikan dibandingkan dengan pemberian rangsangan pada usia-usia selanjutnya. Sehingga orang tua dalam memberikan rangsangan pada anak haruslah rangsangan yang positif, yang bersifat membangun dan mendidik. Upaya untuk memberikan rangsangan pada anak usia dini tidak hanya bisa dilakukan oleh orang tua maupun keluarga yang menjadi tempat pertama berlangsungnya pendidikan, tetapi lingkungan masyarakat dan program pendidikan dari pemerintah juga sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu jalur pendidikan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian rangsangan pada anak usia dini dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak siap untuk menghadapi lingkungan sekitarnya maupun lingkungan yang lebih luas. Perkembangan anak yang dimaksudkan diantaranya perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan seni yang mencakup kreativitas anak. Peningkatan perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak supaya anak berkembang sesuai dengan usianya. Tidak hanya itu, pemberian rangsangan

yang sesuai juga akan membantu anak dalam melewati tahapan yang harus dilalui dan dicapai oleh anak. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini ini tidak boleh lepas dari tujuan utama diselenggarakannya pendidikan anak usia dini.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak yang sudah dibawa sejak lahir untuk keberlangsungan hidupnya dan beradaptasi dengan lingkungannya (Sujiono, 2009: 41). Menurut Susanto (2011: 111) menyatakan bahwa perkembangan pada setiap anak berbeda-beda, bukan hanya bakatnya yang berbeda, tetapi juga minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Kemampuan anak dalam mempelajari suatu hal yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif tidak terbatas dan aktivitas yang dikerjakan anak juga sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki.

Kreativitas merupakan hal penting yang harus dikembangkan dan ditingkatkan sejak usia dini dengan memberikan rangsangan-rangsangan yang dapat membantu anak berfikir kreatif dan produktif. Pada dasarnya, semua anak usia dini itu kreatif. Orang tua dan guru hanya sebagai fasilitator, bukan pihak yang mengatur, membatasi dan menentukan kreativitas anak. Orang tua dan guru diharapkan mampu memberikan rangsangan pada anak supaya terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Rangsangan dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif dengan membiarkan mereka bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri dan menguraikan pengalamannya sendiri (Adi, 2011: 44). Hal tersebut akan membantu anak menciptakan karya-karya baru yang berkualitas. Sehingga dapat diketahui bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bernilai. Dengan berkegiatan, anak-anak berkesempatan untuk menuangkan ide-idenya dalam sebuah karya, dan hal tersebut merupakan salah satu kebutuhan dalam hidup.

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang dengan kegiatan bermain. Karena bermain akan memberikan pengalaman secara langsung pada anak dalam upaya membantu anak mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki. Bermain juga merupakan kebutuhan pokok yang memberikan kesenangan bagi anak usia

dini dalam upaya mengembangkan kemampuan dirinya. Salah satu aktivitas anak dalam bermain adalah bermain kreatif. Bermain kreatif merupakan bentuk bermain yang berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas seperti menyusun balok, bermain dengan lilin atau pasir, melukis dengan jari dan sebagainya (Adi, 2011: 52).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelompok B2 TK Jember Permai 1, dapat diketahui bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya 16 anak yang kreativitasnya masih rendah dari jumlah anak secara keseluruhan sebanyak 22 anak. Anak-anak masih banyak yang kesulitan untuk menuangkan ide. Anak-anak juga terlihat enggan untuk mencelupkan jari-jarinya pada pewarna *finger painting*. Terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan masih rendahnya tingkat kreativitas di kelompok B2 antara lain kegiatan pembelajaran yang diberikan guru merupakan kegiatan yang sering diberikan setiap harinya, seperti kegiatan menjiplak gambar, menggambar sesuai contoh yang diberikan, menebali gambar, mendengarkan cerita yang dibacakan guru, sehingga anak-anak sering merasa bosan. Selain itu guru dan anak-anak juga tidak senang dengan kegiatan bermain yang membuat kotor anggota tubuh maupun baju, seperti bermain dengan pasir maupun cat warna.

Pembelajaran di kelompok B2 diperlukan kegiatan yang lebih bervariasi untuk dapat membantu meningkatkan kreativitas anak. Guru dapat memvariasikan kegiatan menggambar yang biasanya hanya dengan menebalkan, menjiplak maupun menggambar sesuai contoh yang diberikan dengan menggunakan pensil tetapi dengan kegiatan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan yang akan membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya adalah bermain warna dengan kegiatan melukis menggunakan jari yang biasa disebut dengan *finger painting*. Kegiatan ini juga akan membantu anak untuk mengungkapkan imajinasinya dalam bentuk hasil karya lukis dan kemudian menceritakan hasil karyanya secara detail dengan menggunakan bahasa sendiri.

Mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran di kelas ini, maka akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan perbaikan

dalam pembelajaran di dalam kelas dengan pemberian kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan untuk dilakukan. Guru dapat memberikan kegiatan *finger painting* dengan metode demonstrasi, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak. Melalui metode demonstrasi, guru dapat menunjukkan pada anak cara melakukan kegiatan *finger painting* dengan permainan pencampuran warna dan mengekspresikan idenya melalui lukisan. Kegiatan *finger painting* akan lebih menarik perhatian anak, karena anak dapat bereksplorasi secara langsung dengan pencampuran warna-warna primer (merah, kuning, biru) untuk menghasilkan berbagai macam warna yang anak inginkan. Selain itu, anak juga bisa menuangkan idenya dengan melukiskan secara langsung di atas kertas. Setelah menggunakan kegiatan *finger painting* diharapkan anak-anak dapat menyampaikan gagasannya sendiri (kelancaran), anak-anak dapat menghasilkan lukisan sesuai dengan gagasannya sendiri dan menambah unsur lain di dalam lukisannya (keaslian), anak-anak dapat menceritakan hasil lukisannya secara detail (penguraian).

Berdasarkan latar belakang di atas, judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.1.1 Bagaimanakah penerapan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Tk Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?
- 1.1.2 Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak kelompok B2 melalui kegiatan *finger painting* di Tk Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

- 1.2.1 Mendeskripsikan proses penerapan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Tk Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.
- 1.2.2 Meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 melalui kegiatan *finger painting* di Tk Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, berikut manfaatnya:

1.3.1 Bagi Peneliti

- a. menambah kemampuan dalam menulis karya ilmiah;
- b. menambah pengalaman mengajar terutama dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan *finger painting*;
- c. memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

1.3.2 Bagi Guru

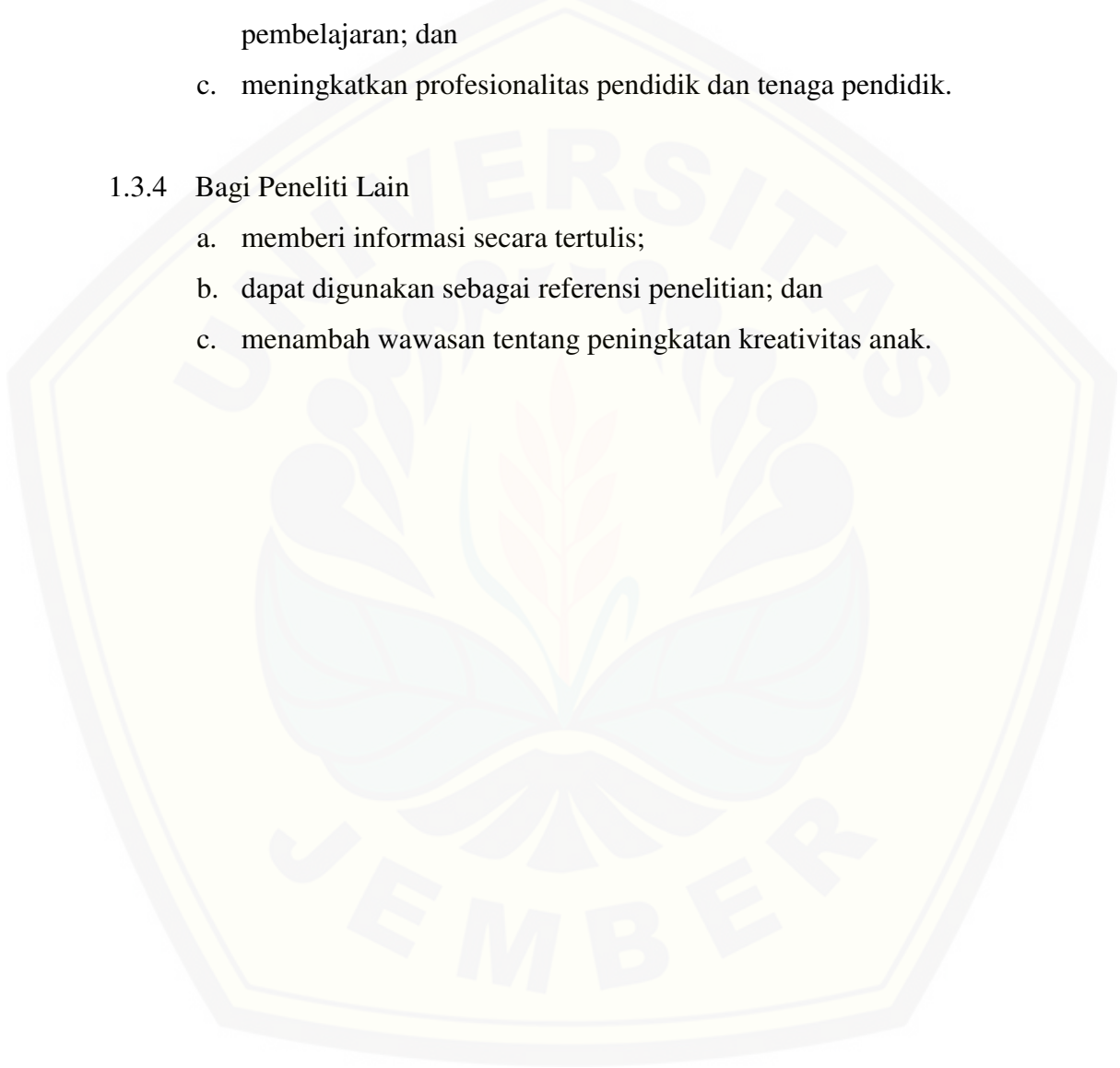
- a. menambah kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam meningkatkan kreativitas anak;
- b. sebagai bahan pertimbangan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas; dan
- c. menambah profesionalisme guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3.3 Bagi Lembaga Sekolah

- a. memberi masukan kepada lembaga dalam meningkatkan kreativitas anak;
- b. sebagai pertimbangan untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran; dan
- c. meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga pendidik.

1.3.4 Bagi Peneliti Lain

- a. memberi informasi secara tertulis;
- b. dapat digunakan sebagai referensi penelitian; dan
- c. menambah wawasan tentang peningkatan kreativitas anak.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab 2 ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut yaitu tentang: (1) kreativitas anak usia dini; (2) kegiatan *finger painting*; (3) peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*; (4) metode demonstrasi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*; (5) penelitian yang relevan; (6) kerangka berfikir; (7) dan hipotesis tindakan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Kreativitas Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu proses menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang bernilai positif dan berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain (Adi, 2011: 1). Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang ada pada pikiran dan perasaannya dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar (Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:11.7). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan produk maupun gagasan baru untuk memecahkan suatu masalah atau kemampuan seseorang untuk melihat unsur-unsur yang sebelumnya sudah ada (Susanto, 2011:112).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan gagasan maupun karya baru yang inovatif atau merenovasi gagasan yang sudah ada sebelumnya dan mengombinasikan dengan gagasannya sendiri sehingga menjadi sesuatu yang lebih bermakna dan berdaya guna.

2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Treffinger (dalam Adi, 2011: 10) seseorang yang kreatif tindakannya lebih terorganisir, rencananya inovatif dan terlebih dahulu keaslian produknya telah dipikirkan secara matang, dengan mempertimbangkan kemungkinan timbulnya permasalahan dan implikasinya.

“Sebagai gambaran konkret, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi itu ditandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut, antara lain: (1) selalu ingin tahu;(2) memiliki percaya diri yang kuat;(3) memiliki sifat mandiri;(4) berani mengeluarkan pendapat;(5) berani mengambil resiko (Susanto, 2011: 129)”.

Menurut Guilford (dalam Susanto, 2011: 117-118) menyatakan bahwa terdapat lima sifat ciri kemampuan berpikir kreatif, diantaranya:

1. Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan seseorang dalam menghasilkan banyaknya gagasan.
2. Keluwesan (*flexybility*), yaitu kemampuan dalam mengemukakan pemecahan masalah.
3. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan dalam menggunakan cara-cara yang asli untuk memecahkan suatu persoalan.
4. Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam menguraikan sesuatu secara jelas dan terperinci.
5. Perumusan kembali(*redifinition*), kemampuan dalam meninjau persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dari yang lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu menghasilkan gagasan, cara memecahkan persoalan yang digunakan asli tidak meniru, mempunyai daya imajinasi yang kuat, berani menguraikan, dan berani mengambil resiko.

2.1.3 Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Munandar (2009: 31-32) terdapat 4 alasan pentingnya dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkannya kreativitas pada anak, antara lain:

1. anak dapat mewujudkan dirinya dengan berkreasi;
2. anak dapat menemukan dan melihat berbagai macam penyelesaian masalah dengan berfikir kreatif;
3. anak akan merasa puas dengan bersibuk diri secara kreatif;
4. kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup manusia.

Menurut Montolalu (2009: 3.5) menyebutkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas di Tk antara lain:

1. guru dapat mengenalkan pada anak cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasai;
2. guru dapat mengenalkan pada anak dalam menemukan penyelesaian suatu masalah;
3. melatih anak memiliki sikap keterbukaan terhadap pengalamannya dengan tingkat toleransi dan kelenturan yang tinggi dalam ketidakpastian;
4. anak akan memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukan dan mampu menghargai hasil karya orang lain;
5. anak menjadi kreatif, yaitu anak yang memiliki kelancaran dalam mengemukakan gagasan, kelenturan dalam mengemukakan alternatif pemecahan masalah, keaslian dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, ulet dan sabar dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kreativitas diantaranya adalah mengajarkan pada anak cara mengekspresikan diri dengan menggunakan karya anak, membantu anak dalam menemukan penyelesaian suatu masalah yang dihadapi, mampu menghargai karya dan menjadikan anak kreatif.

2.1.4 Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh individu dan harus dikembangkan dengan baik. Kreativitas didukung beberapa faktor yang dapat menunjang dan membantu dalam mengembangkannya. Menurut Montolalu (2009:3.7) menyatakan bahwa guru sangat berperan terhadap pengembangan kreativitas anak sebagai model, fasilitator, mediator, dan inspirator. Sehingga guru harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap anak didiknya dengan menerima keunikan setiap individu, menerima cara pandang anak, dan menyediakan program yang menantang untuk anak bereksploratif.

Menurut Harlock (dalam Susanto, 2011: 124), menyatakan bahwa terdapat 8 faktor pendukung kreativitas, diantaranya:

1. Waktu

kegiatan kreativitas anak tidak seharusnya diatur sedemikian rupa karena hal itu akan membatasi kebebasan mereka dalam menuangkan idenya.

2. Kesempatan menyendiri
anak membutuhkan waktu untuk menyendiri dan bebas dari gangguan untuk mengembangkan imajinasinya dan menjadi kreatif tanpa mendapat tekanan dari kelompok sosial.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
ejekan dan kritik yang sering dilontarkan pada anak yang tidak kreatif harus dihindarkan pada anak-anak yang sedang berusaha menjadi kreatif.
4. Sarana
sarana merupakan unsur penting dari semua kreativitas, untuk itu harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi.
5. Lingkungan yang merangsang
kreativitas harus dijadikan sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial sejak dini, sehingga lingkungan rumah dan lingkungan sekolah harus menjadi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas.
6. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif
perlakuan orang tua yang terlalu posesif, akan menghambat kreativitas anak. Orang tua yang tidak terlalu melindungi dan khawatir akan mampu membentuk anak menjadi pribadi yang mandiri.
7. Cara mendidik anak
mendidik anak secara otoriter, akan memadamkan kreativitas anak. Sebaliknya, mendidik anak secara demokratis dan permisif baik di rumah maupun di sekolah akan meningkatkan kreativitasnya.
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan
semakin banyak pengetahuan yang di dapat oleh anak, maka akan semakin baik juga dasar-dasar untuk mencapai suatu hasil yang lebih kreatif.

