



**PERAN GURU DALAM MELATIH KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
FINGER PAINTING PADA KELOMPOK B2 DI TK KARTIKA IV-73
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh
Ayu Silviana Dewi
NIM 150210205012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PERAN GURU DALAM MELATIH KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
FINGER PAINTING PADA KELOMPOK B2 DI TK KARTIKA IV-73
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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

Oleh

**Ayu Silviana Dewi
NIM 150210205012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Syukur Alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati dipersembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Bapakku Dasir dan Ibuku Sunarsih tercinta, atas limpahan kasih sayang yang tak pernah padam, untaian doa yang tak pernah henti, dan pengorbanan serta kesabaran dalam mendidik sejak kecil serta keikhlasan hati untuk selalu meridhoi langkah ini;
2. Pendidikku sejak TK sampai dengan Perguruan Tinggi. Terimakasih atas segala ilmu, bimbingan, keterampilan dan doa yang diberikan selama ini;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

“Kreativitas adalah kunci kesuksesan di masa depan. Dan, pendidikan paling dasar adalah di mana guru dapat mendatangkan kreativitas anak pada tingkatan itu”¹ (Abdul Kalam)



¹Abdul Kalam dalam Damayanti. 2018. Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD. Yogyakarta: Araska.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Ayu Silviana Dewi

Nim : 150210205012

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenarannya isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 10 Maret 2019

Ayu Silviana Dewi
NIM 1501210205012

SKRIPSI

**PERAN GURU DALAM MELATIH KREATIVITAS ANAK MELALUI
KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK B2 DI TK
KARTIKA IV-73 SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

Oleh

Ayu Silviana Dewi

NIM 150210205012

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing 2 : Senny Weyara Dienda S, S.Psi., MA

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERAN GURU DALAM MELATIH KREATIVITAS ANAK MELALUI
KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK B2 DI TK
KARTIKA IV-73 SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : Ayu Silviana Dewi
NIM : 150210205012
Angkatan : 2015
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 13 Juli 1997
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 PG PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

Senny Wevara Dienda S, S.Psi., MA
NIP.19770502200501 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 21 Maret 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

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

Senny Weyara Dienda S, S.Psi., MA
NIP.19770502200501 2 001

Anggota I,

Anggota II,

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

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19871211201504 2 001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

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

RINGKASAN

PERAN GURU DALAM MELATIH KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK B2 DI TK KARTIKA IV-73 SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019. Ayu Silviana Dewi; 150210205012; 68 halaman; Program Studi S1 PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas anak sendiri tidak terlepas dari peran guru yang melatih kreativitas kepada anak dengan aktivitas atau kegiatan. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan guru di sekolah adalah kegiatan *finger painting* atau melukis dengan jari yang dilakukan di TK Kartika IV-73. Kegiatan *finger painting* atau melukis dengan jari yang dilaksanakan di TK Kartika IV-73 merupakan kegiatan yang dilakukan guru pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di TK Kartika IV-73 Jember, kegiatan *finger painting* yang berlangsung cukup menarik bagi anak. Anak-anak mampu mengembangkan idenya sesuai dengan apa yang diinginkan yang merupakan sebagian dari kreativitas yang tampak pada saat kegiatan *finger painting*. Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimanakah Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?”. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

Subyek penelitian ini adalah guru kelas dan anak kelompok B2 yang melakukan kegiatan *finger painting* di TK Kartika Sumbersari Kabupaten Jember

Tahun Pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2012:246) yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tentang peran guru dalam melatih kreativitas anak, mereduksi data yaitu memfokuskan pada temuan tentang peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73. Penyajian data dalam bentuk teks naratif tentang peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73 dan penarikan kesimpulan tentang bagaimana peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* yang dilakukan di TK Kartika IV-73 meliputi: Peran guru dalam berinteraksi yaitu guru berinteraksi kepada anak pada kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan tema dan kegiatan yang pada hari tersebut yang berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak. Peran guru dalam memberikan fasilitasi yaitu guru menyediakan peralatan dan media yang akan digunakan anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan *finger painting* yakni cat, air, lap, mangkok yang berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak dan anak mampu mengembangkan gagasan atau idenya. Peran guru dalam perencanaan yaitu guru merencanakan kegiatan pembelajaran seperti membuat RPPH dan membuat kegiatan yang akan digunakan untuk anak yang berfungsi untuk menjaga kondisi yang kondusif bagi anak-anak untuk belajar. Peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan yaitu guru membimbing anak dan mengawasi anak ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menstimulasi anak untuk berelaborasi, meningkatkan percaya diri dan kemampuan anak-anak untuk mencoba. Pada umumnya guru telah melaksanakan peran-peran tersebut dengan baik dan dapat mengembangkan ciri-ciri kreativitas yaitu (*fluency, flexibility, originality, elaboration*) pada diri anak.

Sebagai saran penguatan, guru diharapkan dapat memperkuat lagi peran guru dalam berinteraksi dan peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*, memperjelas informasi atau penerapan mengenai tema dan menyusun media yang menarik. Guru diharapkan menyediakan media yang lebih berwarna dan bervariasi untuk memperkaya anak sehingga anak punya lebih banyak pilihan ide.



PRAKATA

Puji syukur Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikannya skripsi yang berjudul “Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

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;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, dan sebagai dosen pembimbing I;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember, dan selaku dosen pembahas;
5. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A, selaku Ketua Dosen Komisi Bimbingan skripsi, dan selaku dosen pembimbing II
6. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Komisi Bimbingan dan selaku dosen penguji;
7. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD
8. Kepala sekolah, guru-guru, dan seluruh anak di TK Kartika IV-73, Kecamatan Sumpalsari, Kabupaten Jember;
9. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang dengan tulus, sabar, dan ikhlas membimbing, mendidik, membesarkan serta mendoakanku tanpa mengenal waktu;
10. Adik-adikku Setyo Wibowo dan Miko Saputra yang telah memberikan semangat serta motivasi untukku;

11. Andik Purwanto yang selalu memberiku semangat, bantuan serta motivasi selama ini;
12. Keluarga besar saya di Trenggalek;
13. Teman-teman KKPLP 2018, Aci, Wita, Ulfa, Bella, Wahyu, Luvita, Hilda, Yolanda, yang telah memberi semangat, kerjasama, dan bantuan selama pelaksanaan penelitian dan KKPLP;
14. Teman-teman satu tempat tinggal selama di Jember, Wilda, Zulfa, Sofi, Yulia, Toyib, Bella, Fiky, Yanis, Yesi, Nia, Anna, Vindi, serta pemilik kos yang telah memberikan semangat, kerjasama, motivasi, dan bantuan selama berada di Jember;
15. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2015 yang memberikan motivasi;
16. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini terlepas dari kendala. Berkenaan dengan hal tersebut, segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember tercinta.

Jember, 10 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Bagi Guru.....	4
1.4.2 Bagi Sekolah	5
1.4.3 Bagi Peneliti.....	5
1.4.4 Bagi Peneliti Lain	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Usia Dini	6

2.1.1 Peran Guru	6
2.2 Kreativitas Anak Usia Dini	9
2.2.1 Pengertian Kreativitas	9
2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas	11
2.2.3 Faktor Pendukung Kreativitas Pada Anak Usia Dini.....	16
2.2.4 Faktor Penghambat Kreativitas.....	18
2.2.5 Strategi Pengembangan Kreativitas	20
2.2.6 Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak.....	22
2.3 Kegiatan <i>Finger Painting</i>	23
2.3.1 Pengertian Finger Painting.....	23
2.3.2 Manfaat finger painting	24
2.3.3 Alat Dan Bahan Finger Painting.....	25
2.3.4 Metode Pembelajaran yang Melandasi Finger Painting	26
2.3.5. Langkah-langkah Pembelajaran Kreativitas Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i>	27
2.4 Penelitian Terdahulu	29
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Pendekatan Penelitian	30
3.2 Tempat dan Waktu.....	30
3.3 Situasi Sosial.....	31
3.4 Definisi Operasional	31
3.4.1 Peran Guru	31
3.4.2 Kreativitas	31
3.4.3 Kegiatan <i>finger painting</i>	32
3.5 Rancangan Penelitian	32

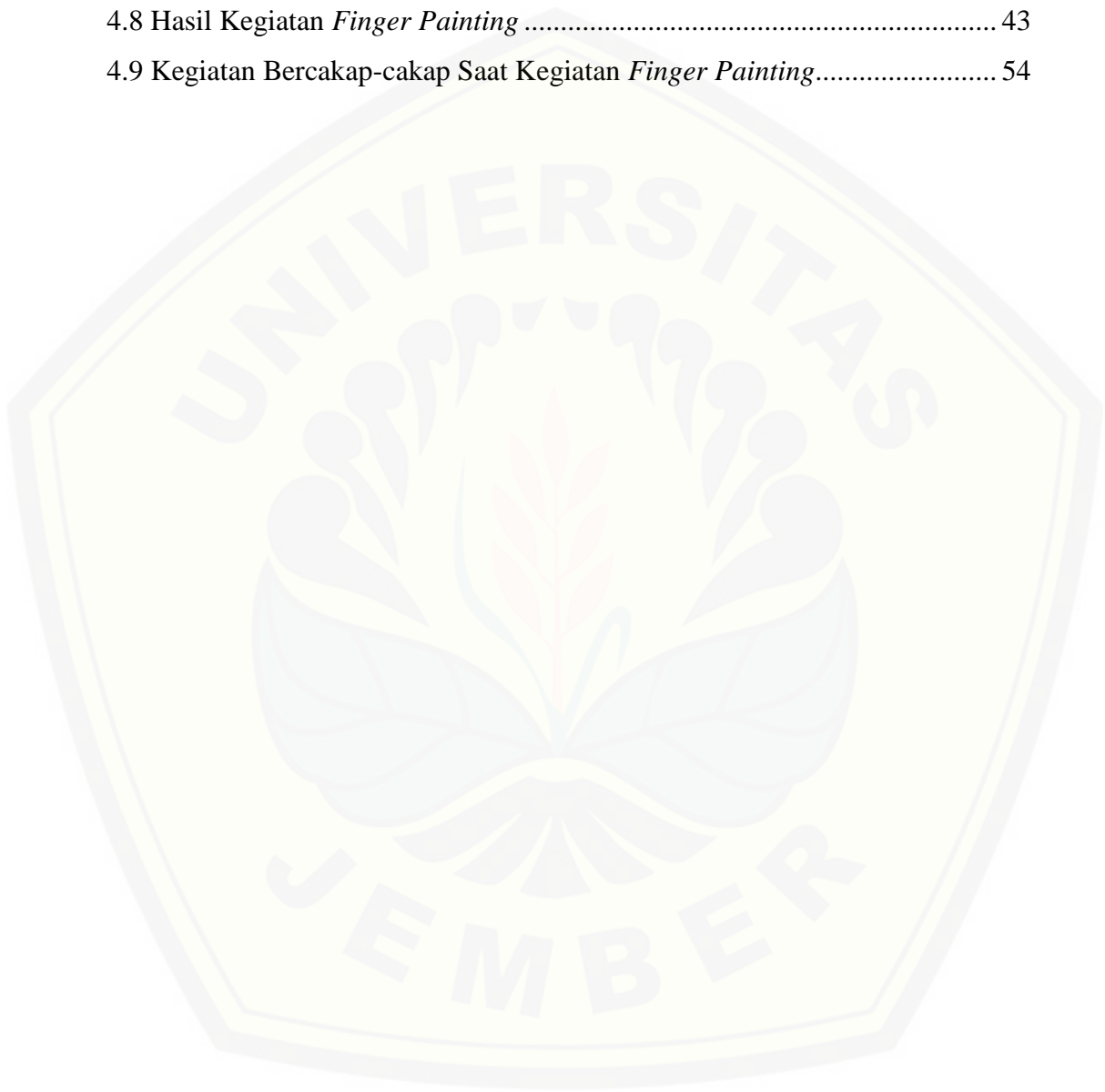
3.6 Teknik dan Alat Perolehan Data.....	34
3.6.1 Metode Wawancara	34
3.6.2 Metode Observasi	35
3.6.3 Metode Dokumentasi	36
3.7 Teknik Penyajian Data.....	37
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian	40
4.2 Hasil Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73.....	40
4.3 Bentuk Pelaksanaan Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73 Kabupaten Jember	52
4.4 Peran Guru dalam Kegiatan <i>Finger Painting</i> pada Anak Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Kabupaten Jember.....	56
4.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak dalam Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73	62
BAB 5 PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Rancangan Penelitian	34
3.2 Matrik Penelitian	69
3.3 Pedoman Wawancara	70
3.3 Pedoman Dokumentasi	70
3.3 Pedoman Observasi	72
4.1 Diagram Hasil Observasi Kreativitas Anak Kelompok B2 saat Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73	42
4.2 Diagram Hasil Observasi Kreativitas Anak Kelompok B2 saat Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73	45
4.3 Diagram Hasil Observasi Kreativitas Anak Kelompok B2 saat Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73	47
4.3 Diagram Hasil Observasi Kreativitas Anak Kelompok B2 saat Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73	48
4.4 Diagram Hasil Observasi Kreativitas Anak Kelompok B2 saat Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-73	50
4.5 Diagram Perkembangan Setiap Pertemuan Untuk Melihat Kreativitas Anak Kelompok B2 saat Kegiatan <i>Finger Painting</i> di TK Kartika IV-75	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
4.8 Hasil Kegiatan <i>Finger Painting</i>	43
4.9 Kegiatan Bercakap-cakap Saat Kegiatan <i>Finger Painting</i>	54