Menurut Amabile (dalam Munandar, 2009: 92), terdapat 5 faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya;

1. Kebebasan
orang tua yang mendidik anaknya dengan tidak otoriter, akan cenderung mempunyai anak yang kreatif.
2. Respek
orang tua yang mampu menghormati anak sebagai individu, percaya dengan kemampuan anaknya, dan menghargai keunikan anak akan cenderung memiliki anak yang kreatif. Anak-anak tersebut akan mengembangkan kepercayaan dirinya dengan berani melakukan sesuatu yang asli secara alamiah.
3. Kedekatan emosional yang sedang
anak perlu merasa diterima dan disayangi tanpa harus terlalu bergantung pada orang lain.
4. Prestasi, bukan angka
orang tua anak kreatif akan berpendapat bahwa imajinasi dan kejujuran lebih berharga dibandingkan dengan mencapai angka tertinggi namun menjadikan anak dalam tekanan.
5. Orang tua aktif dan mandiri
orang tua yang tidak memperdulikan status sosial dan tidak terpengaruh tuntutan sosial akan merasa lebih aman dan yakin terhadap diri sendiri, dengan banyak minat dan kompeten.
6. Menghargai kreativitas
orang tua akan memberikan banyak dorongan kepada anaknya untuk melakukan hal-hal kreatif yang memungkinkan anaknya untuk menjadi individu yang kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas adalah waktu yang cukup untuk anak bereksplorasi, dorongan dari dalam diri anak untuk mencoba, orang tua yang tidak membatasi aktivitas anak dan menghargai karyaanak, guru yang memfasilitasi dan menerima perbedaan setiap siswanya dan lingkungan yang menunjang untuk tempat belajar anak.

2.1.5 Faktor Penghambat Kreativitas

Seseorang dalam mengembangkan potensi kreatifnya dapat mengalami berbagai hambatan. Hambatan-hambatan tersebut banyak dikemukakan oleh beberapa ahli.

Menurut Amabile (dalam Munandar, 2009: 223) terdapat 4 cara yang dapat mematikan kreativitas anak, yaitu:

1. Evaluasi
pelaksanaan evaluasi seharusnya tidak dilakukan ketika anak sedang asik bermain.
2. Hadiah
pemberian hadiah setiap kali anak berkreasi, dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas anak.
3. Persaingan
kompetisi lebih kompleks daripada dilakukannya evaluasi maupun pemberian hadiah, karena kompetisi mencakup kedua hal tersebut. Persaingan akan membuat anak merasa pekerjaannya akan dinilai dengan dibandingkan dengan pekerjaan anak lain dan akan diberikannya hadiah pada yang terbaik.
4. Lingkungan yang membatasi
meningkatkan belajar dan kreativitas tidak bisa dilakukan dengan paksaan. Karena minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak apabila berpikir dan belajar dipaksakan dalam suatu lingkungan yang membatasi.

Menurut Musbikin (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015: 11.20-11.21), faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas antara lain:

1. tidak ada dorongan bereksplorasi
2. jadwal yang terlalu ketat
3. terlalu menekankan kebersamaan keluarga
4. tidak boleh berkhayal
5. orang tua konservatif
6. over protektif
7. disiplin otoriter
8. penyediaan alat permainan yang terstruktur

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas anak diantaranya adalah tidak adanya dorongan dari dalam diri anak untuk bereksplorasi, lingkungan yang membatasi gerak anak, orang tua yang otoriter, terbatasnya penyediaan sarana, dan hadiah yang menjadi acuan persaingan.

2.1.6 Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dikembangkan utamanya pada pendidikan anak usia dini, karena pendidikan pada masa ini sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya. Melalui kegiatan kreativitas, maka daya pikir anak akan berkembang. Selain itu, dengan berkreasi anak-anak akan mampu beraktualisasi (mewujudkan) dirinya karena rasa ingin tahunya di usia ini masih sangat kuat. Perkembangan jiwa kreatif anak usia dini melalui imajinasi akan berkurang seiring bertambahnya usia. Hal ini terjadi bukan hanya karena kesibukannya di tingkat sekolah yang lebih tinggi, tapi juga banyak faktor lain yang mempengaruhi, seperti pola asuh. Sehingga dalam masa usia dini ini, pengembangan kreativitas anak sangat penting dilakukan secara optimal. Pengembangan kreativitas ini akan terbangun ketika kegiatan bermain yang menyenangkan berlangsung.

Menurut Musfiroh dan Tatminingsih (2015: 11.12) pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. kreativitas adalah perwujudan aktualisasi diri tertinggi. Kreativitas menjadikan manusia untuk mencapai tingkat aktualisasi diri sebagai manusia seutuhnya.
2. segala aspek kebutuhan membutuhkan kreativitas. Kreativitas dalam membuat suatu karya atau produk yang berharga akan membuat anak lebih berharga untuk dirinya sendiri maupun di mata orang lain.
3. kreativitas mendukung segala aspek perkembangan anak. Pengembangan kreativitas membuat anak mampu memecahkan masalah secara kreatif dan mendukung perkembangannya.

Selain itu, kreativitas juga memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dan kualitas itu sendiri seperti (Musfiroh dan Tatminingsih: 11.12-11.13):

1. kreativitas memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak dengan menciptakan karya baru. Meskipun dalam hal tersebut seorang anak hanya menambah sedikit sesuatu yang baru, tetapi anak akan merasa hebat karena mampu membuat sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang berbeda dari sebelumnya.
2. kreativitas menjadi bumbu dalam permainan kreativitasnya. Anak akan merasa permainannya memiliki arti yang menyenangkan dengan dirinya yang semakin kreatif. Anak akan membuat sesuatu yang baru atau perkecualian ketika bermain, dan anak akan berusaha menemukan solusi apabila hal baru yang diciptakan mengalami masalah.
3. kreativitas membantu anak mencapai keberhasilan. Anak akan menghadapi masalah dalam kehidupannya. Anak-anak tidak akan selalu meminta bantuan kepada orang lain. Beberapa anak akan berupaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara-cara yang kreatif meskipun terkadang terlihat lucu di mata orang lain.
4. kreativitas memberikan kontribusi positif terhadap pola kepemimpinan di masa yang akan datang. anak yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi akan cenderung memiliki keberanian dalam menghadapi suatu masalah. Hal tersebut akan menjadi bekal bagi anak di masa mendatang. Seperti mampu membuat keputusan-keputusan yang cerdas.
5. kreativitas memberikan peran dalam pembentukan totalitas kepribadian anak, seperti dari pasif menjadi aktif.
6. kreativitas membantu memunculkan gagasan dan kreasi baru yang asli. kreativitas tidak pernah meniru secara mutlak. Kreativitas terjadi secara bertahap, dari yang mulanya menirukan, hingga mampu menciptakan sesuatu yang baru sendiri.
7. kreativitas melahirkan budaya kerja produktif. Budaya kerja yang produktif akan menjadikan manusia bertindak aktif dan kreatif. Pemberian kesempatan

pada anak untuk menunjukkan kreasinya, akan membentuk karakter anak kreatif dan aktif yang akhirnya menjadikan insan dewasa yang produktif.

Menurut Mulyasa (2012: 92-93) ada beberapa alasan pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini, diantaranya;

1. kreativitas merupakan manifestasi individu. Orang dapat mengaktualisasi dirinya dengan berkreasi. Sesuai dengan teori kebutuhan dari Maslow yaitu aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok yang paling tinggi dalam hidup seseorang.
2. kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari penyelesaian suatu masalah sebagai bentuk pemikiran.
3. kreativitas memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan ini akan mendorong anak untuk melakukan kegiatan lebih baik lagi.
4. kegiatan kreatif yang memberikan kepuasan pada anak anak melahirkan seniman dan ilmuwan baru. Karena seseorang akan berusaha mendapatkan sesuatu yang bukan hanya keuntungan material dari kegiatan kreatif.
5. kreativitas membantu seseorang dalam mengembangkan potensi dan kualitas pribadinya dengan menghasilkan sesuatu yang baru. Sehingga sikap, pemikiran, dan perilaku haruslah dipupuk sejak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kegiatan kreativitas akan membantu anak dalam mewujudkan dirinya dengan menghasilkan sebuah karya dan menemukan hal-hal baru yang akan mengembangkan aspek perkembangannya. Anak-anak akan belajar menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Hal ini akan membuat anak merasa berarti untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain. Sehingga anak akan merasa puas dan berusaha untuk selalu mencoba memberikan yang lebih baik.

2.2 Kegiatan *Finger Painting*

2.2.1 Pengertian Melukis

Melukis adalah mengungkapkan bentuk bayangan ke dalam bentuk gambar sehingga menjadi sebuah karya nyata yang bisa dipandang. Melukiskan

adalah membayangkan, artinya objek yang dilihat dibayangkan, kemudian dikaitkan, diasosiasikan dan diimajinasikan dengan objek yang pernah masuk ke dalam pikiran dan ingatan. Bentuk ungkapan dapat berupa gambar nyata maupun tidak nyata untuk diubah tampilan bentuk dan warnanya sesuai keinginan yang melukiskan (Pamadhi dan Sukardi, 2012: 3.8).

Seni lukis merupakan cabang seni murni 2 dimensi untuk mengekspresikan gagasan maupun perasaan seseorang dengan menggunakan media tertentu. Seseorang dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya dengan melukis sesuai imajinasi maupun perasaannya. Corak akan membedakan karya lukis, seperti nyata atau konkret, abstrak, dekoratif dan ekspresif. Sedangkan garis, warna, dan bentuk merupakan unsur-unsur visual dari karya lukis (Pekerti, dkk., 2012: 8.22-8.23). Menurut Pamadhi dan Evan (dalam Munawaroh, 2012: 21-22) menyatakan bahwa tipe lukisan anak ada dua, yaitu *haptic* dan *realistic*. Tipe lukisan *haptic* lebih cenderung pada pengungkapan pikiran maupun perasaan daripada kejelasan bentuk-bentuknya, sedangkan *realistic* lebih cenderung memberi tanda idenya dengan bentuk yang mudah untuk diidentifikasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa melukis adalah proses mengungkapkan perasaan maupun bentuk bayangan yang ada di dalam pikiran ke dalam sebuah karya nyata yang dapat dilihat dengan menggunakan teknik dan media tertentu.

2.2.2 Pengertian *Finger Painting*

Menurut Sumanto (2005: 53) melukis dengan jari (*finger painting*) adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Batasan jari adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan.

Finger painting yaitu teknik melukis menggunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat atau benda apapun. Pada kegiatan ini, anak dapat menggunakan jari tangan secara langsung sebagai pengganti kuas. Teknik ini dapat dimanfaatkan untuk praktik melukis pada anak dengan cara mencampurkan lem dan bahan pewarna (Pamadhi dan Sukardi, 2012: 3.35).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari-jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan dengan menggoreskan adonan warna di atas bidang gambar.

2.2.3 Tujuan *Finger Painting*

Menurut Montolalu (2012: 3.17) menyebutkan bahwatujuan dari melukis menggunakan jari (*finger painting*) diantaranya yaitu:

1. melukis dengan menggunakan tangan dapat mengembangkan ekspresi.
2. mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi.
3. melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot, dan mata.
4. melatih kemampuan mengkombinasikan warna.
5. melatih konsentrasi dalam menggerakkan tangan.
6. menanamkan nilai-nilai keindahan.

Menurut Rachmawati (dalam Munawaroh, 2012: 14), menyatakan bahwa terdapat dua tujuan melukis menggunakan jari (*finger painting*) yaitu; (a) *finger painting* dapat membuat kemampuan berfikir anak meningkat dan anak akan berbuat kreatif; (b) *finger painting* akan membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya yang kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari melukis menggunakan jari (*finger painting*) yaitu mengembangkan imajinasi dan kreasi anak, melatih konsentrasi terhadap gerakan tangan anak, koordinasi jari dan mata, melatih kemampuan anak dalam memadukan beberapa warna dan memupuk nilai keindahan pada anak.

2.2.4 Bahan dan Alat Pembuatan

Menurut Sumanto (2005: 54) menjelaskan bahwa bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan *finger painting* yaitu:

1. kertas gambar yang berukuran A3, A4 atau karton manila
2. bubur warna, yang terbuat dari adonan tepung terigu, dicampur dengan garam dan air secukupnya.

cara membuat bubur warna:

- a. campurkan 2 gelas tepung terigu dengan 4-5 gelas air dan tambahkan garam sedikit, fungsinya supaya tidak cepat membusuk
 - b. bahan yang sudah dicampur kemudian dipanaskan di atas api sambil diaduk-aduk hingga adonan menjadi agak kental
 - c. setelah dingin, tambahkan pewarna (pewarna kue) pada bubur sesuai dengan yang diinginkan. Namun, untuk kegiatan *finger painting*, sebaiknya disediakan 2-3 jenis warna. Jarak antara pembuatan dan penggunaan bubur warna sebaiknya jangan terlalu lama agar tidak berbau.
3. koran sebagai alas
 4. kaleng yang berisi air bersih untuk tempat cuci tangan

Menurut Montolalu (2009: 3.17-3.18) menjelaskan bahwa alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah:

1. plastik untuk alas melukis
2. kertas putih yang menyerap, ukurannya bisa bervariasi
3. cat warna
4. celemek untuk melindungi baju
5. cat untuk *finger painting*
6. kanji (tepung sagu)
7. pewarna kue (pewarna yang berwarna tajam)
8. sabun cair
9. minyak sayur

Cara membuat cat yaitu cairkan tepung kanji. Masukkan 1 sendok teh sabun cair, minyak sayur, dan pewarna secukupnya. Aduk hingga merata di dalam panci. Masak di atas kompor sambil diaduk-aduk tapi jangan terlalu masak supaya hasilnya lebih bagus.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan *finger painting* diantaranya adalah kertas gambar, cat *finger painting* atau bisa diganti dengan bubur warna (yang dibuat sendiri menggunakan tepung terigu atau tepung kanji, yang dicampur dengan air dan pewarna secukupnya yang kemudian dipanaskan dan diaduk-aduk hingga

mengental), koran atau plastik sebagai alas melukis, celemek untuk melindungi pakaian, dan air dalam kaleng untuk tempat mencuci tangan.

Bahan dan alat yang digunakan untuk pelaksanaan *finger painting* dalam penelitian ini antara lain: (a) lem rajawali; (b) tepung kanji; (c) air; (d) pewarna makanan (merah, kuning, biru); (e) sabun cair; (f) blender; (g) baskom; (h) mangkuk kecil; (i) sendok; (j) kertas gambar ukuran A3; (k) plastik untuk alas melukis; (l) celemek; (m) baskom berisi air untuk cuci tangan.

Cara membuat adonan bubur *finger painting* yaitu: (1) campurkan 1 bungkus lem rajawali dengan tepung kanji sebanyak 3 sdm; (2) tambahkan ½ gelas air putih dan 1 ½ gelas air panas lalu diaduk; (3) tambahkan sabun cair secukupnya; (4) setelah dingin kemudian adonan diblender; (5) bagi adonan menjadi 3 ke dalam mangkuk ukuran sedang; (6) masing-masing mangkuk diisi dengan satu jenis warna.

2.2.5 Penerapan Kegiatan *Finger Painting* pada Pembelajaran

Finger Painting merupakan salah satu teknik melukis yang disenangi anak-anak. Menggunakan kegiatan *finger painting*, anak-anak dapat berkreasi menuangkan gagasannya dalam bentuk lukisan yang secara langsung mereka lukiskan dengan menggunakan jari-jari yang sebelumnya telah dicelupkan dalam pewarna. Tidak terlepas dari karakteristik anak-anak yang suka bermain, anak-anak menyukai berbagai warna yang menarik. Kegiatan *finger painting* dalam pembelajaran di TK, harus disesuaikan dengan tema dan sub tema yang digunakan pada hari itu. Sehingga, guru harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu sebelum memberikan pembelajaran di dalam kelas. Guru menyiapkan kebutuhan yang akan digunakan untuk keberlangsungan pembelajaran utamanya bahan-bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* seperti kertas dan bubur warna.

Menurut Sumanto (2005: 55), menjelaskan mengenai petunjuk mengajarkan *finger painting* di TK, yaitu:

- a. Guru menyiapkan kertas gambar dengan ukuran A4 tau sesuai dengan kebutuhan.

- b. Guru menyediakan bubur warna yang sudah dimasukkan ke dalam beberapa wadah seperti mangkuk plastik ukuran sedang supaya anak mudah ketika mengambil/mencelupkan jarinya ke dalam bubur warna.
- c. Guru memberikan alas dengan menggunakan kertas koran pada tempat menggambar supaya tidak mengotori meja maupun ruang kelas.
- d. Menggambar dengan jari bisa menggunakan satu jari maupun semua jari untuk memperoleh kombinasi warna dengan kesan goresan jari yang lebih menarik.
- e. Guru menyediakan air bersih untuk cuci tangan anak setelah kegiatan selesai.

Menurut Afrian (2016: 29) menyebutkan langkah-langkah kegiatan *finger painting* sebagai berikut:

- a. Tuangkan adonan warna ke dalam mangkuk
- b. Guru membagikan kertas kosong, kemudian anak dibebaskan untuk membuat lukisan dengan mencelupkan jari/tangan ke dalam adonan, lalu menjeplaknya di atas kertas yang sudah dibagikan.
- c. Anak diberikan pewarna kembali dan diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menghasilkan warna baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan *finger painting* yaitu guru membagikan kertas kosong dengan ukuran kertas sesuai kebutuhan dan bubur warna kepada anak, kemudian anak melukis dengan menggunakan jari setelah mencelupkannya pada bubur warna.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan *finger painting* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan pelaksanaan kegiatan *finger painting* (kertas gambar ukuran A3, bubur warna, air dalam baskom);
- b. Guru memberikan contoh sambil menjelaskan proses kegiatan *finger painting* dengan mengusap bubur warna secara merata pada kertas yang telah disediakan, kemudian menambahkan sedikit warna lain untuk menghasilkan berbagai macam warna yang diinginkan dalam berlangsungnya kegiatan melukis;

- c. Anak dibagi menjadi 4 kelompok;
- d. Guru memberikan alas pada tempat menggambar dengan menggunakan kertas koran atau plastik supaya tidak mengotori meja maupun ruang kelas;
- e. Guru membagikan alat dan bahan kegiatan *finger painting* pada kelompok;
- f. Guru menanyakan tentang ide yang akan dilukiskan pada masing-masing anak;
- g. Anak melukis bersama anggota kelompoknya masing-masing;
- h. Anak menceritakan tentang lukisan yang dibuat;
- i. Anak mencuci tangan setelah melukis;

2.3 Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan *Finger Painting*

Melukis menggunakan jari merupakan salah satu bentuk kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan pikiran maupun perasaannya. Kemampuan ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada di sekitarnya. Kreativitas perlu dipupuk sejak usia dini karena dengan berkreasi individu dapat mewujudkan dirinya.

Finger Painting adalah salah satu teknik melukis yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan teknik *finger painting* bagi anak usia dini diperlukan dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak dan menuangkannya dalam bentuk karya nyata dengan menggunakan jari-jari tangan mereka secara langsung.

“Keadaan anak saat melukis ternyata mempunyai perilaku yang khas dan tidak tetap, diantaranya (a) anak bernyanyi kemudian melukis, (b) berlari dan kemudian mencontohkan objek yang akan dilukis terlebih dahulu kepada gurunya, (c) langsung melukis tanpa komentar, (d) melukis sambil bercerita (Pamadhi dan Sukardi, 2012: 3.1)”.

Ketika memiliki gagasan untuk dituangkan dalam bentuk lukisan, anak-anak ingin lukisannya cepat selesai karena takut idenya hilang begitu saja, sehingga anak-anak akan mencelupkan jari-jarinya ke dalam bubur warna yang sudah dipersiapkan oleh guru. Jari-jari anak akan terlihat lincah digerakkan ke media lukis. Sehingga, bahan pewarna yang digunakan untuk *finger painting*

harus aman (Pamadhi dan Sukardi 2012:3.34-3.35). Perilaku anak dalam kegiatan ini merupakan bentuk dari perilaku bermain. Salah satu bentuk aktivitas bermain adalah bermain kreatif. Menurut Adi (2011: 52) menyebutkan bahwa bermain kreatif merupakan bentuk bermain yang berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas seperti menyusun balok, bermain dengan lilin, bermain dengan pasir, melukis dengan jari, dan lain sebagainya.

2.4 Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting*

Menurut Djamarah (dalam Trianto, 2011: 194) menyatakan bahwa metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang dilakukan untuk menunjukkan proses atau cara kerja suatu benda yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Metode demonstrasi merupakan strategi pengembangan pembelajaran dengan memberikan pengalaman secara langsung dengan melihat, mendengarkan, dan meniru pekerjaan yang didemosntrasikan (Gunarti dkk., 2011: 9.3).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang digunakan untuk menunjukkan dan memperagakan cara kerja atau proses suatu kegiatan pengajaran sesuai dengan materi yang diberikan.

Penggunaan metode demonstrasi dalam penelitian ini dilakukan di awal pembelajaran. Metode ini digunakan untuk menunjukkan dan mengajarkan proses kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu sebelum anak melakukan kegiatan *finger painting*, terlebih dahulu guru memberikan penjelasan dan contoh kepada anak dalam menuangkan idenya, menyajikan ide tersebut dalam bentuk lukisan dan menceritakan hasil lukisan yang telah dibuat.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi mendukung penelitian ini. Istiqomah (2012) menyimpulkan bahwa *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dibuktikan dari

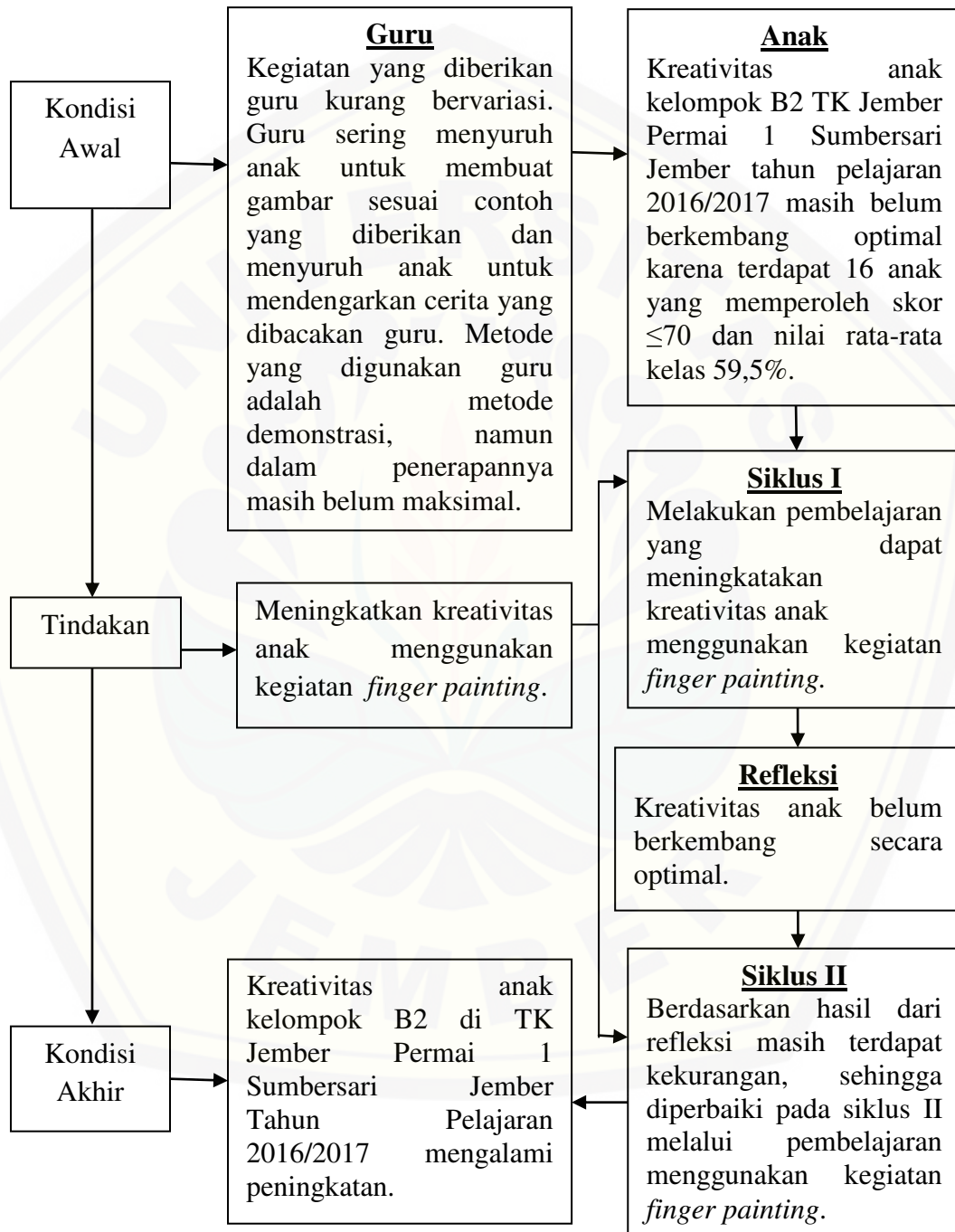
peningkatan kreativitas anak yang semula 43% setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 65%. Setelah dilakukan siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 84%.

Erissanti (2016) menyimpulkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat melalui kegiatan *finger painting*. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan kreativitas anak yang semula 52% setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 72%. Setelah dilakukan siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 92%.

Nuraini (2015) menyimpulkan bahwa melalui kegiatan *finger painting* kreativitas anak dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan kreativitas anak yang semula 48,66% setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 64,95%. Setelah dilakukan siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 87,05%.

2.6 Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas, peneliti menyimpulkan pemikirannya dalam kerangka berfikir. Berikut kerangka berfikir penelitiannya:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

Kondisi awal tingkat kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 masih rendah terutama dalam kegiatan melukis dengan jari (*finger painting*). Hal ini terlihat dengan masih banyaknya anak yang kesulitan menyampaikan gagasan untuk digambarkan dalam bentuk karya lukis, guru masih harus mengarahkan dan menyebutkan benda-benda yang bisa dilukiskan. Selain itu, anak-anak juga terlihat bingung ketika guru meminta anak untuk menceritakan hasil lukisan yang telah anak-anak buat. Metode yang digunakan guru adalah metode demonstrasi. Namun, dalam penerapannya guru masih belum maksimal. Seperti, guru hanya memberikan contoh kepada anak yang bertanya. Hal yang menyebabkan tingkat kreativitas anak kelompok B2 masih rendah adalah kegiatan pembelajaran guru yang kurang bervariasi. Guru sering meminta anak menggambar sesuai dengan contoh yang diberikan dan guru sering menyuruh anak mendengarkan cerita yang dibacakan guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan diterapkan kegiatan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan dua siklus.

a. Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan kegiatan *finger painting*. Kegiatan diawali dengan guru memperlihatkan kepada anak contoh karya *finger painting* supaya anak dapat melihat dan mengamati secara langsung contoh dari hasil lukisan menggunakan jari. Selanjutnya guru membagikan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting* kepada anak. Kemudian guru mendemonstrasikan cara membuat lukisan menggunakan jari.

b. Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II merupakan tindakan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari tindakan siklus 1. Apabila pada siklus I tingkat kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 belum meningkat dengan maksimal, maka akan dilaksanakan siklus II. Setelah melalui siklus I dan siklus II, kondisi akhir yang diperoleh yaitu kreativitas anak akan meningkat melalui penerapan kegiatan *finger painting* pada kegiatan pembelajaran.

2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini, yaitu jika guru menerapkan kegiatan *finger painting* dalam pembelajaran, maka kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab 3 diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dimaksud yaitu: (1) tempat, waktu, dan subjek penelitian; (2) definisi operasional; (3) jenis dan rancangan penelitian; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; dan (6) teknik analisis data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember. Pertimbangan yang mendasari penelitian di TK Jember Permai 1 ini adalah sebagai berikut:

1. rendahnya tingkat kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 terutama pada kegiatan *finger painting*;
2. kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak kurang bervariasi, sehingga anak kurang tertarik dan mudah bosan;
3. belum pernah diadakan penelitian di kelompok B TK Jember Permai 1 dengan menggunakan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1. Jumlah anak kelompok B2 adalah 22 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah atau kata yang berkaitan dengan judul dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional dalam penelitian. Definisi operasional yang dimaksudkan yaitu:

3.2.1 Kegiatan *Finger Painting*

Finger painting merupakan kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 yaitu kegiatan melukis menggunakan jari dengan memperhatikan kualitas goresan melalui permainan pencampuran warna.

3.2.2 Kreativitas Anak

Kreativitas anak adalah kemampuan anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 dalam menyampaikan gagasannya sendiri (kelancaran), menghasilkan lukisan sesuai dengan gagasannya sendiri dan menambah unsur lain di dalam lukisannya (keaslian), serta mampu menceritakan hasil lukisannya secara detail (penguraian).

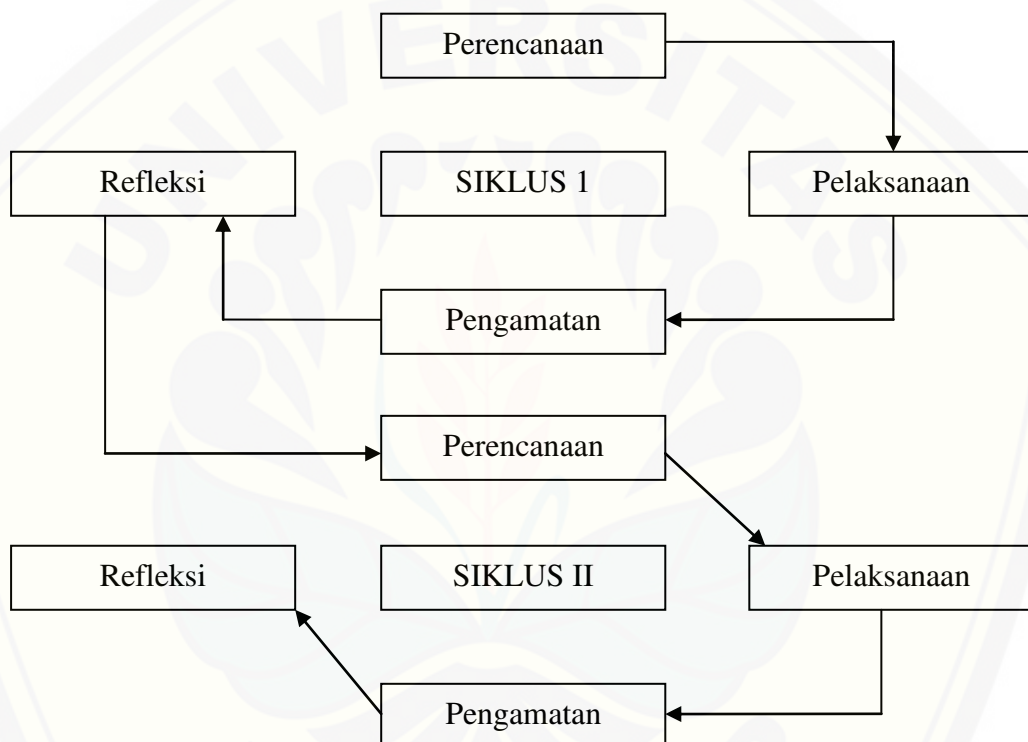
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Mulyasa (2009: 10) menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar siswa. Menurut Wardhani dan Wihardit (2008: 1.4) memberi pengertian bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, tujuannya untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Masyhud (2014: 172) penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) secara umum diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai penelitian tindakan kelas di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajarnya di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 dengan tujuan memperbaiki kegiatan pembelajaran di dalam kelompok tersebut khususnya pembelajaran meningkatkan kreativitas anak, dengan menggunakan

penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto. Menurut Arikunto (dalam Dimiyati, 2013: 122) penelitian tindakan kelas dapat dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Berikut alur penelitian desain model Suharsimi Arikunto:



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Suharsimi Arikunto (dalam Dimiyati, 2013: 122)

Berdasarkan desain penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa setiap siklus mempunyai tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Menurut Wina (2009: 50) menyebutkan bahwa perencanaan adalah proses menentukan perbaikan dari gagasan peneliti. Suatu perencanaan di dalamnya harus menonjolkan perlakuan khusus guru dalam proses pembelajaran bukan

hanya berisi tentang tujuan yang harus dicapai, karena perencanaan merupakan pedoman proses pembelajaran (Wina, 2009: 78-79).

b. Pelaksanaan

Menurut Wina (2009: 79) pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh guru dan harus sesuai dengan perencanaan yang telah disusun tanpa adanya rekayasa dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Menurut Wina (2009: 79-80) observasi merupakan proses mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan disesuaikan dengan tindakan yang disusun. Observer dapat mencatat kekuatan dan kelemahan guru selama pelaksanaan tindakan untuk dijadikan bahan masukan ketika guru melaksanakan siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan melihat kekurangan yang dilakukan guru selama tindakan dengan cara berdiskusi bersama observer dan mencatat kekurangan untuk perbaikan penyusunan rencana ulang (Wina, 2009: 80).