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	69
B. Pedoman Pengumpulan Data	70
B.1 Pedoman Wawancara	70
B.2 Pedoman Dokumentasi.....	71
B.3 Pedoman Observasi	72
B.4 Catatan Lapangan	73
C. Lampiran Observasi.....	74
C.1 Lembar Daftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Tentang Langkah-langkah Pembelajaran Kreativitas Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i>	74
C.2 Lembar Daftar Cek (<i>Check list</i>) Peran Guru dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i>	75
C.3 Lembar Penilaian Kreativitas yang Muncul Saat Kegiatan <i>Finger Painting</i>	76
C.4 Lembar Daftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Tentang Langkah-langkah Kegiatan <i>Finger Painting</i>	77
C.5 Lembar Rekapitulasi Kreativitas pada Anak melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> Sejumlah 15 Anak pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73	78
C.6 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak.....	79
D. Dokumentasi	80
D.1 Daftar Anak Kelompok B2.....	80
D.2 Daftar Informan Nama Guru	81
D.3 Profil Sekolah	82
E. Hasil Observasi.....	83
E.1 Catatan Lapangan Pertemuan I.....	83

E.2 Catatan Lapangan Pertemuan II.....	84
E.3 Catatan Lapangan Pertemuan III	85
E.4 Catatan Lapangan Pertemuan IV	86
E.5 Catatan Lapangan Pertemuan V	87
F. Hasil Observasi	88
F.1 Pertemuan I	88
F.2 Kriteria Penilaian	89
F.3 Pertemuan II.....	90
F.4 Kriteria Penilaian	91
F.5 Pertemuan III.....	92
F.6 Kriteria Penilaian	93
F.7 Pertemuan IV	94
F.8 Kriteria Penilaian	95
F.9 Pertemuan V.....	96
F.10 Kriteria Penilaian	97
G. Hasil ObservasiDaftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Tentang Langkah- langkah Pembelajaran Kreativitas	97
G.1 Daftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Pertemuan I	97
.2 Daftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Pertemuan II.....	98
G.3 Daftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Pertemuan III.....	99
G.4 Daftar Cek (<i>Check list</i>) Guru Pertemuan IV	100
H. Hasil ObservasiDaftar Cek (<i>Check list</i>)Peran Guru dalam Menstimulasi Kreativitas Anak	101
H.1 Daftar Cek (<i>Check list</i>) Peran Guru.....	101
I. Hasil Observasi Daftar Cek Individu.....	102
I.1 Daftar Cek Individu Pertemuan I.....	102
I.2 Daftar Cek Individu Pertemuan II.....	103
I.3 Daftar Cek Individu Pertemuan III	104
I.4 Daftar Cek Individu Pertemuan IV	105
1.5 Daftar Cek Individu Pertemuan V	106
J. Hasil ObservasiLangkah-langkah Kegiatan <i>Finger Painting</i>	107

J.1 Hasil Observasi	107
K. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	108
K.I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pertemuan I	108
K.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pertemuan II	109
K.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pertemuan IV	110
K.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pertemuan V	111
L. Transkrip Reduksi Wawancara	116
M. Transkrip Reduksi Data Triangulasi	122
N. Foto Kegiatan Penelitian	136
O. Surat Ijin Penelitian	138
P. Surat Keterangan Penelitian	139
Q. Biodata Mahasiswa	140

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan tentang 1.1 Latar belakang; 1.2 Rumusan Masalah; 1.3 Tujuan Penelitian; 1.4 Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini sedang menjalani proses perkembangan yang pesat. Proses tersebut menjadi landasan bagi kehidupan selanjutnya. Untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini, peran pendidikan anak usia dini sangat penting. Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional tertulis pada pasal 28 ayat 1 (Depdiknas, 2003), bahwa:

“Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada pasal 2 butir 14, ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Anak khususnya anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selain itu, secara naluriah mereka aktif bergerak. Mereka akan menuju kemana saja sesuai dengan minat atau kesenangan. Dengan aktivitasnya tersebut anak memenuhi kebutuhan perkembangan dan belajarnya (Asmawati, 2010:1).

Menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa *the golden age* merupakan masa anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pada usia emas, anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya.

Menurut Susanto (2011:111), secara alamiah perkembangan anak berbedabeda, baik dalam bakat, minat, kreativitas kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah mungkin anak menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Gordon, dkk (dalam Susanto, 2011:114), bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan-gagasan yang sudah ada. Rogres (dalam Munandar, 2009:18) menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Munandar (2009:17) meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika kita tinjau tujuan program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas. Hal ini dapat dipahami jika kita melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan.

Pendidikan anak usia dini dapat dikatakan baik karena adanya peran atau upaya dari guru. Catron dkk (dalam Sujiono, 2009:6) menyatakan bahwa peran guru anak usia dini lebih sebagai mentor atau fasilitator, dan bukan pemberi ilmu pengetahuan semata, karena ilmu tidak dapat ditransfer dari guru kepada anak tanpa keaktifan anak itu sendiri. Oleh karenanya, penting bagi guru untuk dapat

mengerti cara berpikir anak, mengembangkan dan menghargai pengalaman anak, memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan, menyediakan dan memberikan materi sesuai dengan taraf perkembangan kognitif anak agar lebih berhasil membantu anak berpikir dan membentuk pengetahuan, menggunakan berbagai metode belajar yang bervariasi yang memungkinkan anak aktif mengkonstruksi pengetahuan. Kegiatan yang membentuk pengetahuan anak yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas yaitu salah satunya kegiatan *finger painting*.

Finger painting merupakan kegiatan yang sederhana. Meskipun begitu, kegiatan *finger painting* memiliki keunggulan untuk melatih kreativitas jika dibandingkan dengan kegiatan seni lainnya untuk anak. Pertama, melalui kegiatan *finger painting* beberapa aspek perkembangan anak dapat muncul. (Almaji 2012:1) mengemukakan bahwa kegiatan *finger painting* membantu kemampuan berbahasa anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide tentang apa yang akan anak lukis dan menceritakan hasil karyanya pada teman serta guru. Kemudian, *finger painting* tidak memerlukan alat untuk melukis. Anak melakukannya langsung dengan tangan yang dapat mengembangkan aspek motorik anak. Kemampuan kognitif anak mengenai warna juga muncul saat anak melakukan pencampuran warna dalam kegiatan *finger painting*. Kedua, bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan *finger painting* banyak dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah (Al Hanif dalam Nuraini, 2015:5).

Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran tema Diri Sendiri dengan Subtema Tubuhku. Guru membuat kegiatan *finger painting* saat pembelajaran berlangsung. Anak-anak dikondisikan untuk mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana cara melakukan kegiatan *finger painting* tersebut. Sebelumnya, guru membuat rincian kegiatan yang akan dilakukan saat kegiatan *finger painting*, seperti mempersiapkan alat untuk menaruh cat dan air untuk membasuh tangan anak yang telah dilumuri cat dan lap tangan. Kemudian anak melakukan kegiatan *finger painting* membentuk anggota tubuh dengan meletakkan sebagian jarinya ke kertas yang sudah disediakan oleh guru, namun ada anak yang menambahkan jari yang telah dilumuri cat tersebut dengan membentuk gambar lainnya dan anak-

anak merasa senang karena menuangkan idenya tersebut. Dari gambaran diatas dengan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73, anak-anak mampu mengembangkan kreativitasnya. Hal-hal tersebut merupakan kreativitas anak yang mulai tampak pada saat kegiatan *finger painting* berlangsung.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti terdorong untuk menggali lebih dalam mengenai peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalahnya yaitu: “Bagaimanakah peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan *finger painting* pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah: mendeskripsikan peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak meliputi:

1.4.1 Bagi Guru

- a. Sebagai dasar untuk memperkuat peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*;
- b. Sebagai acuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang telah dilakukan selama ini;

- c. Menambah referensi guru untuk menambah kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan di sekolah, berupa kegiatan *finger painting*:

1.4.2 Bagi Sekolah

- a. Sebagai masukan untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran tentang kreativitas anak di sekolah;
- b. Sebagai acuan untuk memecahkan masalah pembelajaran khususnya mengenai kreativitas;
- c. Sebagai dasar pertimbangan pengambilan kebijakan dalam memilih dan menentukan kegiatan *finger painting*.

1.4.3 Bagi Peneliti

- a. Membuka wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran kreativitas dan kegiatan *finger painting*;
- b. Menambah pengalaman dan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini;
- c. Mengetahui kegiatan-kegiatan dalam *finger painting* yang dapat melatih kreativitas anak;
- d. Mengetahui sejauh mana peran guru dalam melatih kreativitas pada anak dengan kegiatan *finger painting*;
- e. Menambah wawasan tentang penelitian karya ilmiah.

1.4.4 Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis;
- b. Sebagai referensi tentang kreativitas dan kegiatan *finger painting* untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan diuraikan tentang 2.1 Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Usia Dini; 2.2 Kreativitas Anak Usia Dini; 2.3 Kegiatan *Finger Painting*; 2.4 Penelitian Terdahulu. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Usia Dini

2.1.1 Peran Guru

Rogers (dalam Sujiono, 2009:12) menyatakan keberhasilan guru yang sebenarnya menekankan pada tiga kualitas dan sikap yang utama, yaitu:

- a. Guru yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menjadi manusia seutuhnya,
- b. Membuat suatu pelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak-anak dan kepribadian, dan percaya bahwa yang lain dasarnya layak dipercaya membantu menciptakan suasana selama belajar, dan
- c. Mengembangkan pemahaman empati bagi guru yang peka/sensitif untuk mengenal perasaan anak-anak di dunia.