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang sebelumnya telah disusun, kemudian pelaksanaan. Selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap proses belajar siswa dan direfleksi. Siklus pertama dilakukan sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus selanjutnya apabila terdapat tujuan yang dianggap belum berhasil. Siklus II tetap dilaksanakan meskipun pada siklus I kreativitas anak sudah meningkat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kenaikan tingkat keberhasilan anak.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus I tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai hasil seperti yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Setiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, diantaranya: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi.

3.4.1 Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan sebelum dilakukan tindakan, dengan melakukan observasi di kelompok B2 untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Selanjutnya yaitu melakukan wawancara dengan guru kelompok B2 untuk mengetahui kegiatan yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak serta untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak. Kegiatan selanjutnya yaitu dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh data yang berupa daftar nama anak, nilai perkembangan anak yang berkaitan dengan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan perbaikan kegiatan yang digunakan dalam praktik kegiatan pembelajaran untuk peningkatan kreativitas dan variasi kegiatan pembelajaran, dengan ini peneliti menerapkan kegiatan *finger painting* untuk mengatasi masalah tersebut. Harapannya dengan menerapkan kegiatan *finger painting* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

3.4.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu meningkatkan kreativitas anak dengan menerapkan kegiatan *finger painting* menggunakan bubur warna. Pelaksanaan siklus I terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap perencanaan

Peneliti pada tahap ini mempersiapkan rencana tindakan kelas yang akan dilakukan, antara lain:

1. menyusun jadwal pelaksanaan tindakan siklus I dengan melakukan diskusi bersama guru kelompok B2;
2. mengenalkan proses kegiatan *finger painting* kepada guru kelompok B2;

3. menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar kegiatan anak, dan lembar penilaian;
4. menyiapkan alat dan bahan kegiatan *finger painting* yang akan digunakan dalam pembelajaran;
5. menyiapkan pedoman observasi, wawancara, dan tes yang akan digunakan.

b. Tahap pelaksanaan

Peneliti pada tahap ini bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Siklus I ini dilaksanakan dalam 1 hari pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
 - a. Mengkondisikan anak
 - b. Salam dan do'a
 - c. Membaca ayat kursi
 - d. Absensi
 - e. Apersepsi
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menjelaskan materi kegiatan sesuai tema pembelajaran
 - b. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu melukis menggunakan jari (*finger painting*)
 - c. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*
 - d. Guru menjelaskan mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan melukis menggunakan jari (*finger painting*)
 - e. Guru memberikan contoh cara membuat lukisan menggunakan jari
 - f. Guru membagikan bahan yang digunakan untuk melukis
 - g. Anak mengerjakan tugasnya.
3. Istirahat
 - a. Berdo'a sebelum makan dan minum

- b. Anak-anak cuci tangan pakai sabun (CTPS)
 - c. Makan dan minum di dalam kelas
 - d. Bermain bebas
4. Kegiatan penutup
- a. *Review* kegiatan satu hari
 - b. Lagu penutup
 - c. Do'a dan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sebelumnya sudah disiapkan. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B2 dan teman sejawat yang bertindak sebagai observer untuk melihat secara langsung kegiatan anak saat melukis menggunakan jari (*finger painting*).

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji tindakan yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan cara mengumpulkan data hasil observasi terhadap anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung kemudian dikaji. Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan akan diperoleh data keberhasilan yang telah dicapai dalam peningkatan kreativitas anak kelompok B2 melalui kegiatan *finger painting*. Sehingga akan diketahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang sudah diterapkan dan hasilnya dapat digunakan untuk tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3.4.3 Siklus II

Siklus II merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti dalam memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Desain yang digunakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, namun ada beberapa perbaikan dari hasil yang diperoleh pada siklus I. Apabila pada siklus II nilai yang diperoleh mencapai yang diharapkan dan sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan, maka kegiatan pembelajaran yang sudah diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak dinyatakan berhasil.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Berikut uraian masing-masing metode pengumpulan data tersebut.

3.5.1 Observasi

Menurut Mulyasa (2009: 69) menjelaskan bahwa observasi merupakan instrumen untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar di kelompok B2 TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember. Kegiatan observasi akan dilakukan oleh 5 pengamat, 4 pengamat mengamati kreativitas anak dan 1 pengamat mengamati keterampilan guru selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data melalui pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sehingga dapat diketahui kendala dan kekurangan yang dialami selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi guru menggunakan lembar observasi berupa skala penilaian (*rating scale*).

3.5.2 Wawancara

Menurut Mulyasa (2009: 69) menjelaskan bahwa wawancara merupakan instrumen pengumpulan data lisan dari subjek penelitian secara langsung maupun dari sumber data. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak, kendala yang dihadapi guru, dan tanggapan guru mengenai penggunaan kegiatan *finger painting* yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1. Wawancara sebelum tindakan dilakukan untuk memperoleh informasi dan data dari guru mengenai perkembangan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 serta kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran. Wawancara sesudah tindakan dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru

mengenai penerapan kegiatan *finger painting* dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1.

3.5.3 Tes

Tes merupakan instrumen untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik, baik secara tertulis, lisan, maupun perbuatan (Mulyasa, 2009: 69). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk tes lisan dan unjuk kerja. Tes lisan merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari kemampuan anak dalam menyampaikan dan menguraikan gagasannya. Beberapa hal yang dinilai pada saat tes lisan pertama kelancaran dalam menyampaikan gagasan, yaitu kemampuan anak dalam menyampaikan gagasannya sendiri terhadap sesuatu yang akan dilukiskan. Kedua penguraian yaitu kemampuan anak dalam menguraikan atau menceritakan hasil lukisannya sendiri secara detail.

Selanjutnya adalah tes unjuk kerja merupakan tes yang menghendaki anak didik melakukan aktivitas untuk menunjukkan karya tertentu. Hal yang dinilai pada saat tes unjuk kerja adalah keaslian dalam menghasilkan suatu karya lukis. Metode tes pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai seberapa jauh peningkatan kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Sumpersari Jember tahun pelajaran 2016/2017.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian yang berkaitan dengan variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain (Dimiyati, 2013: 97). Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data secara tertulis maupun foto. Data tersebut antara lain: profil sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), daftar nama anak kelompok B2 TK Jember Permai 1, nilai hasil perkembangan anak kelompok B2 TK Jember Permai 1.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari lembar observasi dan lembar wawancara sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh dari mengelola skor hasil tes lisan dan hasil unjuk kerja anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 sebelum tindakan siklus I dan siklus II.

Pemberian skor tes tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dilakukan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor Kreativitas

No	Nama	Indikator penilaian peningkatan kreativitas	Skor	Nilai	Kualifikasi				
	Menyampaikan gagasannya sendiri	Menghasilkan lukisan sesuai gagasannya sendiri dan menambah unsur lain di dalam lukisannya	Menceritakan hasil lukisannya secara detail	4	4	4	12	100	Sangat baik

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Kreativitas

Indikator penilaian	Kriteria penilaian	Skor
Kelancaran	Anak belum mampu menyampaikan gagasannya	1
	Anak mampu menyampaikan gagasan dengan meniru teman	2
	Anak mampu menyampaikan gagasan dengan bantuan guru	3
	Anak mampu menyampaikan gagasannya sendiri	4
Keaslian	Anak belum mampu menghasilkan lukisan	1
	Anak mampu menghasilkan lukisan dengan mencontoh temannya	2
	Anak mampu menghasilkan lukisan sesuai gagasan dengan bantuan guru	3
	Anak mampu menghasilkan lukisan sesuai dengan gagasannya sendiri dan menambah unsur lain di dalam lukisannya	4
Penguraian	Anak belum mampu menceritakan lukisannya	1
	Anak mampu menceritakan lukisan dengan bantuan guru	2
	Anak mampu menceritakan lukisannya sendiri	3
	Anak mampu menceritakan hasil lukisannya secara detail	4

Skor yang diperoleh kemudian diolah untuk mengukur tingkat ketercapaian anak. Pengolahan skor hasil tes anak dibedakan menjadi 2, yaitu secara individu dan secara klasikal. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai anak

1. Analisis data Individu

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = Prestasi individu

Srt = Skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = Konstanta

(Sumber: Masyhud, 2015:53)

2. Analisis Data klasikal

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

Keterangan:

M = Mean yang kita cari

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N = *Number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)

(Sumber: Lathif, 2013: 26)

3. Rumus presentase ketuntasan belajar

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

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *Number of cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% = Konstanta

(Sumber: Sudijono, 2012: 43)

Kriteria penelitian kreativitas anak baik secara individu maupun secara kelompok atau klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria penilaian hasil belajar anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat kurang	0 – 39

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Kriteria keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* baik secara individu, kelompok atau klasikal yaitu:

- a. apabila nilai tes yang diperoleh anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 secara individu mencapai ≥ 70 , maka anak tersebut dapat dikatakan berhasil dan kreativitasnya meningkat melalui kegiatan *finger painting*;
- b. apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelompok mencapai ≥ 70 , maka pembelajaran di kelompok tersebut dapat dikatakan berhasil, jadi dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan *finger painting* dalam pembelajaran pada kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat meningkatkan kreativitas anak.

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang sudah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dengan dua siklus serta hasil refleksi, maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Kesimpulan yang dimaksud antara lain:

- 5.1.1 Penerapan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi. Langkah-langkah pelaksanaan siklus I yaitu guru menunjukkan contoh hasil lukisan menggunakan jari di depan kelas, kemudian guru mendemonstrasikan cara melukis menggunakan jari (*finger painting*) di depan kelas sesuai dengan gagasannya dan memberikan contoh cara menceritakan hasil lukisan yang dibuat secara detail. Setelah itu guru meminta anak mempraktikkan langsung kegiatan melukis menggunakan jari bersama kelompok yang sudah ditentukan. Kegiatan melukis menggunakan jari (*finger painting*) pada siklus II hampir sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II contoh gambar yang diberikan guru lebih banyak sehingga hal ini dapat merangsang imajinasi anak untuk menghasilkan gagasan. Pemberian contoh melukis menggunakan jari pada siklus II tidak hanya dilakukan di depan kelas saja tetapi juga pada setiap

kelompok supaya anak-anak lebih jelas dalam melihat proses melukis menggunakan jari. Selain itu, kegiatan menceritakan hasil lukisan secara detail pada siklus II dilaksanakan di depan kelas secara bergantian untuk mengurangi rasa takut salah anak dalam menceritakan hasil lukisannya.

- 5.1.2 Melalui kegiatan *finger painting* yang telah diterapkan dalam pembelajaran, kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 59,47, pada siklus I 69,31, dan pada siklus II meningkat menjadi 80, 68.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran-saran. Saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. Hendaknya mencoba mengembangkan penerapan kegiatan kreativitas untuk meningkatkan aspek perkembangan anak yang lain. Misalnya: pengembangan aspek fisik motorik (motorik halus) anak.
- b. Hendaknya guru memberikan kegiatan pembelajaran yang membebaskan anak untuk berimajinasi.
- c. Hendaknya guru-guru menerapkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Hendaknya mendorong guru untuk mengembangkan kegiatan *finger painting* dalam mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.
- b. Hendaknya memfasilitasi guru dalam mengembangkan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan aspek perkembangan yang lainnya.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian sejenis.

- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan menambah wawasan untuk melakukan penelitian yang sejenis agar dapat meningkatkan kreativitas dalam pengembangan kegiatan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2013. *Tafsir Al-qur'an Al-karim*. <http://www.tafsir.web.id/2013/tafsir-al-insyirah.html?m=1>. (diakses pada 24 April 2017)
- Adi, T. T. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Afriani, R. 2016. *Pengaruh Bermain Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Erissanti, T. W. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting pada Kelompok B TK ABA 3 Kedungpring Lamongan*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Gunarti, W., L. Suryani, dan A. Muis. 2011. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Istiqomah, N. 2012. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting pada Anak Kelompok B di Tk di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Sragen: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lathif, A. M. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Montolalu B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu B.E.F, dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Mulyasa, H. E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munawaroh, S. 2012. *Nilai Ekspresi di dalam Finger Painting Anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak ABA Karangmalang*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musfiroh, T. dan S. Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nuraini, F. 2015. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting pada Anak di RA Sunan Averrous Bogor Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pamadhi, H. dan Sukardi, E. 2012. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pekerti, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudijono, A. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Permata Puri Media.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardhani, I. G. K. A. K. dan Wihardit, K.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> pada Anak Kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	1. Bagaimanakah penerapan kegiatan <i>finger painting</i> dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak kelompok B2 melalui kegiatan <i>finger painting</i> di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?	1. Kegiatan <i>finger painting</i> 2. Kreativitas anak	1. Kegiatan <i>finger painting</i> a. Melukis menggunakan jari b. Kualitas goresan c. Permainan pencampuran warna 2. Kreativitas anak a. Kelancaran b. Keaslian c. Penguraian	1. Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 2. Guru kelas B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 3. Dokumen 4. Referensi yang relevan	1. Subjek Penelitian: Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 2. Tempat: TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember 3. Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 4. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Tes d. Dokumentasi 5. Analisis data: a. Deskriptif kualitatif b. Deskriptif kuantitatif - Analisis data individu/anak:	Jika guru menerapkan kegiatan <i>finger painting</i> , maka kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					Rumus:	
					$P_i = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$	
					Ket:	
					Pi : Prestasi individu	
					Srt: skor rill tercapai	
					Si : skor ideal yang dapat dicapai individu	
					100 = konstanta (Masyhud, 2015)	
					- Rata-rata klasikal	
					Rumus:	
					$M = \frac{\sum X}{N}$	
					Ket:	
					M: Mean yang kita cari	
					$\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada	
					N: Number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)	

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					(Lathief, 2013: 26) - Persentase ketuntasan Rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ Ket: P: angka persentase F: frekuensi yang sedang dicari persentasenya N: <i>Number of cass</i> (jumlah frekuensi/banyaknya individu) 100%: konstanta (Sudijono, 2012: 43).	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

B.1 Pedoman Observasi

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan pembelajaran peningkatan kreativitas anak sebelum tindakan	Guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2.	Kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan <i>finger painting</i> pada setiap siklus	Guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3.	Kegiatan anak selama mengikuti pembelajaran peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan <i>finger painting</i>	Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Informasi tentang kondisi anak, kegiatan yang akan digunakan, perkembangan kreativitas anak	Guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2.	Tanggapan guru tentang pembelajaran peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan <i>finger painting</i>	Guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3.	Kendala yang dialami dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 dengan menggunakan kegiatan <i>finger painting</i>	Guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
4.	Tanggapan anak tentang pembelajaran peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan <i>finger painting</i>	Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
		Pelajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Profil TK Jember Permai 1	Dokumen
2.	Daftar nama anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	Dokumen
3.	Perangkat pembelajaran TK Jember Permai 1	Dokumen
4.	Daftar nilai perkembangan anak yang berkaitan dengan kreativitas anak sebelum tindakan	Dokumen
5.	Daftar nilai perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan <i>finger painting</i>	Dokumen
6.	Foto kegiatan penelitian	Dokumen

B.4 Pedoman Tes Unjuk Kerja

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Nilai tes unjuk kerja anak selama pembelajaran peningkatan kreativitas melalui kegiatan <i>finger painting</i>	Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI

C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru

C. 1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
	Pra pembelajaran		
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
	Kegiatan awal		
2.	Mengkondisikan anak		
3.	Mengucapkan salam dan mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan		
4.	Membaca ayat kursi		
5.	Melakukan apersepsi		
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	Kegiatan inti		
7.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema dan sub-sub tema "Indahnya Pegunungan" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan		
8.	Melakukan tanya jawab dengan anak sesuai dengan sub tema "Indahnya Pegunungan" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan		
9.	Mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>		
10.	Membagikan alat dan bahan pengerjaan <i>finger painting</i>		
11.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan <i>finger painting</i>		
	Penutup		
12.	Melakukan review dan evaluasi kegiatan satu hari		
13.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari		
14.	Berdo'a setelah kegiatan dan mengucapkan salam		

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

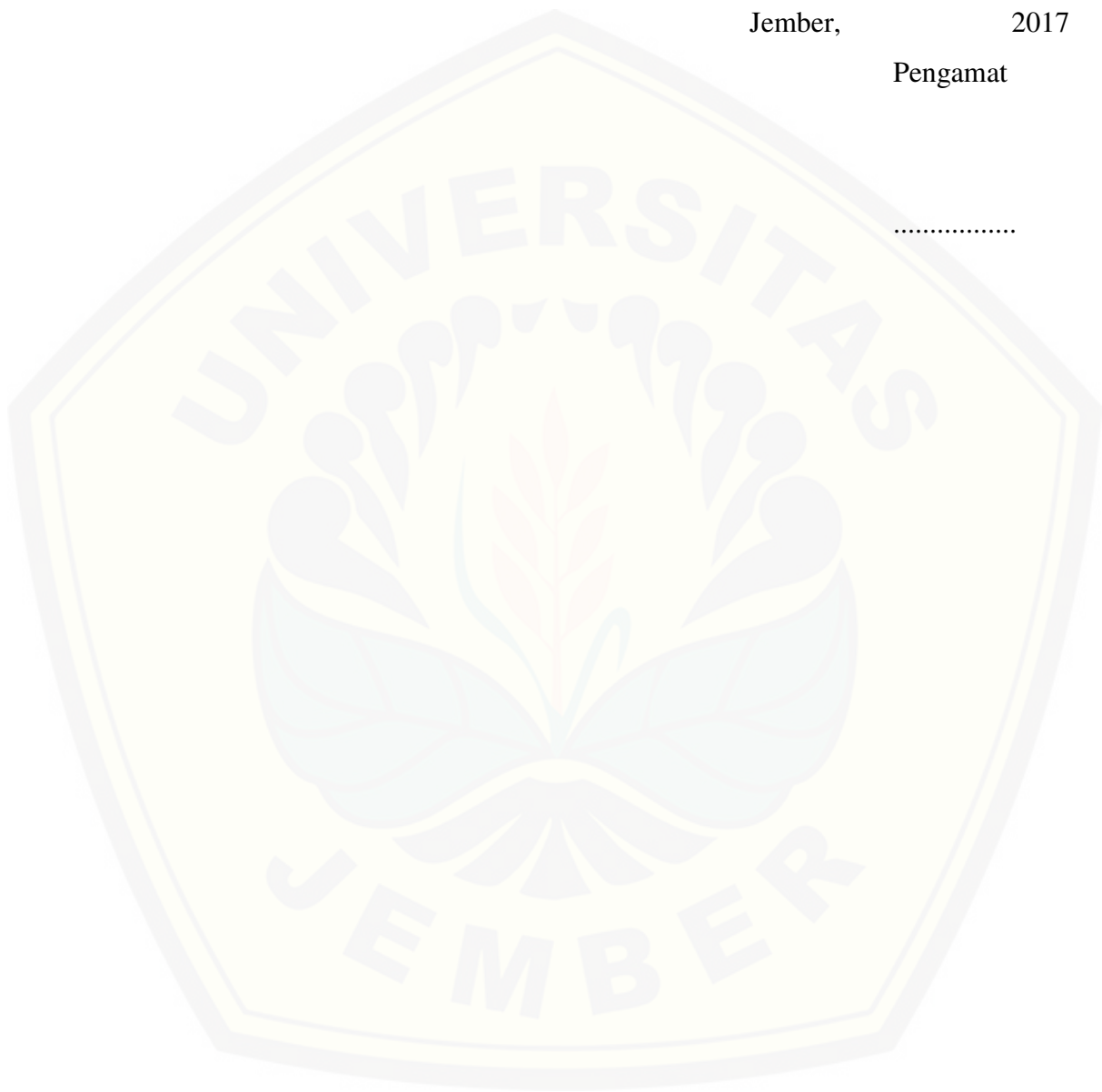
N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Jember, 2017

Pengamat

.....



C. 1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
	Pra pembelajaran		
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
	Kegiatan awal		
2.	Mengkondisikan anak		
3.	Mengucapkan salam dan mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan		
4.	Membaca surat Al-Kafirun		
5.	Melakukan apersepsi		
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	Kegiatan inti		
7.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema dan sub-sub tema "Laut yang Luas" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan		
8.	Melakukan tanya jawab dengan anak sesuai dengan sub tema "Laut yang Luas" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan		
9.	Mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>		
10.	Membagikan alat dan bahan pengerjaan <i>finger painting</i>		
11.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan <i>finger painting</i>		
	Penutup		
12.	Melakukan review dan evaluasi kegiatan satu hari		
13.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari		
14.	Berdo'a setelah kegiatan dan mengucapkan salam		

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Jember, 2017

Pengamat

.....



C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak

C.2a Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing		
2.	Kesiapan menerima pembelajaran		
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdo'a sebelum kegiatan		
4.	Memperhatikan dengan baik ketika dijelaskan tema pembelajaran pada hari itu		
Kegiatan inti			
5.	Anak melakukan percakapan dan tanya jawab dengan guru mengenai sub-sub tema "Indahnya Pegunungan" yang dijelaskan		
6.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>		
7.	Anak menerima lembar kerja dan bahan untuk kegiatan <i>finger painting</i>		
8.	Anak membuat lukisan menggunakan jari (<i>finger painting</i>)		
Penutup			
9.	Anak berpartisipasi pada saat <i>review</i> kegiatan satu hari		
10.	Mendengarkan dengan baik informasi yang diberikan guru		
11.	Berdo'a sesudah kegiatan dan menjawab salam		

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Jember, 2017

Pengamat

.....

C.2b Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing		
2.	Kesiapan menerima pembelajaran		
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdo'a sebelum kegiatan		
4.	Memperhatikan dengan baik ketika dijelaskan tema pembelajaran pada hari itu		
Kegiatan inti			
5.	Anak melakukan percakapan dan tanya jawab dengan guru mengenai sub-sub tema "Laut yang Luas" yang dijelaskan		
6.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>		
7.	Anak menerima lembar kerja dan bahan untuk kegiatan <i>finger painting</i>		
8.	Anak membuat lukisan menggunakan jari (<i>finger painting</i>)		
Penutup			
9.	Anak berpartisipasi pada saat <i>review</i> kegiatan satu hari		
10.	Mendengarkan dengan baik informasi yang diberikan guru		
11.	Berdo'a sesudah kegiatan dan menjawab salam		

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Jember,

2017

Pengamat

.....

C.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru

C.3a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak	√	
3.	Mengucapkan salam dan mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan	√	
4.	Membaca ayat kursi	√	
5.	Melakukan apersepsi	√	
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
7.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema dan sub-sub tema "Indahnya Pegunungan" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan	√	
8.	Melakukan tanya jawab dengan anak sesuai dengan sub tema "Indahnya Pegunungan" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan	√	
9.	Mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	√	
10.	Membagikan alat dan bahan pengerjaan <i>finger painting</i>	√	
11.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan <i>finger painting</i>	√	
Penutup			
12.	Melakukan review dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
13.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari	√	
14.	Berdo'a setelah kegiatan dan mengucapkan salam	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” $\frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban “Tidak” $\frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh hasil sebesar 100%, artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sudah sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Jember, 4 April 2017

Pengamat

Wahyu Christiana, S. Pd

C. 3b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak	√	
3.	Mengucapkan salam dan mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan	√	
4.	Membaca ayat kursi	√	
5.	Melakukan apersepsi	√	
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
7.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema dan sub-sub tema "Indahnya Pegunungan" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan	√	
8.	Melakukan tanya jawab dengan anak sesuai dengan sub tema "Indahnya Pegunungan" dan kegiatan <i>finger painting</i> yang akan dilakukan	√	
9.	Mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	√	
10.	Membagikan alat dan bahan pengerjaan <i>finger painting</i>	√	
11.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan <i>finger painting</i>	√	
Penutup			
12.	Melakukan review dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
13.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari	√	
14.	Berdo'a setelah kegiatan dan mengucapkan salam	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” $\frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban “Tidak” $\frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus II diperoleh hasil sebesar 100%, artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sudah sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Jember, 12 April 2017

Pengamat

Wahyu Christiana, S. Pd

C.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak

C.4a Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing	√	
2.	Kesiapan menerima pembelajaran	√	
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdo'a sebelum kegiatan	√	
4.	Memperhatikan dengan baik ketika dijelaskan tema pembelajaran pada hari itu	√	
Kegiatan inti			
5.	Anak melakukan percakapan dan tanya jawab dengan guru mengenai sub-sub tema "Indahnya Pegunungan" yang dijelaskan	√	
6.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	√	
7.	Anak menerima lembar kerja dan bahan untuk kegiatan <i>finger painting</i>	√	
8.	Anak membuat lukisan menggunakan jari (<i>finger painting</i>)	√	
Penutup			
9.	Anak berpartisipasi pada saat <i>review</i> kegiatan satu hari	√	
10.	Mendengarkan dengan baik informasi yang diberikan guru	√	
11.	Berdo'a sesudah kegiatan dan menjawab salam	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban "Ya"} = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

2. Jawaban “Tidak” $= \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh hasil sebesar 100%, artinya dari semua kegiatan yang sudah ditentukan anak-anak telah melaksanakan semua kegiatan. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sudah sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Jember, 4 April 2017

Pengamat

Yulita Susanti

C.4b Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing	√	
2.	Kesiapan menerima pembelajaran	√	
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdo'a sebelum kegiatan	√	
4.	Memperhatikan dengan baik ketika dijelaskan tema pembelajaran pada hari itu	√	
Kegiatan inti			
5.	Anak melakukan percakapan dan tanya jawab dengan guru mengenai sub-sub tema "Indahnya Pegunungan" yang dijelaskan	√	
6.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan <i>finger painting</i>	√	
7.	Anak menerima lembar kerja dan bahan untuk kegiatan <i>finger painting</i>	√	
8.	Anak membuat lukisan menggunakan jari (<i>finger painting</i>)	√	
Penutup			
9.	Anak berpartisipasi pada saat <i>review</i> kegiatan satu hari	√	
10.	Mendengarkan dengan baik informasi yang diberikan guru	√	
11.	Berdo'a sesudah kegiatan dan menjawab salam	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berilah tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban "Ya"} = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Jawaban "Tidak"} = \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus II diperoleh hasil sebesar 100%, artinya dari semua kegiatan yang sudah ditentukan anak-anak telah melaksanakan semua kegiatan. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sudah sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Jember, 12 April 2017

Pengamat

Yulita Susanti



LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA**D.1 Pedoman Wawancara****D.1a Pedoman Wawancara dengan Guru sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

- Tujuan : 1 Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 dalam meningkatkan kreativitas selama ini, dan
2 Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran yang pernah digunakan dalam peningkatan kreativitas anak.

Jenis : Wawancara bebas

Nama Guru : Wahyu Christiana, S. Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok B2 saat ini?	
2.	Kegiatan apa yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 selama ini?	
3.	Kendala apa yang dihadapi saat pembelajaran peningkatan kreativitas anak kelompok B2 berlangsung?	
4.	Apabila digunakan kegiatan <i>finger painting</i> dengan menggunakan bubuk warna dalam meningkatkan kreativitas anak, apakah menurut ibu anak akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran?	

Narasumber,

Jember, 2016
Pewawancara,

D.1b Pedoman Wawancara dengan Guru sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan
Kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak

Jenis : Wawancara bebas

Nama Guru :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah tanggapan ibu mengenai penggunaan kegiatan <i>finger painting</i> dengan menggunakan bubuk warna untuk meningkatkan kreativitas anak yang telah dilaksanakan?	
2.	Menurut ibu, apa saja kekurangan kegiatan <i>finger painting</i> dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak?	
3.	Menurut ibu, apa saja kelebihan kegiatan <i>finger painting</i> dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak?	
3.	Apa saran ibu untuk memperbaiki pembelajaran ini kaitannya dengan penerapan kegiatan <i>finger painting</i> dalam peningkatan kreativitas anak?	

Narasumber, Jember, 2017
Pewawancara,

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM. 130210205028

D.1c Pedoman Wawancara dengan Anak sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkna kreativitas anak.

Jenis : Wawancara bebas

Nama Anak :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kegiatan melukis menggunakan jari yang kamu lakukan menyenangkan?	
2.	Lebih suka mana antara kegiatan menggambar menggunakan pensil atau melukis menggunakan jari?	
3.	Apakah kamu senang menceritakan hasil lukisanmu?	

Narasumber, Jember, 2017
Pewawancara,

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM. 130210205028

D.2 Hasil Wawancara dengan Guru

D.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan

LEMBAR WAWANCARA GURU

- Tujuan : 1 Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru kelompok B2 TK Jember Permai 1 dalam meningkatkan kreativitas selama ini, dan
2 Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran yang pernah digunakan dalam peningkatan kreativitas anak.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B2 TK Jember Permai 1

Nama Guru : Wahyu Christiana, S. Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok B2 saat ini?	Kemampuan kreativitas anak masih rendah dan belum berkembang secara optimal. Anak masih kesulitan setiap kali disuruh menyampaikan gagasan setelah dijelaskan mengenai tema pembelajaran, anak-anak juga masih kesulitan ketika disuruh menggambar sesuai dengan gagasannya, dan ketika disuruh menceritakan hasil karyanya, anak-anak masih kesulitan dalam menyampaikannya.
2.	Kegiatan apa yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 selama ini?	Kegiatan yang sering saya berikan dalam mengembangkan kreativitas di kelompok B2 ini adalah kegiatan menggambar sesuai contoh, menebali gambar, mendengarkan cerita, dan menyampaikan cerita yang telah di dengarkan.
3.	Kendala apa yang dihadapi saat pembelajaran peningkatan kreativitas anak kelompok B2 berlangsung?	Kendala yang dihadapi adalah anak-anak sering tidak memahami perintah guru sehingga hasil pekerjaannya tidak sesuai dengan perintah.
4.	Apabila digunakan kegiatan <i>finger painting</i> dengan menggunakan bubuk warna	Menurut saya, anak-anak akan merasa senang dalam mengikuti kegiatan <i>finger painting</i> . Mereka akan lebih tertarik dengan

dalam meningkatkan teknik melukis menggunakan jari dan kreativitas anak, apakah permainan warna tersebut. Saya pernah menurut ibu anak akan mencoba memberikan kegiatan *finger* merasa senang dalam *painting*, anak-anak terlihat tertarik namun hasilnya masih sbelum optimal. Mungkin mengikuti pembelajaran? karena sebelumnya saya tidak pernah mengenalkan tentang kegiatan itu.