Peran guru dalam melatih kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *finger painting* guru memberikan bimbingan ketika anak mulai kesulitan dengan cara memperlihatkan hasil teman yang sudah selesai kemudian bertanya dengan anak tentang gambar yang dilihat kemudian menyuruh anak membuat gambar sesuai dengan keinginannya. Usahakan anak merasa nyaman berada di dalam kelas. Sujiono (2009:13) menyatakan guru yang baik untuk anak-anak memiliki banyak sifat dan ciri khas, yaitu: kehangatan hati, kepekaan, mudah beradaptasi, jujur, ketulusan hati, sifat yang bersahaja, sifat yang menghibur, menerima perbedaan individu, mampu mendukung pertumbuhan tanpa terlalu melindungi, badan yang sehat dan kuat, ketegaran hidup, perasaan kasihan/keharuan, menerima diri, emosi yang stabil, percaya diri, mampu untuk terus menerus berprestasi dan dapat belajar dari pengalaman. Hymes dkk (dalam Sujiono, 2009:13) memaparkan beberapa peran guru anak usia dini:

a. Peran guru dalam berinteraksi

Sebelum memasuki kegiatan inti guru terlebih dahulu menjelaskan tema pada hari tersebut. Guru melakukan tanya jawab terkait tema pada hari tersebut. Sepuluh menit sebelum memasuki kegiatan inti, dimana anak akan diberikan tugas dan mengerjakannya, guru terlebih dahulu memberikan peraturan saat kegiatan dan menyediakan alat yang digunakan. Guru anak usia dini akan sering berinteraksi dengan anak dalam berbagai bentuk perhatian, baik interaksi lisan maupun perbuatan. Guru harus berinisiatif memvariasikan interaksi lisan, seperti dalam memberikan perintah, dan bercakap-cakap dengan anak. Atau yang bersifat interaksi nonverbal yang tepat seperti memberi senyuman, sentuhan, pelukan, memegang dengan mengadakan kontak mata, dan berlutut atau duduk setingkat dengan anak sehingga membawa kehangatan dan rasa hormat.

b. Peran guru dalam memberikan fasilitasi

Sebelum memulai kegiatan guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan saat kegiatan tersebut. Misalnya cat air, lap, air, dan lain-lain. Terkadang anak diperintahkan untuk mengambil buku di rak lalu di bagikan ke teman-teman yang lainnya sedangkan alat untuk kegiatan guru yang menyiapkannya. Agar anak tidak merasa bosan tugas guru adalah memperhatikan setiap fasilitas yang akan anak gunakan, anak akan merasa bosan jika tidak ada sesuatu yang berbeda dari fasilitas yang ia gunakan dan hal itu adalah tugas seorang guru. Anak-anak membutuhkan kesempatan untuk bermain imajinatif, mengekspresikan diri, menemukan masalah, menyelidiki jalan alternatif, dan menemukan penemuan baru untuk mempertinggi pengembangan kreativitas. Untuk itu guru perlu memfasilitasi dengan memberikan berbagai kegiatan dan lingkungan belajar yang fleksibel serta berbagai sumber belajar. Kesempatan yang diberikan dapat mendorong timbulnya ekspresi diri anak. Guru dapat memberikan dorongan pada anak untuk melatih aktivitasnya sendiri, menemukan berbagai hal alternatif, dan untuk menciptakan objek atau ide baru yang memudahkan perkembangan kemampuan berpikir berbeda, dan penanganan masalah yang orisinal.

c. Peran guru dalam perencanaan

Peran guru dalam merencanakan kebutuhan anak-anak untuk aktivitas mereka, perhatian, stimulasi, dan kesuksesan melalui keseimbangan dan kesetupaduan di dalam kelas dan melalui implementasi desain kegiatan yang terencana. Guru juga merencanakan kegiatan rutin beserta peralihannya. Anak-anak harus dapat berpindah secara efektif dari satu area ke area yang lain secara aman, tidak terburu-buru, di dalam kelompok maupun individual, sampai mereka telah siap. Guru dapat mempersiapkan aktivitas dan menciptakan suasana yang dapat menstimulasi anak dan membantu mereka memilih aktivitas atau mainan yang tepat. Guru juga harus fleksibel dan dalam menggunakan aktivitas alternatif tergantung pada perubahan kondisi, perbedaan ketertarikan pada anak, dan situasi yang luar biasa.

d. Peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan

Bimbingan adalah proses bantuan yang diberikan oleh guru atau petugas lainnya kepada anak didik dalam rangka memperhatikan kemungkinan adanya hambatan atau kesulitan yang dihadapi anak didik dalam rangka mencapai perkembangan yang optimal, sedangkan pemeliharaan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar untuk memengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak dengan cara tertentu untuk mencapai hasil tertentu. Peristilahan sejenis lainnya dengan pemeliharaan adalah: melatih, menjaga, membantu, melindungi dan memantau.

Adapun fungsi bimbingan dan pemeliharaan bagi anak usia dini adalah: a) fungsi pemahaman, yaitu usaha bimbingan yang menghasilkan pemahaman pada anak tentang diri sendiri, lingkungannya dan cara menyesuaikan diri dan pengembangan diri; b) fungsi pencegahan, yaitu bimbingan yang menghasilkan tercegahnya anak didik dari berbagai permasalahan yang dapat mengganggu, menghambat ataupun menimbulkan kesulitan-kesulitan dalam proses perkembangannya; c) fungsi perbaikan, yaitu bimbingan yang akan menghasilkan terpecahkannya berbagai permasalahan yang dialami oleh anak didik; dan d) fungsi pemeliharaan dan pengembangannya, yaitu bimbingan yang menghasilkan

terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif anak didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

2.2 Kreativitas Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Kreativitas

Menurut Santrock dkk (dalam Masganti, 2016:1), kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty (dalam Masganti, 2016:1) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.

Kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini seperti yang dikemukakan oleh (Munandar dalam Susanto, 1992:46), bahwa:

Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Suratno (2005:24) mengemukakan bahwa kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk dan untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak usia dini, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan terhadap individu, dan untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 1999:3).

Torrance (dalam Noviyanti, 2011:1) menyatakan bahwa pada dasarnya kreativitas sudah ada sejak lahir, namun perlu distimulasi kembali melalui

lingkungan sehingga kreativitas anak dapat meningkat. Dalam penelitian yang sama, ditemukan bahwa kreativitas anak mencapai puncaknya pada usia 4 sampai 4,5 tahun, dan akan menurun satu tingkat skor kreativitasnya pada saat anak berusia 5 tahun. Oleh karena itu, kreativitas sangat penting dikembangkan sejak anak usia dini untuk persiapan kehidupan di masa dewasanya. Anak yang kreatif selalu mencari dan menemukan jawaban dalam memecahkan masalah, selalu terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya, serta memiliki sikap yang lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli) (Hurlock 1978:3).

Kreativitas diartikan sebagai penggunaan imajinasi dan kecerdikan untuk mencapai sesuatu atau untuk mendapatkan solusi yang unik dalam mengatasi persoalan Susanto (1999:3). Kreatif bukan bawaan dari lahir melainkan sesuatu yang dapat diciptakan dan dilatih dengan memberikan stimulus atau pancingan kepada otak. Permainan atau membuat gambar-gambar dapat merangsang otak untuk berpikir kreatif. Dengan berlatih berpikir kreatif, maka inspirasi untuk melakukan, membuat dan menciptakan sesuatu terbuka sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang inovatif.

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Kreativitas, seperti hal lain, perlu diberi kesempatan dan dirangsang oleh lingkungan untuk berkembang. Untuk membantu melatih kreativitas, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana. Dari beberapa definisi kreativitas di atas, maka dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah sebagai kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran berpikir (*fluency*), kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (*elaboration*), keaslian (*originality*), dan keluwesan (*fleksibility*).

2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas

Guilford (dalam Susanto, 2011:117), mengemukakan ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- a. Kelancaran (*fluency*), yang dimaksud dengan kelancaran (*fluency*), ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Penguraian (*elaboration*), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- e. Kembali (*redefinition*), ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford (dalam Susanto, 2011:118), meliputi definis kognitif misalnya: bakat dan dimensi nonkognitif misalnya: minat, sikap, dan kualitas temperamental. Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif.

Dalam kaitannya dengan unsur *attitude* dan *aptitude*, Semiawan (dalam Susanto, 2011:118), mengemukakan bahwa:

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi, baik ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran ini pun ciri-ciri *nonaptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Uraian di atas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir *divergen*), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah,

yang penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Ciri lainnya, adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreativitas. Ciri-ciri merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

Munandar (dalam Susanto, 2011:118) melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *nonaptitude* yaitu: 1) mempunyai daya imajinasi kuat; 2) mempunyai inisiatif; 3) mempunyai minat luas; 4) mempunyai kebebasan dalam berpikir; 5) bersifat ingin tahu; 6) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; 7) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; 8) penuh semangat; 9) berani mengambil risiko; dan 10) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Sund (dalam Susanto, 2011:119) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: a) hasrat keingintahuan yang cukup besar, b) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, c) panjang akal, d) keinginan untuk menemukan dan meneliti, e) cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit, f) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, g) memiliki dedikasi bergairah secara aktif dalam melaksanakan tugas, h) menggapai pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, i) kemampuan membuat analisis dan sintesis, j) memiliki semangat bertanya serta meneliti, k) memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan l) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Williams (dalam Susanto, 2011:119) menguraikan kedua ciri kreativitas di atas, yaitu kemampuan berpikir kreatif atau *aptitude* dan ciri-ciri afektif (*nonaptitude*) ini dengan memberikan perumusan atau definisi yang menjelaskan konsepnya sebagai berikut:

- (1) Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*). Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif ini, antara lain:
 - a. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran

untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

- b. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - c. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
 - d. Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - e. Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya.
- (2) Ciri-ciri afektif (*nonaptitude*). Adapun ciri-ciri afektif atau *nonaptitude* meliputi:
- a. Rasa ingin tahu, yang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memerhatikan orang, objek, situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - b. Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

- d. Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- e. Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Komponen dasar kreativitas meliputi kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Young dkk (dalam Susanto, 2011:121). Kelancaran (*fluency*) ini dapat dilihat dari indikator-indikator berikut ini: 1) ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan berusaha sekuat tenaga untuk tercapai tujuan yang telah ditetapkannya; 2) arus gagasan spontan, dimana orang kreatif itu penuh dengan gagasan dan ide-ide baru dan segar, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik; dan 3) menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu untuk orang kreatif ini tidak banya membuang-buang waktu untuk bersantai-santai yang kurang berarti, tetapi banyak digunakan untuk mencari gagasan baru dalam memecahkan masalah.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang berhubungan dengan aspek fleksibilitas ini ditandai oleh, antara lain: a) cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan, dan teknik; b) tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah; c) melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda; d) toleransi pada konflik dan kelancaran; dan e) kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu ke situasi lainnya.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang bersifat keaslian atau orisinalitas ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan; a) imajinasi tinggi, mampu menggambarkan dengan jelas fenomena yang sifatnya futuristik; b) tidak terpengaruh dari luar dan sebelum masalah dipahami, sementara indikator elaborasi meliputi:

- a. penggunaan banyak unsur, tidak menonton pada satu aspek saja;
- b. Menggunakan ide-ide dari masalah lain.

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas pada anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Hatimah (dalam Susanto 2011:121), yang menjabarkan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1) Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:

- a. Berpikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama; mampu memberikan jawaban yang tidak kaku; mampu berinisiatif.
- b. Berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru; anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
- c. Berpikir terperinci, yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi; mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun; dan mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
- d. Berpikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat; memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

2) Aspek sikap, yang meliputi:

- a. Rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
- b. Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
- c. Keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
- d. Percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
- e. Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

3) Aspek karya, yang meliputi:

- a. Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
- b. Karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan, atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba.

2.2.3 Faktor Pendukung Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan, dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Semiawan (dalam Susanto, 2011:123) meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan berikut ini:

- a. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
- b. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam.
- c. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

Torance (dalam Susanto, 2011:123) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: a) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; b) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; c) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri,

d) memberi penghargaan kepada siswa, dan e) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Hurlock (dalam Susanto, 2011:124) mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- a. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan untuk seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak menjadi kreatif.
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
- d. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- e. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
- g. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Munandar (dalam Susanto, 2011:125) mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain: a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya; b. Memberi waktu pada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal; c. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri; d. Mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal; e. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan

dan apa yang dihasilkannya; f. Menunjuang dan mendorong kegiatan anak; g. Menikmati keberadannya bersama anak; h. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak; i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja, dan j. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

2.2.4 Faktor Penghambat Kreativitas

Renzulli (dalam Susanto, 2011:125) mengemukakan tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keberbakatan, yaitu: kemampuan umum, kreativitas, dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi instrinsik. Maka jelaslah bahwa kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata, seperti yang dikemukakan oleh Amabile (dalam Susanto, 2011:125), bahwa lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapa pun kuatnya, dan dengan demikian dapat mematikan kreativitas.

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Cropley (dalam Susanto, 2011:125) mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat ketrampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka: a. Penekanan bahwa guru selalu benar; b. Penekanan berlebihan pada hafalan; c. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah; d. Penekanan pada evaluasi eksternal; e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Amabile (dalam Susanto, 2011:126) mengemukakan bahwa ada empat cara yang dapat mematikan kreativitas anak, yaitu:

- a. Evaluasi, dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.

- b. Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- c. Persaingan, kompetisi atau persaingan lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak lain dan yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini, terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.
- d. Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka minat instrinsik anak dapat dirusak.

Torrance (dalam Susanto, 2011:126) menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah: a) usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; b) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; c) terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual; d) terlalu banyak melarang; e) takut dan malu; f) penekanan yang salah kaprah terhadap ketrampilan verbal tertentu; dan g) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, juga dapat disebutkan faktor-faktor lain seperti yang dikemukakan oleh Freeman (dalam Susanto, 2011:126) yaitu rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam, dan pengarahan yang terlalu ketat sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru.

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (dalam Susanto, 2011:127) yaitu:

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
- b. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.

- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
- e. Anak tidak boleh berisik.
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- g. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak.
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Dari pemaparan diatas, kiranya dapat dimengerti tentang faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak ini.

2.2.5 Strategi Pengembangan Kreativitas

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sebagaimana dikemukakan oleh Devito (dalam Susanto, 2011:128), bahwa kreativitas merupakan sesuatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Demikian juga menurut Treffinger (dalam Susanto, 2011:128), mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas di antara orang yang satu dengan yang lainnya. Jadi jelas, bahwa sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif ini dapat ditingkatkan, makanya perlu dipupuk sejak dini yang diperlukan sekarang bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas tersebut.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Munandar (dalam Susanto, 2011:128), menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (*person*); pendorong (*press*); produk (*product*); dan proses (*process*). Dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 P, yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pribadi (*person*). Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. Dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.
- b. Pendorong (*press*). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.
- c. Proses (*process*). Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
- d. Produk (*product*). Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dengan dorongan untuk berbuat kreatif maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain. Sehingga dapat mengunggah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.

Sebagai gambaran konkret, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi itu ditandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut, antara lain: a. Selalu ingin tahu; b. Memiliki percaya diri yang kuat; c. Memiliki sifat mandiri; d. Berani mengeluarkan pendapat; dan e. Berani mengambil resiko.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Di mana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Banyak manfaat yang diperoleh dari bermain bagi perkembangan kognitif anak, diantaranya anak akan banyak menguasai berbagai konsep dasar, anak dapat mengembangkan kreativitasnya, memberikan pengalaman untuk bereksplorasi, memberi kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu.

2.2.6 Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak

Menurut Masganti, dkk (2016:25), kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya dari pada

kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

- b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainannya menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik,
- c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok Hurlock (dalam Masganti, 2016:26).

2.3 Kegiatan *Finger Painting*

2.3.1 Pengertian *Finger Painting*

Finger painting adalah suatu istilah melukis dengan jari. Pusara (dalam Nuraini 2015:33), bahwa *finger painting* adalah teknik melukis dengan menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. *finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cat air atau tinta (Rantinah, 2008:3). Secara singkat dapat dipahami bahwa kegiatan *finger painting* lebih mengarah pada pengembangan aspek motorik anak. Menurut Candra (2009:1) menjelaskan bahwa *finger painting* merupakan suatu gerakan motorik yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melalui gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motorik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan *finger painting*.

Witarsono (dalam Nuraini, 2009:55) mengatakan bahwa *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah bakat seni khususnya seni rupa. Artinya, ada aspek kreativitas yang muncul saat anak melakukan kegiatan *finger painting*, misal saat anak memulai untuk mencari gagasan tentang apa yang akan anak lukis kemudian melukisnya dengan mencampur warna sehingga tercipta sebuah hasil karya yang unik dan orisinal.

Jenis kegiatan ini merupakan suatu cara berkreasi di bidang datar dengan bubuk warna sebagai bahan pewarnanya dan jari atau telapak tangan sebagai alatnya. Sesuai dengan perkembangan anak serta bahan yang dipergunakan, jenis kegiatan ini cocok diberikan kepada anak-anak TK dan anak-anak kelas rendah SD. Pada kegiatan ini, warna memegang peranan yang sangat penting karena kemungkinan keragaman goresan masih terbatas oleh kemampuan gerak otot lengan mereka (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979: 6-7).

Kegiatan *finger painting* dalam penelitian ini adalah teknik melukis dengan menggoreskan bubuk warna menggunakan jari atau telapak tangan secara bebas diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan orisinal.

2.3.2 Manfaat *finger painting*

Manfaat *finger painting* antara lain sebagai berikut Downs (2008:37) :*finger painting* sebagai alat bantu media untuk mengekspresikan seni mereka.

- a. *Finger painting* melatih anak untuk berkonsentrasi, sehingga dapat sebagai terapi bagi anak hiperaktif.
- b. *Finger painting* mempunyai potensi untuk kesehatan psikologis. Aktivitas *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Pendapat lain oleh Al-Hanif (dalam Nuraini, 2015:34) menyebutkan bahwa manfaat *finger painting* yaitu:

- a. Melatih motorik halus pada anak yang melibatkan otot-otot kecil dan kematangan syaraf, karena pada ujung ujung jari anak terdapat sensor yang

- berhubungan dengan otak. Dengan *finger painting* ujung-ujung jari anak akan banyak bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya.
- b. Sebagai media ekspresi emosi anak, anak akan menuangkan ekspresi jiwanya dengan warna-warna yang sesuai dengan kondisi emosionalnya.
 - c. Mengenalkan anak pada konsep warna primer, lebih jauh lagi memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen tentang percampuran warna sehingga menghasilkan warna sekunder.
 - d. Mengembangkan dan mengenalkan estetika anak tentang keindahan warna dan bentuk.
 - e. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.
 - f. Mengurangi sifat hiperaktif pada anak penderita autisme dan hiperaktif.
 - g. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
 - h. Membantu anak untuk lebih rileks di sela-sela aktivitas yang padat.

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

2.3.3 Alat Dan Bahan *Finger Painting*

Menurut Sumanto (2005:54), bahan dan alat yang diperlukan antara lain kertas sebagai dasaran, bubuk warna, koran bekas, kaleng berisi air untuk cuci tangan. Slamet (2005:144) berpendapat bahwa alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* adalah pewarna untuk melukis dengan tangan, kertas manila atau kertas korus untuk menggambar dengan tangan lain, kain lap, dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat. Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan *finger painting* adalah bidang dasaran, bubuk warna, koran bekas, lap, mangkuk kecil, dan air untuk cuci tangan.

Peneliti mengembangkan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bidang dasaran dari kertas hvs, kertas gambar, mangkok kecil, serta kaleng berisi air.

2.3.4 Metode Pembelajaran yang Melandasi *Finger Painting*

Pembelajaran kreatif-produktif merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan anak secara aktif baik intelektual maupun emosional melalui eksplorasi konsep yang dikaji, bertanggungjawab menyelesaikan tugas secara bersama, bekerja keras, berdedikasi tinggi, anak mengkonstruksi sendiri konsep yang dikaji, serta percaya diri untuk menjadi kreatif. Menurut Nur (dalam Pujiastuti, 2000:2) menambahkan sesuai dengan teori konstruktivis menganjurkan peranan yang lebih aktif bagi anak dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajarannya menekankan anak aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti observasi, percobaan, atau diskusi memecahkan permasalahan sendiri baik secara individu maupun secara kelompok, bukan mengajarkan mereka jawaban dari masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis dan kreatif karena sesungguhnya kegiatan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri (*self organization*) yang ada pada setiap makhluk di alam termasuk manusia sendiri Pujiastuti (dalam Nuraini, 2015:52). Namun demikian, bentuk penilaian yang dilakukan terhadap kinerja anak masih cenderung mengikuti pola lama, yaitu model soal-soal pilihan ganda yang lebih banyak memerlukan kemampuan siswa untuk menghafal. Model pembelajaran kreatif produktif, diharapkan mampu mengembangkan kualitas pembelajaran pada anak. Lebih lanjut dinyatakan bahwa model pembelajaran ini menantang anak untuk aktif mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan menghasilkan sesuatu yang kreatif yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang dikaji. Belajar merupakan proses aktif anak dalam membangun pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif, maka

pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dengan demikian peran aktif dari anak sangat penting dalam rangka pembentukan kreativitasnya. Anak kreatif dapat dilatih dengan cara guru menciptakan kegiatan yang beragam memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memusatkan perhatian anak secara penuh pada proses pembelajaran.

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

2.3.5. Langkah-langkah Pembelajaran Kreativitas Melalui Kegiatan *Finger Painting*

Kegiatan *finger painting* memiliki tiga tahap rancangan untuk anak usia dini di antaranya yaitu persiapan yang dilakukan guru, pelaksanaan kegiatan oleh anak, penilaian oleh guru (dalam Nuraini, 2015:38).

a. Rancangan persiapan yang dilakukan guru

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

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

b. Menetapkan langkah-langkah kegiatan

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

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat *finger painting* seperti bahandasaran, bubuk warna, dan koran yang akan digunakan pada hari tersebut. Guru menjelaskan kepada anak tentang alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*.
- b. Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang berisi 3-4 anak. Guru membagikan alat dan bahan pada tiap kelompok.
- c. Guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting* berlangsung.
- d. Guru memberikan stimulasi pada anak dengan cara tanya jawab kepada anak tentang *finger painting* yang pernah anak lihat sehingga anak memiliki gambaran atau ide untuk mengembangkannya.
- e. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan *finger painting* dengan bahan yang telah disediakan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan adalah anak diminta melukis dengan jari sesuai idenya kemudian menceritakan tentang apa yang telah anak lukis.
- f. Selama kegiatan berlangsung guru dan peneliti berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu membuat, mencipta, atau meniru. Guru memberikan motivasi pada anak untuk melukis sesuai dengan ide dan kemauannya sendiri. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang hasil karya anak.
- g. Guru memberikan penguatan kepada anak dengan cara memberikan *reward* berupa bintang dan pujian bagi anak.
- h. Penilaian kegiatan *finger painting*.