Narasumber,

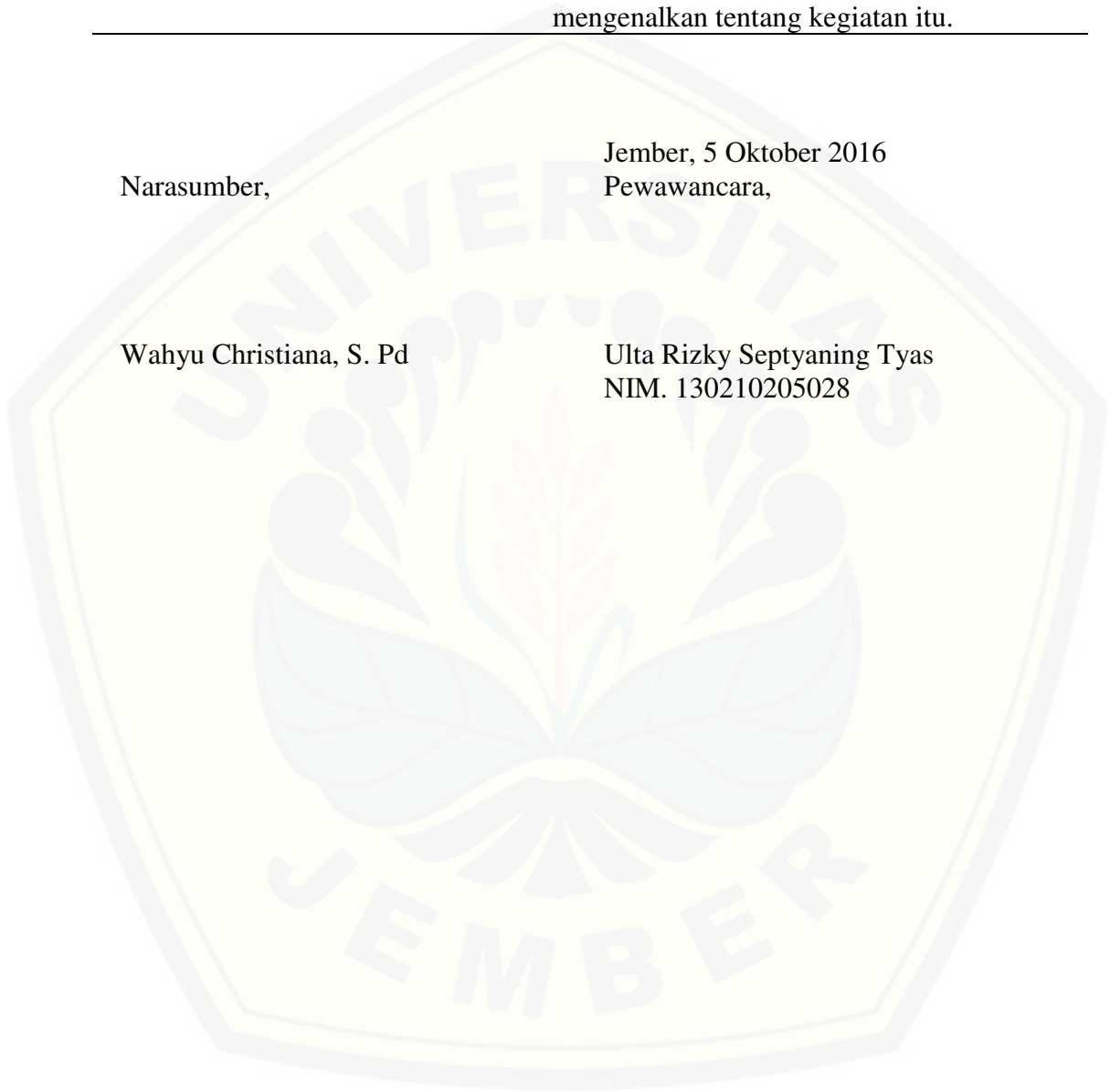
Jember, 5 Oktober 2016

Pewawancara,

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky Septyaning Tyas

NIM. 130210205028



D.2b Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak

Jenis : Wawancara bebas

Nama Guru : Wahyu Christiana, S. Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah tanggapan ibu mengenai penggunaan kegiatan <i>finger painting</i> dengan menggunakan bubuk warna untuk meningkatkan kreativitas anak yang telah dilaksanakan?	Penggunaan kegiatan <i>finger painting</i> dalam meningkatkan kreativitas anak sangat baik. Anak-anak terlihat lebih senang karena dapat bereksplorasi secara langsung dengan bermain warna. Anak-anak berkesempatan untuk menuangkan gagasannya dalam bentuk lukisan yang dapat langsung dilukiskan menggunakan jari-jari tangan.
2.	Menurut ibu, apa saja kekurangan kegiatan <i>finger painting</i> dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak?	Menurut saya penggunaan kegiatan <i>finger painting</i> sudah baik, akan tetapi akan lebih baik jika penggunaan contoh gambar diperbanyak dan kegiatan menceritakan hasil lukisan dilakukan di depan kelas untuk menghilangkan rasa takut anak.
3.	Menurut ibu, apa saja kelebihan kegiatan <i>finger painting</i> dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak?	Menurut saya, kelebihan dari kegiatan <i>finger painting</i> adalah membantu anak mengenal warna dengan menghasilkan sendiri warna-warna yang diinginkan dari tiga warna primer yang tersedia dan mengekspresikan gagasannya dalam bentuk lukisan.
3.	Apa saran ibu untuk memperbaiki pembelajaran ini kaitannya dengan penerapan kegiatan <i>finger painting</i> dalam peningkatan kreativitas anak?	Saran saya sebaiknya contoh gambar diperbanyak dan pelaksanaan kegiatan menceritakan hasil lukisan dilakukan di depan kelas.

Narasumber,

Jember, 4 April 2017
Pewawancara,

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM. 130210205028

D.2c Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II

LEMBAR WAWANCARA GURU

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak

Jenis : Wawancara bebas

Nama Guru : Wahyu Christiana, S. Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah tanggapan ibu mengenai penggunaan kegiatan <i>finger painting</i> dengan menggunakan bubuk warna untuk meningkatkan kreativitas anak yang telah dilaksanakan?	Penerapan kegiatan <i>finger painting</i> pada anak kelompok B2 sangat baik, karena dengan diterapkannya kegiatan <i>finger painting</i> kreativitas anak mengalami peningkatan.
2.	Menurut ibu, apa saja kekurangan kegiatan <i>finger painting</i> dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak?	Tidak ada kekurangan dalam penerapan kegiatan <i>finger painting</i> karena dapat meningkatkan kreativitas anak.
3.	Menurut ibu, apa saja kelebihan kegiatan <i>finger painting</i> dalam pembelajaran peningkatan kreativitas anak?	Kegiatan <i>finger painting</i> bagus untuk meningkatkan kreativitas karena dapat merangsang imajinasi anak dalam melukiskan benda-benda yang pernah dilihat secara langsung maupun tidak.
3.	Apa saran ibu untuk memperbaiki pembelajaran ini kaitannya dengan penerapan kegiatan <i>finger painting</i> dalam peningkatan kreativitas anak?	Kegiatan <i>finger painting</i> bias dicoba dilakukan di atas kain untuk mengurangi kebosanan anak terhadap penggunaan kertas yang dominan sebagai salah satu alat untuk belajar.

Narasumber, Wahyu Christiana, S. Pd
Jember, 12 April 2017
Pewawancara,

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM. 130210205028

D.3 Hasil Wawancara dengan Anak**D.3a Pedoman Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus I****LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak.

Jenis : Wawancara bebas

Nama Anak : Ammar Maulana Rachman

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kegiatan melukis menggunakan jari yang kamu lakukan menyenangkan?	Iya, menyenangkan sekali.
2.	Lebih suka mana antara kegiatan menggambar menggunakan pensil atau melukis menggunakan jari?	Lebih suka melukis menggunakan jari karena lebih seru bisa langsung membuat gambar dengan jari yang dicelupkan warna.
3.	Apakah kamu senang menceritakan hasil lukisanmu di depan ibu guru?	Tidak.

Jember, 4 April 2017
Pewawancara,

Ulta Rizky Septyaning Tyas

D.3b Pedoman Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus II**LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak.

Jenis : Wawancara bebas

Nama Anak : Zahra Rumaisya Kasih

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kegiatan melukis menggunakan jari yang kamu lakukan menyenangkan?	Iya, menyenangkan sekali
2.	Lebih suka mana antara kegiatan menggambar menggunakan pensil atau melukis menggunakan jari?	Lebih suka melukis menggunakan jari karena lebih seru bisa langsung membuat gambar dengan jari yang dicelupkan warna
3.	Apakah kamu senang menceritakan hasil lukisanmu di depan teman-temanmu?	Iya, suka

Jember, 12 April 2017
Pewawancara,

Ulta Rizky Septyaning Tyas

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

Nama sekolah : TK Jember Permai 1
Jenis program : PAUD
Tahun berdiri : 2003
Alamat lengkap
Jalan : Jl. Raung Raya No. 01
RT/RW/Dusun : 04/XI/Krajan Timur
Desa/Kelurahan : Sumpersari
Kecamatan : Sumpersari
Kabupaten/Kota : Jember
Propinsi : Jawa Timur
Penanggung jawab kelembagaan
Nama lengkap : Ir. H. Suehendarwanto
Jabatan : Ketua Yayasan Jember Permai 1
No. Tlp/Hp : -
Penanggung jawab pengelolaan/Kepala
Nama lengkap : Dwi Winarsih, S.Pd
Jabatan : Kepala TK
No. Tlp/Hp : 085100457830
Ijin kelembagaan/Yayasan
Dikeluarkan oleh : Notaris Siti Lestariningsih, SH
Nomor : 4
Tgl/bulan/tahun : 12/3/2003
NPWP Lembaga
Nomor : 03.165.680.4-626.000
Nama lembaga yang tertera di NPWP : YAY. TK JEMBER PERMAI 1
Rekening Bank An. Lembaga
Nama Bank : BRI Unit Universitas Jember
No. Rekening : 087201027066531
Nama lembaga yang ada di rekening : TK Jember Permai 1
Alamat : CQ NOER QOMARIATIEN-DWI
WINARSIH
JL. RAUNG RAYA NO 01

E.2 Daftar Nama Anak

**DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B2 TK JEMBER PERMAI 1
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

No.	Nama Anak	Tempat/Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	Azalia Oka Widyatna	Jember, 27-04-2011	P
2	Alden Ariasta Atmaja	Jember, 12-11-2010	L
3	Akmal Prayoga Widodo	Jember, 21-03-2011	L
4	Brilian Bintari Laros	Jember, 23-07-2011	P
5	Fadil Raditya Pratama	Jember, 26-11-2010	L
6	Ibnu Abdillah Gian Wafa	Jember, 15-03-2010	L
7	Kayla Salsabilla Safitri	Jember, 15-09-2010	P
8	Ammar Maulana Rachman	Jember, 24-02-2011	L
9	Muhammad Risqullah Tirta Madani	Jember 30-11-1010	L
10	Moch Alif Abdillah	Jember, 22-05-2010	L
11	Muhammad Alfiansyah	Jember, 19-05-2010	L
12	Rizqi Fauzan Nafis	Probolinggo, 13-03-2010	L
13	Rafa Ferdiansyah	Blitar, 05-05-2010	L
14	Syafiq Qurahman Shubi	Tabalong, 21-07-2010	L
15	Muhammad Sofi Maulana	Jember, 25-02-2010	L
16	Thalita Nur Fitri	Jember, 10-09-2010	P
17	Muhammad Syukron Khoirul Anam	Jember, 28-09-2010	L
18	Zahra Rumaisya Kasih	Surabaya, 07-09-2010	P
19	Khaliza Adelia Gianda	Jember, 03-05-2011	P
20	Fildzah Haziqoh Isbandiyah	Jember, 24-11-2010	P
21	Surya Rafisyah	Jember, 04-05-2010	L
22	Vira Uulia Tunafsiah	Jember, 10-08-2009	P

E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Pra Siklus

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/11
Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Kesehatan, kebersihan, dan keamanan
Sub-sub Tema : Lingkungan yang nyaman
Hari/Tanggal : Rabu, 5 Oktober 2016

KD (Kompetensi Dasar)

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menjaga lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah
2. Anak dapat membersihkan lingkungan sekitar
3. Anak dapat menjaga kebersihan diri dengan mencuci tangan dan kaki setelah bersih-bersih
4. Anak dapat menggunakan peralatan kebersihan sesuai fungsinya dengan tepat

5. Anak dapat membedakan lingkungan yang bersih, sehat, dan aman dengan lingkungan yang kotor dan tercemar
6. Anak dapat mewarnai gambar dengan rapi
7. Anak dapat menjumlahkan benda dengan tepat
8. Anak dapat menceritakan hasil lukisan secara detail

Media/Sumber Belajar

- Gambar lingkungan bersih dan kotor
- Sapu
- Sorong sampah
- Sapu lidi
- Tempat sampah
- Lap tangan
- Kertas ukuran A4
- Cat *finger painting*
- Mangkuk kecil
- Air
- Baskom
- Pensil
- Lembar kegiatan siswa

Langkah-langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- Salam dan do'a
- Absensi
- Review kegiatan hari sebelumnya dan pengenalan tema/sub tema/sub sub tema hari ini
- Tepuk CTPS (Cuci tangan pakai sabun)

II. Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati gambar lingkungan yang bersih dan kotor.
- Anak mengamati hasil lukisan guru menggunakan jari (*finger painting*)

b. Menanya

Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang diketahui dari apa yang dilihat setelah mengamati gambar lingkungan bersih dan kotor

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak

Kegiatan 1. Membersihkan lingkungan

- Anak membersihkan lingkungan sekolah (halaman sekolah)
- Anak mencuci tangan dan kaki

Kegiatan 2. Kegiatan *finger painting*

- Anak melukis bebas sesuai tema menggunakan jari (*finger painting*)
- Anak menceritakan hasil lukisan

Kegiatan 3. Menjumlahkan benda

- Anak menghitung jumlah benda
- Anak menjumlahkan benda yang telah dihitung

III. Istirahat

- Berdo'a sebelum makan dan minum
- Cuci tangan pakai sabun (CTPS)
- Makan dan minum di dalam kelas
- Bermain bebas

IV. Penutup

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Berdo'a dan Salam

Kegiatan Pengaman “Bermain Dakon”

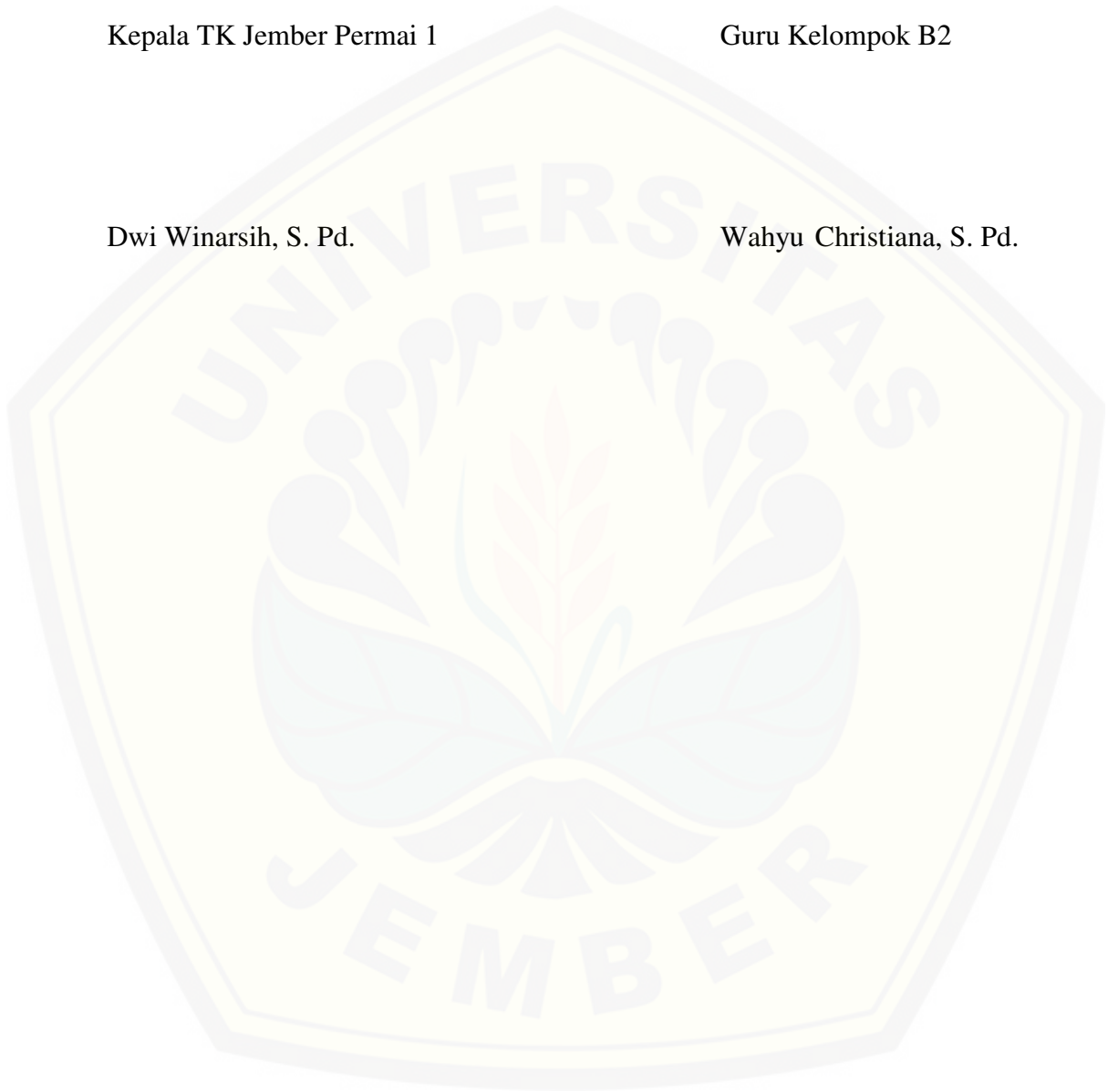
Mengetahui,

Kepala TK Jember Permai 1

Guru Kelompok B2

Dwi Winarsih, S. Pd.

Wahyu Christiana, S. Pd.



E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada tahap siklus I**RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**

Usia	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: 2/12
Tema/Sub Tema	: Negaraku/ Kehidupan di Pegunungan
Sub-sub Tema	: Indahnya Pegunungan
Hari/Tanggal	: Selasa, 4 April 2017

KD (Kompetensi Dasar)

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan mengapa benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
- 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menyebutkan ciptaan Allah yang ada di pegunungan
2. Anak dapat menyebutkan macam-macam warna
3. Anak dapat mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna
4. Anak dapat menghasilkan warna dengan mencampurkan beberapa warna
5. Anak dapat menyampaikan gagasan
6. Anak dapat melukis menggunakan jari (*finger painting*)

7. Anak dapat menghasilkan karya lukis
8. Anak dapat menceritakan hasil lukisan yang dibuat
9. Anak dapat menulis kembali kata yang dicontohkan

Media/Sumber Belajar

- Gambar pegunungan
- Bubur warna *finger painting*
- Kertas A4
- Koran
- Mangkuk kecil
- Air
- Baskom
- Pensil
- Buku kotak
- Lembar kegiatan siswa

Langkah-langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- Salam dan do'a
- Membaca Ayat Kursi
- Absensi
- Apersepsi
- Bernyanyi lagu "Naik-naik ke Puncak Gunung"

II. Inti

a. Mengamati

Anak mengamati gambar pegunungan

b. Menanya

Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang diketahui dari apa yang dilihat setelah mengamati gambar pegunungan

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran

Kegiatan 1. Melukis Menggunakan Jari (*Finger Painting*)

- Anak menyampaikan gagasannya yang akan dilukis
- Anak melukis sesuai dengan gagasannya dan menambahkan unsur lain
- Anak menceritakan hasil lukisannya secara detail

Kegiatan 2. Mengelompokkan benda sesuai dengan warna

- Anak menghitung jumlah benda yang warnanya sama
- Anak menuliskan hasil penghitungan pada kolom

Kegiatan 3. Menulis Kembali

- Anak menulis kembali kata yang dicontohkan “p e g u n u n g a n”

III. Istirahat

- Berdo'a sebelum makan dan minum
- Cuci tangan pakai sabun (CTPS)
- Makan dan minum di dalam kelas
- Bermain bebas

IV. Penutup

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Lagu Penutup “Holala”
- Berdo'a dan Salam

Kegiatan Pengaman “Bermain Dakon”

Mengetahui,

Guru Kelompok B2

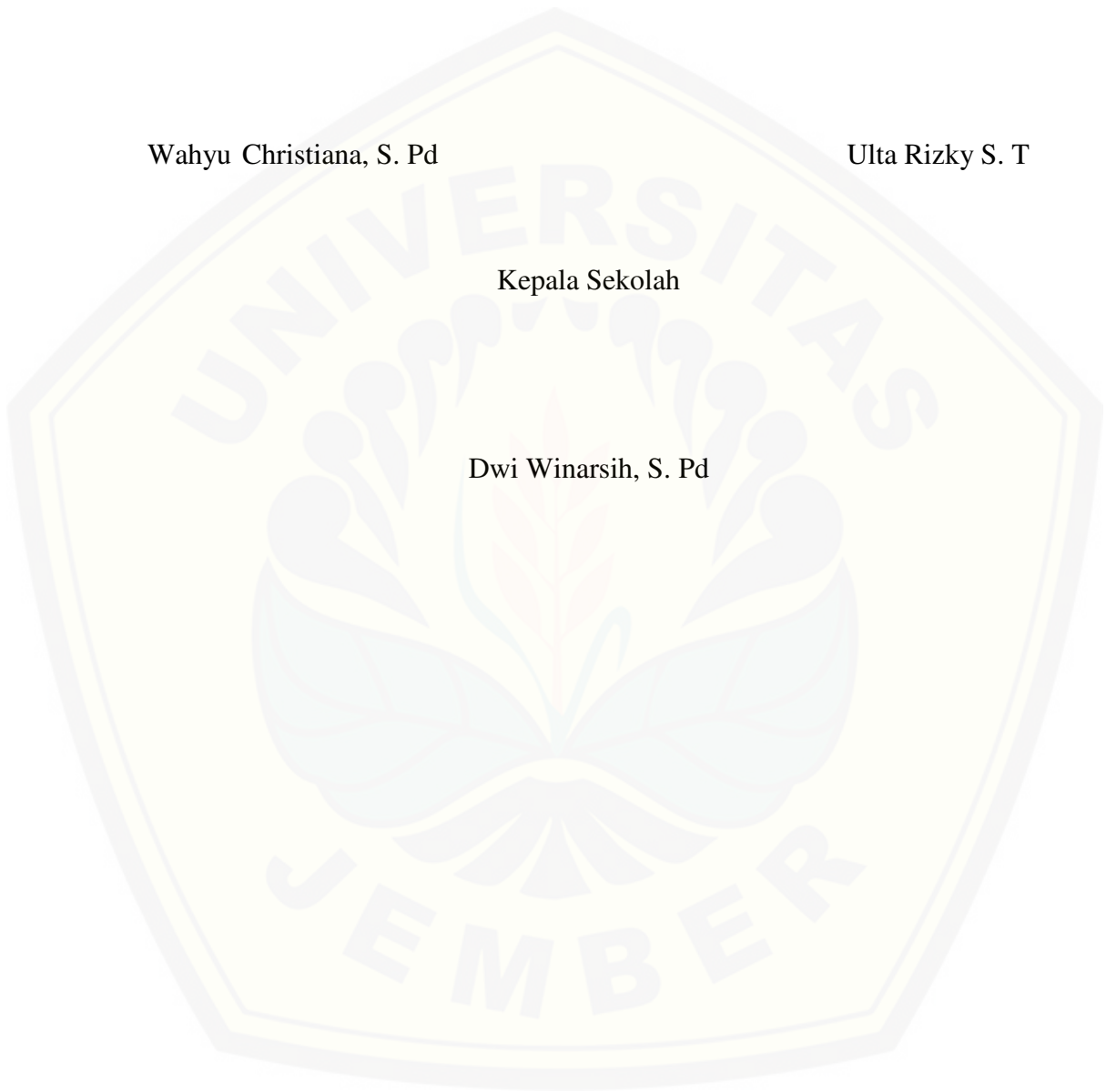
Mahasiswa

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky S. T

Kepala Sekolah

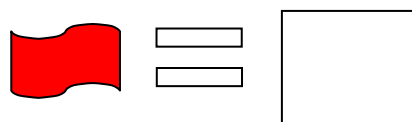
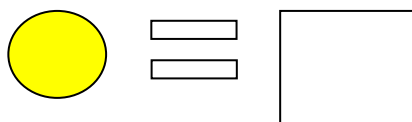
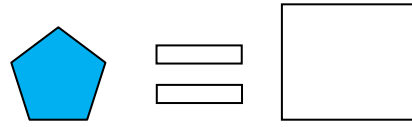
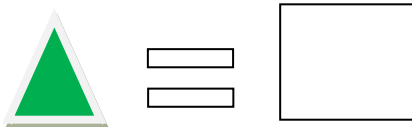
Dwi Winarsih, S. Pd



Lembar Kerja Siswa

Nama :

Hitung dan kelompokkan benda-benda di bawah ini sesuai dengan warnanya, kemudian tuliskan hasil penghitungan pada kolom yang tersedia.



E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada tahap siklus II**RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 2/13
Tema/Sub Tema : Negaraku/ Kehidupan di Pesisir/Lautan yang Luas
Hari/Tanggal : Rabu, 12 April 2017

KD (Kompetensi Dasar)

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
- 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menyebutkan ciptaan Allah yang ada di sekitar laut
2. Anak dapat mengkombinasikan beberapa warna untuk menghasilkan warna yang diinginkan
3. Anak dapat menyampaikan gagasan
4. Anak dapat melukis menggunakan jari (*finger painting*)
5. Anak dapat menghasilkan karya lukis
6. Anak dapat menceritakan hasil lukisan yang dibuat di depan kelas
7. Anak dapat menulis kembali kata yang dicontohkan

Media/Sumber Belajar

- Gambar lautan dan sekitarnya
- Bubur warna *finger painting*
- Kertas A4
- Koran
- Mangkuk kecil
- Air dalam Baskom
- Pensil, Buku kotak
- Lembar kegiatan siswa

Langkah-langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- Sholat di Masjid
- Salam dan do'a
- Absensi
- Bernyanyi lagu "Pantai yang Indah"

II. Inti

a. Mengamati

Anak mengamati gambar suasana di sekitar pantai dan benda-benda yang ada di laut

b. Menanya

Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang diketahui dari apa yang dilihat setelah mengamati gambar pegunungan

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran

Kegiatan 1. Melukis Menggunakan Jari (*Finger Painting*)

- Anak menyampaikan gagasannya yang akan dilukis
- Anak melukis sesuai dengan gagasannya dan menambahkan unsur lain
- Anak menceritakan hasil lukisannya secara detail

Kegiatan 2. Mengkombinasikan warna

- Anak mengkombinasikan warna yang ada pada lembar kegiatan
- Anak menghubungkan hasil warna yang dikombinasikan dengan kata yang sesuai

Kegiatan 3. Menulis Kembali

- Anak menulis kembali kata yang dicontohkan “Lautan”

III. Istirahat

- Berdo’a sebelum makan dan minum
- Cuci tangan pakai sabun (CTPS)
- Makan dan minum di dalam kelas
- Bermain bebas

IV. Penutup

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Lagu Penutup “Sayonara”
- Berdo’a dan Salam

Kegiatan Pengaman “Bermain Puzzle”

Mengetahui,

Guru Kelompok B2

Mahasiswa

Wahyu Christiana, S. Pd

Ulta Rizky S. T

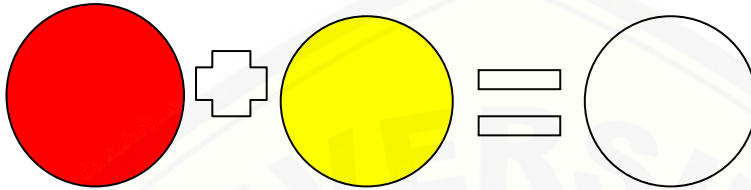
Kepala Sekolah

Dwi Winarsih, S. Pd

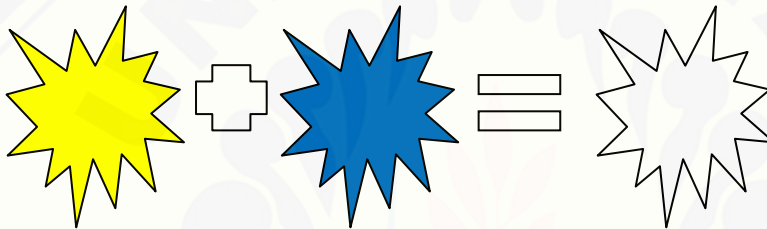
LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

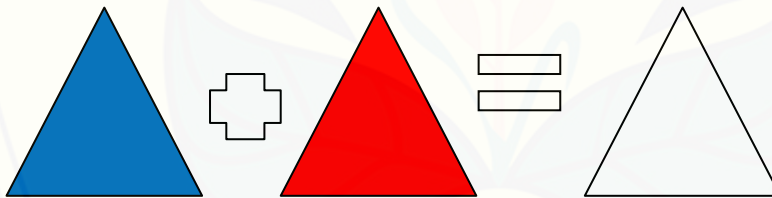
Warnai gambar di bawah ini sesuai dengan hasil pencampuran warna kedua gambar. Kemudian hasilnya hubungkan dengan kata yang sesuai.



Hijau



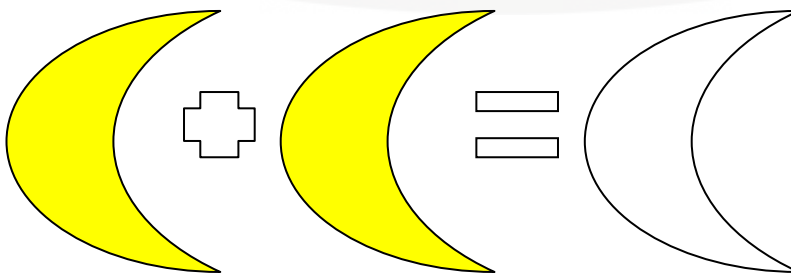
Oranye



Coklat



Kuning



Ungu

E.6 Pedoman Tes

E.6a Pedoman Tes Lisan

Langkah-Langkah Tes Lisan (menyampaikan gagasan dan menceritakan hasil lukisan)

1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting*
2. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati contoh lukisan yang dibuat guru
3. Guru mengajukan pertanyaan kepada masing-masing anak

Pertanyaan Guru	Jawaban Anak
Kamu akan melukis apa?	

4. Anak melukis menggunakan jari

5. Guru menyuruh anak untuk menceritakan hasil lukisan yang telah dibuat

Pertanyaan Guru	Jawaban Anak
Coba ceritakan tentang lukisan yang sudah kamu buat! Ada apa saja di sana?	