Dalam penelitian ini jika kegiatan belajar mengajar telah usai, guru dan peneliti melakukan penilaian proses dan hasil belajar yang diperoleh oleh anak

pada hari itu. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan belajar mengajar pada hari tersebut sudah mencapai tujuan ataukah belum.

2.4 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dalam penelitian ini penulis memaparkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti tentang “peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*”. Dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Kegiatan *finger painting* Kelompok A1 di RA Sunan Averrous Bogor Bantul” Nuraini, Febri menyimpulkan bahwa, menunjukkan bahwa kreativitas meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan *finger painting* yang memberikan kebebasan pada anak untuk membuat hasil karya yang sesuai dengan ide anak sendiri dan memilih warna sesuai dengan keinginan anak. Peningkatan tersebut terlihat dari data kegiatan pratindakan yang menunjukkan prosentase kreativitas secara keseluruhan adalah 48,66%. Pada Siklus I prosentase kreativitas meningkat menjadi 64,95%. Pada Siklus II kreativitas kembali mengalami peningkatan menjadi 87,05%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena prosentase sudah mencapai angka yang ditentukan.

Hasil penelitian dari skripsi yang berjudul “mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B di TK Pertiwi Karangtengah Kecamatan Sragen” Suwarini (2014) menyimpulkan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*, yakni sebelum tindakan sampai dengan siklus II. Sebelum tindakan 38,3%, siklus I 49,0%, siklus II 79,0%.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dengan kegiatan *finger painting* ini dapat mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B di TK Pertiwi Karangtengah, Kecamatan Sragen, Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

Dari paparan jurnal di atas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan *finger painting*, dapat melatih kreativitas anak usia dini. Upaya guru yang baik dalam kegiatan tersebut dapat juga membuat anak semakin bisa menunjukkan kreativitas-kreativitas tanpa mereka sadari.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan diuraikan tentang 3.1 Pendekatan Penelitian; 3.2 Tempat, Waktu; 3.3 Situasi Sosial; 3.4 Definisi Operasional; 3.5 Rancangan Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan suatu keadaan dan suatu kondisi secara ilmiah (Masyhud, 2014:104). Selanjutnya Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2001:110) mengungkapkan bahwa metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati.

Penjelasan dari beberapa definisi, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari pelaku yang diamati. Salah satu alasan peneliti memilih penelitian deskriptif kualitatif adalah peneliti hendak melakukan penelitian dengan mendeskripsikan data yang ada di lapangan mengenai peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B di TK Kartika IV-73.

3.2 Tempat dan Waktu

Lokasi penelitian ini yang dipilih yaitu di TK Kartika IV-73 Sumbersari, Jember. Alasan yang digunakan peneliti apabila memiliki tujuan pertimbangan khusus dalam mengambilnya. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di TK Kartika IV-73 Jember ialah sebagai berikut:

- a. Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 banyak menunjukkan aktivitas kreatif dalam menggunakan media pembelajaran;
- b. Peneliti ingin mengetahui bagaimana peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B2 di TK Kartika IV-73;

c. Jumlah anak yang memadai sehingga memungkinkan tercapainya pengelolaan kelas yang optimal.

Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini yaitu 3 minggu dalam mengkaji kegiatan *finger painting* yang berlangsung di TK Kartika IV-73 Sumbersari, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 sebanyak 15 anak. Terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

3.3 Situasi Sosial

Menurut pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Jember (2016:52) situasi sosial terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Informan kunci atau subyek penelitian adalah orang yang memberikan informasi, menguasai, memahami obyek penelitian dan mampu menjelaskan secara rinci masalah yang diteliti.

Tempat penelitian ini adalah di TK Kartika IV-73 Sumbersari, tempatnya di kelas kelompok B2. Guru dan anak kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari akan diteliti saat melakukan kegiatan *finger painting*. Subyek penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B2 yang melakukan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73 Sumbersari. Informasi tersebut diperkuat dengan informasi dari kepala sekolah dan guru di TK Kartika IV-73 Sumbersari.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 Peran Guru

Peran guru sangat penting dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam sebuah aktivitas perencanaan kegiatan *finger painting* peran guru dalam kegiatan tersebut adalah peran guru saat berinteraksi pada kegiatan *finger painting*, memberikan fasilitasi, perencanaan, bimbingan dan pemeliharaan.

3.4.2 Kreativitas

Pengertian kreativitas adalah sebagai kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran berpikir (*fluency*), kemampuan untuk mengembangkan,

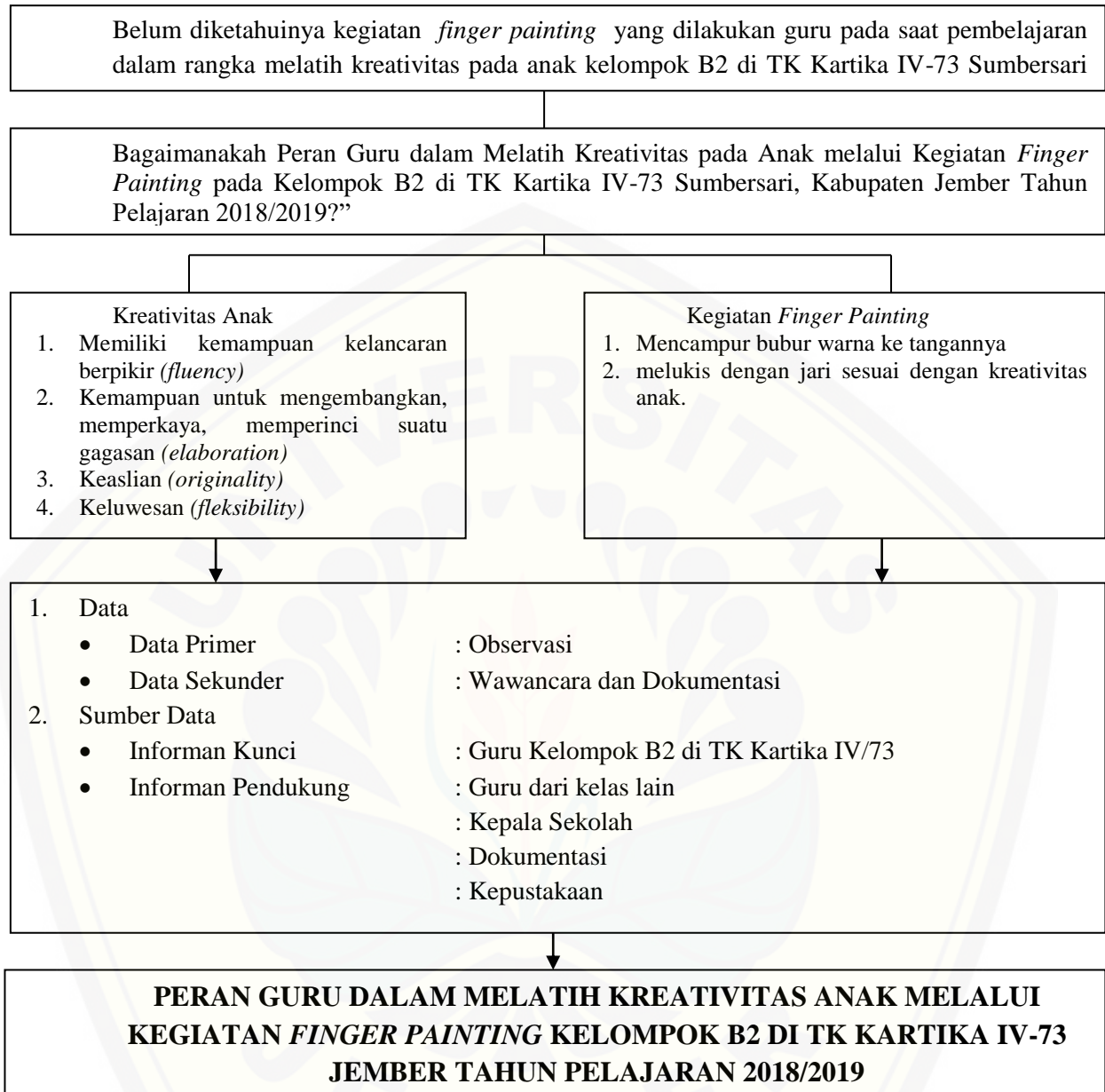
memperkaya, memperinci suatu gagasan (*elaboration*), keaslian (*originality*), dan keluwesan (*fleksibility*). Untuk membantu anak mengembangkan kreativitas, perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka.

3.4.3 Kegiatan *finger painting*

Kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73 merupakan kegiatan yang menarik untuk melatih kreativitas anak, kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencampur bubuk warna, melukis dengan jari sesuai keinginan anak.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan pada penelitian kualitatif ini berisikan uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh atau sub-sub komponen yang harus ada untuk meraih hasil yang hendak dicapai, rancangan penelitian dapat digambarkan dalam bentuk diagram (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2012:23). Sedangkan menurut Masyhud (2014:294), desain penelitian berisikan uraian tentang langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti ketika akan melaksanakan penelitian di lapangan disertai dengan komponen-komponen yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

- | : Adanya Hubungan
- └ : Berkaitan
- ↓ : Ada

3.6 Teknik dan Alat Perolehan Data

Metode pengumpulan data menurut Masyhud (2014:295) adalah alat untuk mengukur suatu variabel seperti apa yang sudah direncanakan oleh peneliti. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Metode Wawancara

Menurut Masyhud (2014:222) Metode wawancara berisi poin-poin yang akan ditanyakan pada informan yang dirancang secara tepat sehingga dapat menjamin perolehan data yang valid. Metode wawancara dibagi menjadi dua jenis pertanyaan yaitu terstruktur dan pertanyaan tidak terstruktur, berikut adalah penjelasannya:

1. Pertanyaan terstruktur

Merupakan wawancara yang digunakan yang telah disusun secara sistematis yang telah disiapkan sebelumnya secara lengkap dan responden diberi pertanyaan yang sama.

2. Pertanyaan tidak terstruktur

Pertanyaan tidak terstruktur merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang telah tersusun secara rinci dan lengkap. Panduan wawancaranya hanya berupa garis besar permasalahannya yang akan ditanyakan. Dengan demikian pertanyaan bisa berkembang sesuai dengan kondisi waktu wawancara berdasarkan hal itu, maka setiap informan dapat saja diberikan pertanyaan yang beberapa antar satu dengan yang lainnya, tetapi dalam fokus yang sama.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi lebih detail, lebih akurat terkait dengan pelaksanaan penelitian, dalam hal ini peneliti menggunakan metode wawancara dengan pertanyaan tidak terstruktur untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada guru yang mengajar di kelompok B2 dan kepala sekolah di TK Kartika IV/73.

Adapun data yang akan diraih dalam metode wawancara ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV/73?
2. Bagaimanakah cara guru dalam berinteraksi pada saat kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73
3. Alat dan media apa saja yang digunakan pada saat kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?
4. Bagaimanakah langkah-langkah perencanaan awal guru sebelum melakukan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?
5. Bagaimanakah cara guru mengkondisikan anak pada saat kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?
6. Bagaimanakah prosedur guru dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?
7. Bagaimanakah cara guru memfasilitasi pada saat pelaksanaan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?
8. Bagaimanakah cara guru dalam membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat pelaksanaan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?
9. Apa saja kreativitas anak yang tampak saat kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73
10. Apakah peran guru dalam kegiatan *finger painting* sangat membantu untuk melatih kreativitas anak di TK Kartika IV-73? Jika Ya, jelaskan bagaimanakah peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73?
11. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kreativitas anak dalam kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?