E.6b Pedoman Tes Unjuk Kerja

Langkah-langkah tes unjuk kerja (melukis dengan jari melalui permainan pencampuran warna menggunakan bubuk warna)

1. Guru menyiapkan kertas gambar dengan ukuran A3;
2. Guru menyiapkan bubuk warna, setiap warna dimasukkan pada mangkuk yang berbeda;
3. Guru memberikan alas pada tempat menggambar dengan menggunakan kertas koran atau plastik supaya tidak mengotori meja maupun ruang kelas;
4. Guru memberikan contoh sambil menjelaskan proses kegiatan *finger painting* dengan mengusap bubuk warna secara merata pada kertas yang telah disediakan, kemudian menambahkan sedikit warna lain untuk menghasilkan berbagai macam warna yang diinginkan dalam berlangsungnya kegiatan melukis;
5. Anak dibagi menjadi 4 kelompok;

6. Guru menanyakan tentang ide yang akan dilukiskan pada masing-masing anak;
7. Anak melukis bersama anggota kelompoknya masing-masing;
8. Anak menceritakan tentang lukisan yang dibuat;
9. Sediakan air bersih untuk mencuci tangan setelah melukis;



No	Nama Anak	Penilaian Indikator Kreativitas												Kualifikasi				Keberhasilan				
		Kelancaran				Keaslian				Penguraian				Jumlah Skor	Nilai	SB	B	C	K	SK	Berhasil	Tidak Berhasil
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
14.	Radit																					
15.	Rafa																					
16.	Rafi																					
17.	Syafiq																					
18.	Syukron																					
19.	Talita																					
20.	Vivi																					
21.	Vira																					
22.	Zahra																					
		Jumlah																				
		Nilai Rata-rata																				

Pedoman Penilaian Peningkatan Kreativitas

Indikator penilaian	Kriteria penilaian	Skor
Kelancaran	Anak belum mampu menyampaikan gagasannya	1
	Anak mampu menyampaikan gagasan dengan meniru teman	2
	Anak mampu menyampaikan gagasan dengan bantuan guru	3
	Anak mampu menyampaikan gagasannya sendiri	4
Keaslian	Anak belum mampu menghasilkan lukisan	1
	Anak mampu menghasilkan lukisan dengan mencontoh temannya	2
	Anak mampu menghasilkan lukisan sesuai gagasan dengan bantuan guru	3
	Anak mampu menghasilkan lukisan sesuai dengan gagasannya sendiri dan menambah unsur lain di dalam lukisannya	4
Penguraian	Anak belum mampu menceritakan lukisannya	1
	Anak mampu menceritakan lukisan dengan bantuan guru	2
	Anak mampu menceritakan lukisannya sendiri	3
	Anak mampu menceritakan hasil lukisannya secara detail	4

1. Analisis data individu

Rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

Pi : prestasi individu

srt : skor riil tercapai

si : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

(Sumber: Masyhud, 2015: 53)

2. Analisis data klasikal/rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

 M : Mean yang kita cari $\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)

(Sumber: Lathif, 2013:26)

3. Presentase ketuntasan

Rumus:

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

(Sumber: Sudijono, 2012: 43)

Kriteria penelitian kreativitas anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat kurang	0 – 39

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

F.2 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas

F.2a Hasil Observasi Penilaian Kreativitas pada Pra Siklus

Daftar Penilaian Kreativitas Anak Kelompok B2 TK Jember Permai 1

No.	Nama Anak	Kualifikasi					Total Skor	Nilai	Keberhasilan	
		SB	B	C	K	SK			Berhasil	Tidak Berhasil
1.	Abil				√		7	58,33		√
2.	Adel		√				9	75	√	
3.	Akmal		√				9	75	√	
4.	Alden				√		5	41,67		√
5.	Alfin				√		6	50		√
6.	Ammar				√		7	58,33		√
7.	Aya				√		5	41,67		√
8.	Dani				√		7	58,33		√
9.	Ibnu			√			8	66,67		√
10.	Keke				√		6	50		√
11.	Lana				√		6	50		√
12.	Lili				√		7	58,33		√
13.	Nafis		√				9	75	√	
14.	Radit		√				9	75	√	
15.	Rafa				√		7	58,33		√
16.	Rafi			√			8	66,67		√
17.	Syafiq				√		6	50		√
18.	Syukron				√		6	50		√
19.	Talita				√		6	50		√
20.	Vivi				√		6	50		√
21.	Vira		√				9	75	√	
22.	Zahra		√				9	75	√	
Jumlah		0	6	3	12	0		1308,33		
Nilai Rata-rata								59,47	6	16

Analisis data klasikal/nilai rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{1308,33}{22} = 59,47$$

Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kreativitas secara klasikal.

Rumus:

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

Keterangan:

P : angka presentase

F : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : Number of Cass (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{6}{22} \times 100\% = 27,27\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{16}{22} \times 100\% = 72,73\%$$

Kriteria penilaian kreativitas anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kriteria Penilaian Kreativitas Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat kurang	0 – 39

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai hasil pembelajaran kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember dikatakan berhasil apabila nilai kelompok atau individu mencapai ≥ 70 .

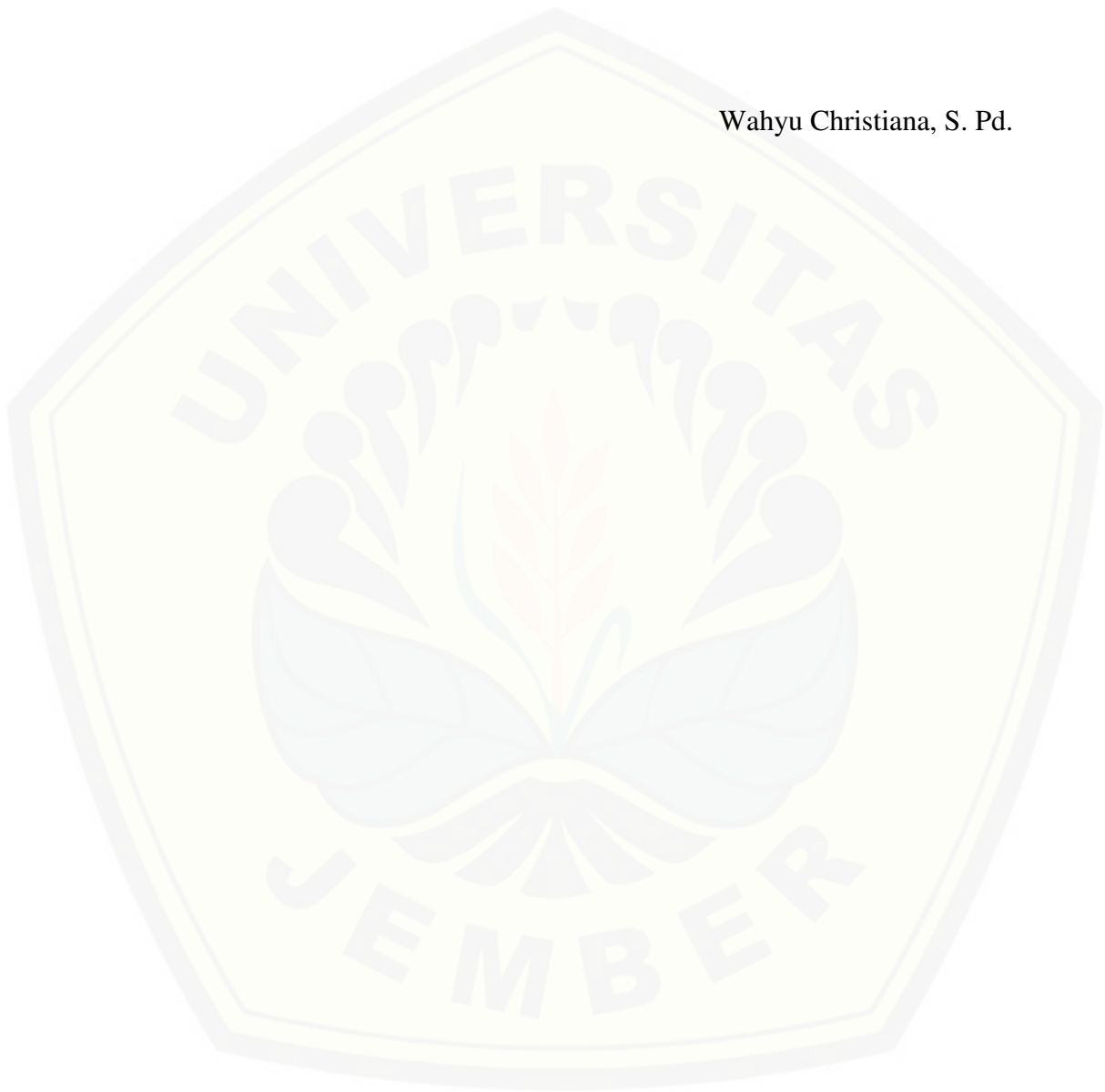
Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan mengenai kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 59,47 dengan rincian 6 anak berhasil dalam belajar dengan persentase 27,27% dan 16 anak tidak berhasil belajar dengan

persentase 72,73% dalam pembelajaran kreativitas anak, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kreativitas anak dapat meningkat.

Jember, 5 Oktober 2016

Guru Kelompok B2

Wahyu Christiana, S. Pd.



F.2b Hasil Observasi Penilaian Kreativitas pada Siklus I

Pedoman Observasi Penilaian Kreativitas

No	Nama Anak	Penilaian Indikator Kreativitas												Kualifikasi				Keberhasilan				
		Kelancaran				Keaslian				Penguraian				Jumlah Skor	Nilai	SB	B	C	K	SK	Berhasil	Tidak Berhasil
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Abil		√					√			√			8	66,67				√			√
2.	Adel				√			√				√		10	83,33	√						√
3.	Akmal			√				√				√		9	75		√					√
4.	Alden		√					√				√		6	50				√			√
5.	Alfin		√					√				√		6	50				√			√
6.	Ammar			√				√				√		9	75		√					√
7.	Aya		√					√				√		6	50				√			√
8.	Dani			√				√				√		9	75		√					√
9.	Ibnu			√				√				√		9	75		√					√
10.	Keke			√				√				√		8	66,67				√			√
11.	Lana			√				√				√		9	75		√					√
12.	Lili			√				√				√		9	75		√					√
13.	Nafis			√				√				√		9	75		√					√
14.	Radit			√				√				√		9	75		√					√

No	Nama Anak	Penilaian Indikator Kreativitas												Kualifikasi					Keberhasilan					
		Kelancaran				Keaslian				Penguraian				Jumlah Skor	Nilai	SB	B	C	K	SK	Berhasil	Tidak Berhasil		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4											
15.	Rafa			√				√				√		9	75		√					√		
16.	Rafi			√				√				√		9	75		√					√		
17.	Syafiq			√				√				√		8	66,67			√				√		
18.	Syukron		√					√				√		7	58,33				√			√		
19.	Talita			√				√				√		8	66,67			√				√		
20.	Vivi			√				√				√		7	58,33				√			√		
21.	Vira			√				√				√		9	75		√					√		
22.	Zahra			√				√				√		10	83,33	√						√		
		Jumlah												1525	2	11	4	5	0	13	9			
		Nilai Rata-rata												69,31										

1. Analisis data individu

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i : prestasi individuS_{rt} : skor riil tercapaiS_i : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

Abil $P_i = \frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	Adel $P_i = \frac{10}{12} \times 100 = 83,33$
---	--

2. Analisis data klasikal/nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

 $\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang adaN : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{1525}{22} = 69,31$$

3. Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kreativitas secara klasikal

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

Keterangan:

P : angka presentase

F : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : Number of *Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Berhasil} = \frac{13}{22} \times 100\% = 59,09\%$$

$$\text{Tidak Berhasil} = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,91\%$$

Kriteria penilaian kreativitas anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kriteria Penilaian Kreativitas Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat kurang	0 – 39

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai hasil pembelajaran kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember dikatakan berhasil apabila nilai kelompok atau individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 69,31 dengan rincian 13 anak berhasil dalam belajar dengan persentase 59,09% dan 9 anak tidak berhasil belajar dengan persentase 40,91% dalam pembelajaran kreativitas anak. Artinya pembelajaran peningkatan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus I dikatakan belum berhasil meskipun sudah mengalami peningkatan, sehingga dilakukan tindakan siklus II agar kreativitas anak dapat meningkat lebih maksimal.

Jember, 4 April 2017

Peneliti,

Ulta Rizky Septyaning Tyas

Mengetahui,

Kepala TK Jember Permai 1

Guru kelompok B2

Dwi Winarsih, S. Pd.

Wahyu Christiana, S. Pd.

LAMPIRAN F. 2 Hasil Observasi Penilaian Kreativitas pada Siklus II

Pedoman Observasi Penilaian Kreativitas

No	Nama Anak	Penilaian Indikator Kreativitas												Kualifikasi					Keberhasilan			
		Kelancaran				Keaslian				Penguraian				Jumlah Skor	Nilai	SB	B	C	K	SK	Berhasil	Tidak Berhasil
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Abil			√				√				√		9	75			√			√	
2.	Adel				√			√				√		11	91,67	√					√	
3.	Akmal				√			√				√		11	91,67	√					√	
4.	Alden			√				√				√		8	66,67				√		√	
5.	Alfin		√					√				√		8	66,67				√		√	
6.	Ammar				√			√				√		10	83,33	√					√	
7.	Aya			√				√				√		9	75		√				√	
8.	Dani				√			√				√		10	83,33	√					√	
9.	Ibnu				√				√			√		11	91,67	√					√	
10.	Keke			√					√			√		10	83,33	√					√	
11.	Lana				√			√				√		10	83,33	√					√	
12.	Lili				√			√					√	10	83,33	√					√	
13.	Nafis				√			√				√		10	83,33	√					√	
14.	Radit				√			√				√		10	83,33	√					√	

1. Analisis data individu

$$P_i = \frac{\sum srt}{\sum s_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i : prestasi individu

Srt : skor riil tercapai

S_i : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

Abil $P_i = \frac{9}{12} \times 100 = 75$	Adel $P_i = \frac{11}{12} \times 100 = 91,67$
--	--

2. Analisis data klasikal/nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{1774,99}{22} = 80,68$$

3. Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kreativitas secara klasikal

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

Keterangan:

P : angka presentase

F : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Berhasil} = \frac{20}{22} \times 100\% = 91\%$$

$$\text{Tidak Berhasil} = \frac{2}{22} \times 100\% = 9\%$$

Kriteria penilaian kreativitas anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kriteria Penilaian Kreativitas Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat kurang	0 – 39

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai hasil pembelajaran kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Sumpalsari Jember dikatakan berhasil apabila nilai kelompok atau individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kreativitas anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Sumpalsari Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 80,68 dengan rincian 20 anak berhasil dalam belajar dengan persentase 91% dan 2 anak tidak berhasil belajar dengan persentase 9% dalam pembelajaran kreativitas anak. Artinya pembelajaran peningkatan kreativitas anak kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Sumpalsari Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus II mengalami peningkatan dikatakan berhasil.

Jember, 12 April 2017

Peneliti,

Ulta Rizky Septyaning Tyas

Mengetahui,

Kepala TK Jember Permai 1

Guru kelompok B2

Dwi Winarsih, S. Pd.

Wahyu Christiana, S. Pd.

LAMPIRAN G. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

G.1 Foto Pelaksanaan Siklus I



Gambar 1. Guru memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi



Gambar 2. Guru menunjukkan contoh karya *finger painting*



Gambar 3.Guru mendemonstrasikan cara melukis menggunakan jari (*Finger Painting*)



Gambar 4.Aktivitas anak saat melukis menggunakan jari (*finger painting*)



Gambar 5.Aktivitas anak saat menceritakan hasil lukisan di depan guru



Gambar 6.Hasil karya melukis anak menggunakan jari

G. b Foto Hasil Pelaksanaan Siklus II



Gambar 1. Aktivitas anak menyampaikan gagasannya sendiri



Gambar 2. Aktivitas anak melukis menggunakan jari sesuai dengan gagasannya



Gambar 3. Guru membantu anak yang mengalami kesulitan



Gambar 4. Aktivitas anak menceritakan hasil lukisan di depan kelas



Gambar 5. Hasil karya lukisan anak menggunakan jari



Gambar 6. Salah satu hasil lukisan anak menggunakan jari

LAMPIRAN H. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



YAYASAN JEMBER PERMAI 1
PUSAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PUSAT PAUD)
KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK TERPADU
JL. Raung Raya 01- Utara Masjid As-Salaam Jember 68121
☎ : (0331) 330478, 330650, 330478 ☎ : (0331) 332675

KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Winarsih, S. Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Ulta Rizky Septyaning Tyas
NIM : 130210205028
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017"


Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 12 April 2017
Kepala TK Jember Permai 1



Dwi Winarsih, S. Pd.

LAMPIRAN I. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 2.118/UN25.1.5/LT.5/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

22 MAR 2017

Yth. Kepala TK Jember Permai 1
Jember


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : ULTA RIZKY SEPTYANING TYAS
NIM : 130210205028
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di TK Jember Permai 1 Kecamatan sumbersari Kabupaten Jember yang Saudara pimpin dengan judul "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

LAMPIRAN J. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ulta Rizky Septyaning Tyas
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 22 September 1994
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dsn. Krajan Kulon RT/RW 009/001 Ds. Tanjung Rejo Kec. Wuluhan Kab. Jember
 Alamat Tinggal : Jl. Kalimantan 2 No. 3 Kec. Sumpersari Kab. Jember
 Telepon : 085706452188
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Latar belakang pendidikan :

Sekolah	Tahun Lulus
TK Muslimat NU 59 Ampel Wuluhan	2001
SDN Ampel 04 Wuluhan	2007
SMPN 01 Wuluhan	2010
SMA 02 Diponegoro Wuluhan	2013