3.6.2 Metode Observasi

Observasi Sutrisno (dalam Sugiyono, 2012:145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan nonbiologis, dua diantara yang terpenting yaitu pengamatan dan ingatan. Menurut Faisan (dalam Sugiyono, 2012:226) mengklarifikasikan observasi menjadi observasi partisipatif, observasi yang secara terang-terangan

dan tersamar, dan observasi yang tak berstruktur. Observasi partisipatif menurut Sugiyono (2010:65) seorang penelitian terlibat langsung dengan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh orang yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non partisipan karena dalam kegiatan *finger painting* peneliti tidak ikut kegiatan tersebut, melainkan peneliti mengamati proses dan memfasilitasi kegiatan *finger painting* dan mengamati informan ketika observasi berlangsung, dengan harapan mendapatkan informasi yang akurat sesuai dengan keadaan sebenarnya dan terbentuknya komunikasi yang terbuka dan akrab dengan beberapa informan yang terkait dengan objek penelitian ini, sehingga nantinya akan memudahkan peneliti untuk berinteraksi dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73, tidak hanya itu peneliti juga memilih observasi ini karena sejak awal masuk lokasi penelitian sudah menjelaskan mengenai maksud dan tujuan penelitian melakukan penelitian di TK Kartika IV-73 agar dapat menambah data yang lebih akurat. Adapun data yang akan diraih menggunakan metode ini adalah bagaimanakah peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73 yang akan disajikan dalam bentuk narasi teks, melalui pedoman observasi dan disimpulkan dalam bentuk persen agar mudah dipahami. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (dalam Agustawati 2013:36) bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam bentuk persen (%). Yang akan diobservasi pada penelitian ini adalah cara guru merencanakan kegiatan *finger painting* dan cara guru mengevaluasi kegiatan tersebut.

3.6.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan atau penyimpanan suatu data. Menurut Masyhud (2013:216) dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu peneliti untuk menjangkau data yang bersumber dari pengumpulan dokumen-dokumen. Menurut Sugiyono (2010:204) dokumentasi dapat berbentuk tulisan, karya monumental. Dari beberapa pengertian pada sebelumnya dapat

disimpulkan bahwa, dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

Adapun data yang akan diraih dalam metode dokumentasi antara lain:

1. Dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan pada saat waktu penelitian tersebut;
2. Gambaran umum TK Kartika IV-73;
3. Profil Guru;
4. Profil sekolah;
5. Jumlah anak yang ada di kelompok B.

3.7 Teknik Penyajian Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2012:244). Pengolahan data adalah hal yang paling penting dalam melakukan penelitian. Beberapa komponen dalam menganalisis data dalam penelitian kualitatif adalah dilaksanakan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus secara tuntas, sehingga datanya sudah jernih. Huberman (dalam Sugiyono, 2012:246) menyatakan bahwa keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini peneliti hanya menggunakan uji kredibilitas data triangulasi. Macam-macam pengolahan data menurut Sugiyono (2012:270-276) adalah sebagai berikut:

a. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan akan meningkatkan kredibilitas data, perpanjangan pengamatan yaitu peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru sehingga hubungan peneliti dengan informan dapat menimbulkan rasa percaya dan tidak ada informasi yang disembunyikan dan dapat berbentuk *rapport*, dimana kehadiran peneliti tidak mengganggu yang dipelajari.

b. Peningkatan Ketekunan

Peningkatan ketekunan yaitu melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Cara yang dilakukan adalah dengan memastikan data secara mendalam dan urutan peristiwa yang akan direkam secara pasti dan sistematis. Sebagai bekal peneliti meningkatkan ketekunan adalah dengan berbagai referensi buku, hasil penelitian berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga wawancara peneliti semakin luas dan dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditentukan benar atau tidak tentang peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73.

c. Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian ini yaitu sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu, yaitu sebagai berikut:

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber, pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dideskripsikan, dikategorisasikan mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dan beberapa sumber data tersebut

b) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Bila pengujian kredibilitas menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber yang bersangkutan atau mungkin semuanya benar, karena dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan peningkatan ketekunan, triangulasi sumber dan triangulasi teknik agar dalam pengujian kredibilitas data dapat dipastikan kebenarannya. Triangulasi sumber berupa sumber data yang diperoleh dari guru, kepada sekolah dan anak di TK Kartika IV-73. Triangulasi teknik diperoleh dari wawancara melalui guru, observasi tentang peran guru

dalam melatih kreativitas, dan dokumentasi pada saat kegiatan *finger painting* yang sedang berlangsung.



BAB 5. PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 5.1 Kesimpulan; 5.2 Saran bagi guru, bagi sekolah dan bagi peneliti lain;

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan *finger painting* yang dilakukan pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Kabupaten Jember peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* yakni peran guru dalam berinteraksi, peran guru dalam memberikan fasilitasi, peran guru dalam perencanaan, peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan. Peran guru dalam berinteraksi yaitu guru berinteraksi kepada anak pada kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan tema dan kegiatan yang pada hari tersebut yang berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak. Peran guru dalam memberikan fasilitasi yaitu guru menyediakan peralatan dan media yang akan digunakan anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan *finger painting* yakni cat, air, lap, mangkok yang berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak dan anak mampu mengembangkan gagasan atau idenya. Peran guru dalam perencanaan yaitu guru merencanakan kegiatan pembelajaran seperti membuat RPPH dan membuat kegiatan yang akan digunakan untuk anak yang berfungsi untuk menjaga kondisi yang kondusif bagi anak-anak untuk belajar. Peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan yaitu guru membimbing anak dan mengawasi anak ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menstimulasi anak untuk berelaborasi, meningkatkan percaya diri dan kemampuan anak-anak untuk mencoba.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru dapat memperkuat lagi peran guru dalam berinteraksi dan peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dengan memperjelas informasi atau penerapan mengenai tema dan menyusun media yang menarik;
- b. Guru diharapkan menyediakan media yang lebih berwarna dan bervariasi untuk memperkaya anak sehingga anak punya lebih banyak pilihan ide dan juga memperdalam cara menstimulasi kreativitas anak;

5.2.2 Bagi Sekolah

- a. Kegiatan *finger painting* yang sudah dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran tentang melatih kreativitas anak di sekolah dengan menyelenggarakan komunikasi antar guru secara rutin mengadakan forum bagi para guru untuk berbagi dan mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang kegiatannya kurang bervariasi;
- b. Kegiatan *finger painting* yang dilaksanakan diharapkan mampu digunakan sebagai acuan untuk memecahkan masalah pembelajaran khususnya mengenai kreativitas.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat melakukan penelitian dengan waktu lebih panjang sehingga mampu mendapatkan hasil data yang lebih maksimal;
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengadakan penelitian sejenis terutama pada ruang lingkup yang lebih luas;
- c. Melengkapi dokumen hasil observasi dengan video agar data yang disajikan semakin lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiawati, D. 2013. Proses Pengembangan Gerak Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Tari Sisingaan. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia: Repository.upi.edu.*
- Almaji. 2014. Mengenal *Finger Painting*, *Artikel*. Diakses dari Almajipreschool.com pada tanggal 5 mei 2015 jam 19.00 WIB
- Al-Hanif, M. 2013. Manfaat *Finger Painting* Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Artikel: TKIT Al-Hanif Klaten*
- Asmawati, L. dan D. Novita. 2014. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Candra, A. 2009. Penerapan Pembelajaran Finger Painting sebagai Suatu Proses Kreatif Siswa dalam Menggambar dan Mewarnai TK Halimah 05 Banjararum Malang. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Downs, C. 2008. *Finger painting: It's Not Just for Kids Anymore*. Amerika Serikat: Copyright Carolina Parent
- Hurlock, E. B. 1978, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Diterjemahkan Oleh Med, Metasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia dini*. Medan: Penerbit Perdana Mulya Sarana
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Masyhud, S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMK

- Moleong, L. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Bandung Remaja Rosda
- Munandar, Utami 1999. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nuraini, F. 2015. Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan *Finger Painting*. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Noviyanti, M. 2011. *Psikologi Perkembangan Kreativitas*. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pamilu, A. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Buku Kita
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pujiastuti, P. 2002. *Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif bagi Siswa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rantinah. 2008. *Ayo Menggambar Ekspresi*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Slamet, S. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.

INDEKS

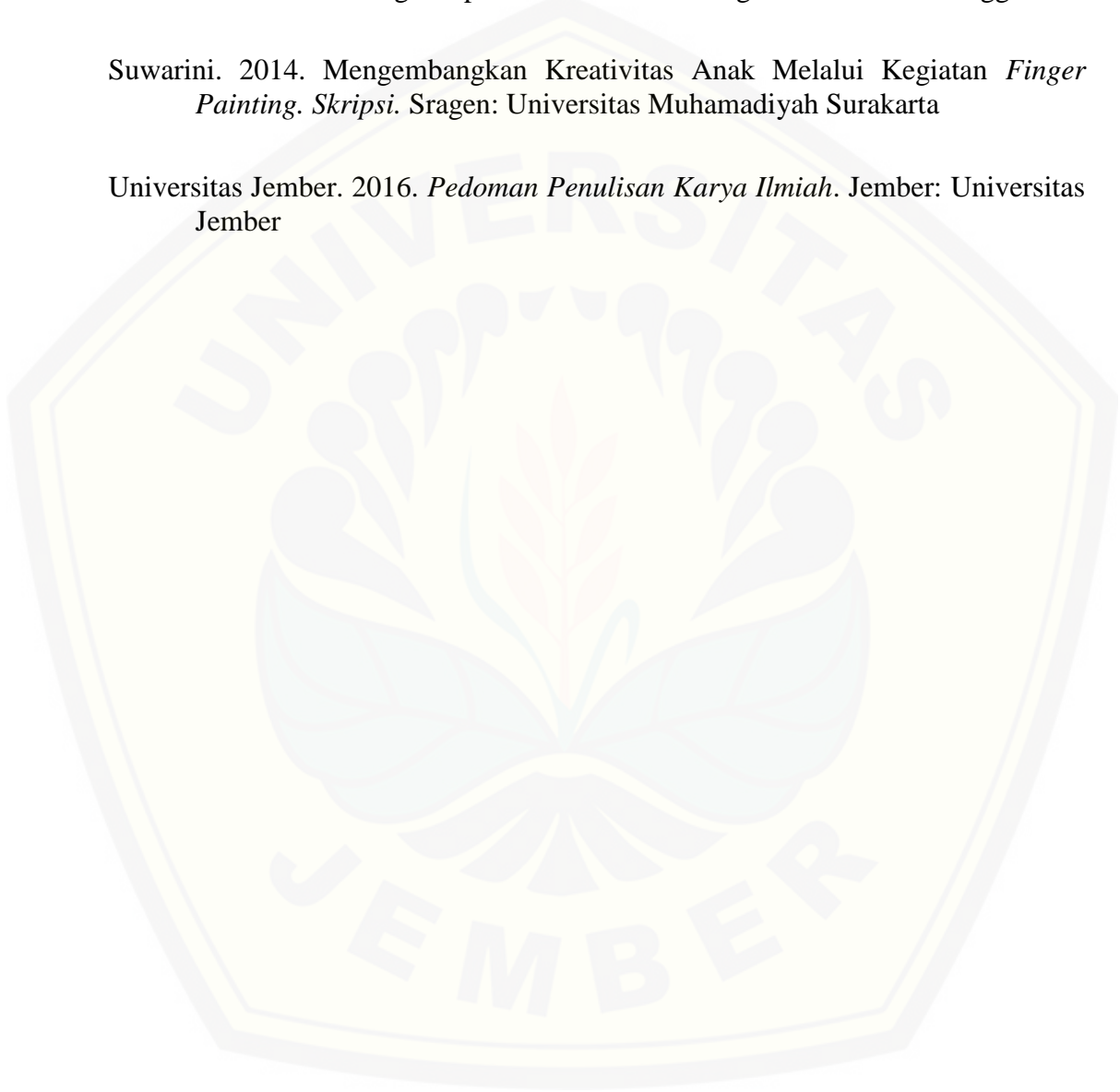
- Sumanto. 2005 *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Pendidikan Tinggi.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pramedia Group

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

Suwarini. 2014. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting*. Skripsi. Sragen: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Universitas Jember



Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Wawancara**

Tujuan : Untuk mengetahui bagaimanakah peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73.

Bentuk : Wawancara terstruktur

Responden : Informan guru dan Kepala Sekolah di TK Kartika IV-73.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 dan Kepala Sekolah TK Kartika IV-73
2.	Bagaimanakah cara guru dalam berinteraksi pada saat kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73
3.	Alat dan media apa saja yang digunakan pada saat kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73
4.	Bagaimanakah langkah-langkah perencanaan awal guru sebelum melakukan kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73
5.	Bagaimanakah cara guru mengkondisikan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73
6.	Bagaimanakah prosedur guru dalam pelaksanaan kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73
7.	Bagaimanakah cara guru memfasilitasi pada saat pelaksanaan kegiatan <i>finger painting</i> di TK	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73

	Kartika IV-73?	
8.	Bagaimanakah cara guru dalam membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat pelaksanaan kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru Kelompok B2 TK Kartika IV-73
9.	Apa saja kreativitas anak yang tampak saat kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru dan Kepala sekolah di TK Kartika IV-73
10.	Apakah peran guru dalam kegiatan <i>finger painting</i> sangat membantu untuk melatih kreativitas anak di TK Kartika IV-73? Jika Ya, jelaskan bagaimanakah peran guru dalam melatih kreativitas pada anak melalui kegiatan <i>finger painting</i> pada kelompok B di TK Kartika IV-73?	Guru dan Kepala sekolah di TK Kartika IV-73
11.	Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kreativitas anak dalam kegiatan <i>finger painting</i> di TK Kartika IV-73?	Guru dan Kepala sekolah di TK Kartika IV-73I

B.2 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang diraih	Sumber Data
1.	Dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)	Guru
2.	Gambaran umum TK Kartika IV-73	Kepala Sekolah
3.	Profil Guru	Kepala Sekolah
4.	Profil sekolah	Kepala Sekolah
5.	Jumlah anak yang ada di kelompok B2	Guru

B.3 Pedoman Observasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Peranan guru dalam kegiatan <i>finger painting</i> untuk melatih kreativitas anak kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumbersari, Jember, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak - Mengkondisikan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i> - Memberikan kesempatan anak untuk memberikan pendapat saat kegiatan <i>finger painting</i> - Berinteraksi dengan anak tentang kegiatan <i>finger painting</i> - Memberikan fasilitasi saat kegiatan <i>finger painting</i> - Melakukan bimbingan dan pemeliharaan motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i> 	Guru kelompok B2 di TK Kartika IV-73Jember
2.	Guru merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak	Guru kelompok B2 di TK Kartika IV-73Jember
3.	Kegiatan <i>finger painting</i> yang berlangsung pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73	Guru dan anak kelompok B2 di TK Kartika IV-73Jember
4.	Kreativitas yang muncul saat kegiatan <i>finger painting</i>	Guru dan anak kelompok B2 di TK Kartika IV-73Jember

B.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada kelompok B2 TK Kartika IV-73 Sumbersari Kabupaten

Jember

Hari/Tanggal :

Jam :

Sumber Data :

Deskripsi Data :

1. Tahap Perencanaan

2. Tahap Pelaksanaan

3. Tahap Penilaian

Lampiran C. Lembar Observasi**C.1 Lembar daftar cek (*Checklist*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting***

Nama Guru :

Hari/tanggal :

No.	Peran Guru	Ya	Tidak
1.	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini		
2.	Guru merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak		
3.	Guru berinteraksi dengan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>		
4.	Guru memfasilitasi kegiatan anak pada saat melakukan <i>finger painting</i>		
5.	Guru membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>		
6.	Guru memberikan kesempatan anak dalam berimajinasi saat kegiatan <i>finger painting</i>		
7.	Guru memberikan pengalaman anak untuk bereksplorasi		

C.2 Lembar daftar cek (*Checklist*) peraguru dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *finger painting*

No.	Aspek	Indikator	Pencapaian Guru	
			Ya	Tidak
1.	peran guru dalam berinteraksi	- Bercakap-cakap tentang tema kegiatan hari ini		
2.	Peran guru dalam memberikan fasilitasi	- Memberikan kesempatan anak untuk berimajinasi - Memberikan dorongan pada anak untuk melatih kreativitas		
3.	peran guru dalam perencanaan	- Guru mempersiapkan aktivitas dan menciptakan suasana yang aman dan nyaman saat melakukan kegiatan.		
4.	peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan	- Guru melakukan bimbingan kepada anak dan memelihara motivasi anak		

C.3 Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

No.	Jenis Kreativitas yang Tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar				
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)				
3.	Memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)				
4.	Memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Kriteria Penilaian:

BB : Anak belum memiliki kemauan pada saat melakukan kegiatan

MB : Anak dapat mengikuti setiap kegiatan *finger painting*BSH : Anak dapat mengikuti setiap kegiatan *finger painting* dengan baik dan mulai menunjukkan kreativitas meski kadang masih belum sesuai dengan yang diinginkanBSB : Anak dapat mengikuti setiap kegiatan *finger painting* dengan baik dan mulai menunjukkan kreativitas yang baik

Lampiran C.4 Lembar Daftar Chek (*checklist*) Guru tentang langkah-langkah kegiatan *finger painting*

No	Langkah-langkah kegiatan <i>finger painting</i>	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan <i>finger painting</i>					
	Guru membagi kelompok kecil yang berisi 3-4 anak					
2.	Guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan <i>finger painting</i> berlangsung					
3.	Guru memberikan stimulasi kepada anak dengan cara tanya jawab kepada anak tentang kegiatan <i>finger painting</i>					
4.	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan <i>finger painting</i> dengan bahan yang telah disediakan					
5.	Selama kegiatan berlangsung guru berkeliling mengamati kerja anak , apakah anak mampu membuat, mencipta atau meniru					
6.	Penilaian kegiatan <i>finger painting</i>					

Keterangan:

Skor 1 : tidak dilakukan oleh guru

Skor 2 : dilakukan oleh guru tetapi masih kurang baik

Skor 3 : dilakukan guru dengan cukup baik

Skor 4 : dilakukan guru dengan cukup baik

Skor 5 : dilakukan guru dengan sangat baik

C.6 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak

Menurut Sugiyono (dalam Agustiwati 2013:36) menyatakan bahwa: penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus :

$$P = \frac{(\sum A)}{(\sum B \times \sum C)} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

A : Item kategori tertentu (BB, MB, MB, BSH, BSB)

B : Jumlah iIndikator seluruhnya

C : Jumlah

Lampiran D. Dokumentasi**D.1 Daftar Nama Anak****Daftar Nama Anak Kelompok B TK Kartika IV-73 Jember Tahun Pelajaran
2018/2019**

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	Rahadian Caesaria Ramadhana P	Laki-laki
2.	Muhammad Azzaim Noor F	Laki-laki
3.	Firman Alfath Rizqi	Laki-laki
4.	Ardyansyah Krisna P	Laki-laki
5.	Andika Maulana H	Laki-laki
6.	Muhammad Aldi F	Laki-laki
7.	Arya Arsyad A	Laki-laki
8.	Mohammad Irfan Aditya P	Laki-laki
9.	Radeva Lucky V	Laki-laki
10.	Kinara Maulididdya A	Perempuan
11.	Raisa Aulia P	Perempuan
12.	Mega Al-haya Sasi D	Perempuan
13.	Selvina Az Zahra R	Perempuan
14.	Afika A	Perempuan
15.	Anggun Citra L	Perempuan

Jumlah:**Laki-laki : 9 anak****Perempuan : 6 anak**

D.2 Daftar Informan Nama Guru**Daftar Informan Guru di TK Kartika IV-73 Kecamatan Summersari
Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019**

No	Nama	NIP	Gelar	Jabatan
1.	Loeloek Erryka	196409081984032005	S.Pd.	Kepala sekolah
2.	Reni Yuli Adtuti	-	S.Pd.	Guru Kelompok A
3.	Dian Lisawati	-	S.Pd.	Guru kelompok B1
4.	Novita Hari H	-	S.Pd.	Guru kelompok B2
5.	Anggraini Evi S K	-	S.Pd.	Guru kelompok B3

D.3 Profil Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

1. Nama Sekolah : Kartika IV-73
2. No. Statistik : 00.2.05.24.27.013
3. Provinsi : Jawa Timur
4. Otonomi Daerah : Jember
5. Kecamatan : Sumbersari
6. Kelurahan/Desa : Kebonsari
7. Alamat : Jl. Letjen Panjaitan No. 12
8. Kode Pos : 68122
9. No.Telepon : 0331-334878
10. Daerah : Perkotaan
11. Status TK : Swasta
12. Kelompok Sekolah : Imbas
13. Akreditasi : B
14. Surat Keputusan/SK : 05/33/TK/B.0007
15. Penerbit SK : Badan Akreditasi Sekolah Kab. Jember
16. Tahun Berdiri : 1955
17. Tahun Perubahan : 1973
18. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
19. Bangunan Sekolah : Bukan milik sendiri
20. Jarak ke Pusat Kecamatan : 1 KM
21. Jarak ke Pusat Otda : 1 KM
22. Terletak pada Lintasan : Kecamatan
23. Organisasi Penyelenggara : Yayasan Kartika Jaya
24. Nama Ketua Yayasan : Ny. Arif Munawar

Lampiran E.

E.1 Catatan Lapangan

Pertemuan I

Catatan lapangan

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger*

Pinting pada kelompok B2 TK Kartika IV/73 Jember

Hari/Tanggal : Selasa / 22 - 01 - 2019
 Jam : 07.30 - 10.30
 Sumber Data : Guru dan anak Kelompok B2

Deskripsi Data :

- Tahap Perencanaan**
 Guru menyiapkan kegiatan pada hari ini dengan tema kendaraan air sub tema kapal. Sebelum bel berbunyi, guru mempersiapkan cat, lap, mangkuk, air untuk kegiatan *Finger painting*, dan menyediakan gambar kendaraan air, menyiapkan buku yang akan dikerjakan anak. Setelah bel berbunyi, guru menyuruh anak untuk berbaris di depan kelas. Setelah anak siap, guru mengajak anak untuk masuk & bernyanyi & berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- Tahap Pelaksanaan** : Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini & guru juga menjelaskan tema hari ini, guru juga merangsang pemikiran anak dengan bertanya yang menyangkut dengan kendaraan air. Sebelum dimulai, guru membagi anak menjadi kelompok kecil 4-5 anak. Guru menjelaskan tentang cara melakukan kegiatan *Finger painting*, guru menjelaskan tentang cara menggoreskan jarinya ke dasar kertas agar membentuk sebuah ombak.
- Tahap Penilaian** :
 Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling mengamati kerja anak, ada anak yang imajinasinya tinggi, ada juga yang sama persis dengan contoh di papan tulis, ada juga yang rapi, ada yang menambahkan gambar dengan coretan-coretan yang lain. Dari situ, guru bisa menilai mana anak yang akan mendapatkan nilai A.

E.2 Catatan Lapangan

Pertemuan II

Catatan lapangan

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger*

Painting pada kelompok B2 TK Kartika IV/73 Jember

Hari/Tanggal : Kamis / 24 - 01 - 2019
 Jam : 07.30 - 10.30
 Sumber Data : Guru dan anak kelompok B2

Deskripsi Data :

1. Tahap Perencanaan
 Guru menyiapkan kegiatan hari ini masih sama dengan tema kendaraan air sub tema Perahu kayu. guru menyiapkan peralatan yang digunakan untuk *finger painting* & juga kegiatan menulis & berhitung tentang kendaraan air. Setelah bel berbunyi guru mengajak anak U/ berbaris dan menyilakan anak lalu masuk kelas berdoa & bernyanyi. Sambil mengabsen teman-teman yang tidak masuk hari itu.
2. Tahap Pelaksanaan :
 Sebelum kegiatan dimulai guru menjelaskan tentang tema pembelajaran saat itu guru juga bertanya kepada anak tentang kendaraan air. Setelah guru bertanya guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini yaitu *finger painting* bentuk perahu kayu, menghubungkan gambar & menulis. Setelah guru menyetorkan anak-anak disuruh U/ mengerjakan kegiatan *finger painting* terlebih dahulu dengan alat yg sudah disediakan di meja masing-masing kelompok. Anak mulai menggoreskan tangan yg sudah dilumuri cat ke kertas yang sudah disediakan guru dengan membentuk perahu kayu dengan warna cat terserah anak-anak.
3. Tahap Penilaian
 Selama kegiatan berlangsung guru mengamati kegiatan anak. guru juga menilai disaat anak-anak di kasih pertanyaan ada yang jawab & ada juga yg diam saja. guru juga memperhatikan cara kerja anak mana anak yang lalen, anak yang grusa-grusu, anak yang kanyak bertanya, anak yang tanya dan saja saat mengerjakan. guru juga menilai kegiatan anak dengan hasil karyanya yang bagus, indah, memadukan cat dengan baik, menambahkan gambarnya. Guru akan memberi nilai A-jika anak yang mempunyai kifat tersebut.

E.3 Catatan Lapangan

Pertemuan III

Catatan lapangan

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger*

Painting pada kelompok B2 TK Kartika IV/73 Jember

Hari/Tanggal : Sabtu 26 Januari 2019
 Jam : 07.30 - 10.30
 Sumber Data : Guru dan anak kelompok B2

Deskripsi Data :

1. Tahap Perencanaan
 Seperti biasa guru menyiapkan rancangan pembelajaran & kegiatan pada hari Sabtu anak-anak kegiatannya senam & finger painting di tembok belakang kelas pada saat itu anak-anak digyak kumpul di ruang Aula y/ kegiatan senam sambil guru menyiapkan peralatan yang digunakan saat finger painting guru menyiapkan peralatan cat, air, lap, timba sebelum kegiatan tersebut dimulai guru juga menggambar dasaron y/ kegiatan finger painting seperti gambar merak & poton.
2. Tahap Pelaksanaan
 Setelah senam berakhir guru mengajak anak untuk kelapangan dan anak disuruh y/ baris & menunggu antrian y/ melakukan finger painting guru sudah menyediakan cat, anak-anak tinggal menaruh cat ditangannya sesuai dengan selera anak mau cat yang warna apa. setelah itu anak menempelkan tangannya ke tembok tersebut lalu anak mencuci tangannya dengan didampingi guru
3. Tahap Penilaian

E.4 Catatan Lapangan

Pertemuan IV

Catatan lapangan

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger*

Pinting pada kelompok B2 TK Kartika IV/73 Jember

Hari/Tanggal : 28 Januari 2019
 Jam : 07.30 - 10.30
 Sumber Data : Guru dan anak kelompok B2

Deskripsi Data :

1. Tahap Perencanaan
 Guru menyiapkan rencana pembelajaran. Sebelum anak-anak masuk guru menyiapkan kegiatan yang akan digunakan untuk *finger painting*, menulis. Setelah bel masuk guru mengajak anak *uj* berbaris & menyiapkan anak-anak. Setelah siap anak dijak ke halaman *uj* melakukan upacara bendera. Setelah selesai anak-anak masuk ke kelas berdoa, bernyanyi memanggil teman 1 per 1 dengan tujuan *uj* mengabsen.
2. Tahap Pelaksanaan
 Guru menjelaskan tentang tema hari ini. guru juga mengajak anak-anak *uj* bercakap-cakap tentang tema hari ini. guru menunjuk kepada anak tentang tema. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan hari ini apa saja. & kegiatan yang pertama yaitu *finger painting* dengan membentuk pesawat. hari ini tema kendaraan di udara sub tema pesawat. kegiatan selanjutnya menulis. anak-anak melalui kegiatan pertama dengan membentuk pesawat dengan jarinya di kertas yang sudah disediakan oleh guru.
3. Tahap Penilaian
 Guru melakukan pengamatan

E.5 Catatan Lapangan

Pertemuan V

Catatan lapangan

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger*

Pinting pada kelompok B2 TK Kartika IV/73 Jember

Hari/Tanggal : Kamis 31 Januari 2019
 Jam : 07.30 - 10.30
 Sumber Data : Guru dan anak kelompok B2

Deskripsi Data :

1. Tahap Perencanaan

Guru merencanakan kegiatan hari ini. menyiapkan peralatan yang akan digunakan, anak. guru menyiapkan beberapa gambar. tema hari ini kendaraan udara sub tema para layang. sebelum pembelajaran dimulai anak berdo'a & bernyanyi terlebih dahulu sambil mengabsen teman-nya.

2. Tahap Pelaksanaan

Guru menjelaskan tentang tema hari ini. guru mengajak anak y tanya jawab tentang tema. guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan apa saja. Setelah selesai kegiatan yang pertama yaitu *finger painting*, Mengelompokkan gambar & menghitung. guru menyuruh anak dengan membentuk para layang dengan jarinya menggunakan peralatan yg sudah disediakan kemudian setelah anak selesai layang mengerjakan tugas yg selanjutnya

3. Tahap Penilaian

Melakukan pengamatan.

Lampiran F**F.1 Lembar Rekapitulasi Kreativitas pada Anak melalui Kegiatan *Finger Painting* Sejumlah 15 Anak pada Kelompok B2 di TK kartika IV-73**

Pertemuan I

No	Nama Anak	Indikator Kreativitas pada Anak			
		a	b	c	d
1.	Rahadian Caesaria Ramadhana P	***	***	**	**
2.	Muhammad Azzaim Noor F	**	**	**	*
3.	Firman Alfath Rizqi	****	***	***	***
4.	Ardyansyah Krisna P	*	*	***	**
5.	Andika Maulana H	*	*	**	*
6.	Muhammad Aldi F	****	***	**	***
7.	Arya Arsyad A	****	***	**	**
8.	Mohammad Irfan Aditya P	**	***	***	**
9.	Radeva Lucky V	**	**	**	**
10.	Kinara Maulididya A	**	**	**	**
11.	Raisa Aulia P	**	**	**	**
12.	Mega Al-haya Sasi D	***	***	**	**
13.	Selvina Az Zahra R	***	**	**	**
14.	Afika A	**	***	**	**
15.	Anggun Citra L	*	*	**	*
Ket	*: BB	3	3	0	3
	** : MB	6	5	12	10
	***: BSH	3	7	3	2
	****: BSB	3	0	0	0

F.2 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa: penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

$$1. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(9)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(9)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 15 \% \text{ (Belum Berkembang)}$$

$$2. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(33)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(33)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 55 \% \text{ (Mulai Berkembang)}$$

$$3. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(15)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(15)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 25 \% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

$$4. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(5)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 5 \% \text{ (Berkembang Sangat baik)}$$

F.3 Lembar Rekapitulasi Kreativitas pada Anak melalui Kegiatan *Finger Painting* Sejumlah 15 Anak pada Kelompok B2 di TK kartika IV-73

Pertemuan II

No.	Nama Anak	Indikator Kreativitas pada Anak			
		a	b	c	d
1.	Rahadian Caesaria Ramadhana P	***	***	***	**
2.	Muhammad Azzaim Noor F	**	**	**	**
3.	Firman Alfath Rizqi	***	**	***	***
4.	Ardyansyah Krisna P	**	**	**	*
5.	Andika Maulana H	*	*	**	**
6.	Muhammad Aldi F	***	***	***	****
7.	Arya Arsyad A	***	***	****	****
8.	Mohammad Irfan Aditya P	**	***	***	***
9.	Radeva Lucky V	**	**	***	**
10.	Kinara Maulididya A	**	**	**	**
11.	Raisa Aulia P	**	**	**	**
12.	Mega Al-haya Sasi D	**	**	**	**
13.	Selvina Az Zahra R	**	**	**	**
14.	Afika A	**	***	**	**
15.	Anggun Citra L	-	-	-	-
Ket	*: BB	1	1	0	1
	** : MB	9	8	8	9
	***: BSH	4	5	5	2
	****: BSB	0	0	1	2

F.4 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa: penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

$$1. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 6\% \text{ (Belum Berkembang)}$$

$$2. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(34)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(34)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 61\% \text{ (Mulai Berkembang)}$$

$$3. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(16)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(16)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 29\% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

$$4. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 6\% \text{ (Berkembang Sangat baik)}$$

F.5 Lembar Rekapitulasi Kreativitas pada Anak melalui Kegiatan *Finger Painting* Sejumlah 15 Anak pada Kelompok B2 di TK kartika IV-73

Pertemuan III

No.	Nama Anak	Indikator Kreativitas pada Anak			
		a	b	c	d
1.	Rahadian Caesaria Ramadhana P	***	**	**	***
2.	Muhammad Azzaim Noor F	**	**	**	***
3.	Firman Alfath Rizqi	***	**	**	**
4.	Ardyansyah Krisna P	**	**	**	**
5.	Andika Maulana H	**	**	**	**
6.	Muhammad Aldi F	****	****	****	****
7.	Arya Arsyad A	****	***	****	****
8.	Mohammad Irfan Aditya P	****	***	***	**
9.	Radeva Lucky V	***	**	***	***
10.	Kinara Maulididya A	**	**	**	**
11.	Raisa Aulia P	***	**	***	***
12.	Mega Al-haya Sasi D	***	***	***	**
13.	Selvina Az Zahra R	***	***	***	***
14.	Afika A	**	****	***	**
15.	Anggun Citra L	**	****	****	***
Ket	*: BB	0	0	0	0
	** : MB	6	8	6	7
	***: BSH	6	4	6	6
	****: BSB	3	3	3	2

F.6 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa: penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

$$1. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 0 \% \text{ (Belum Berkembang)}$$

$$2. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(27)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(27)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 45 \% \text{ (Mulai Berkembang)}$$

$$3. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(22)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(22)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 37 \% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

$$4. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(11)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(11)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 19 \% \text{ (Berkembang Sangat baik)}$$

F.7 Lembar Rekapitulasi Kreativitas pada Anak melalui Kegiatan *Finger Painting* Sejumlah 15 Anak pada Kelompok B2 di TK kartika IV-73

Pertemuan IV

No.	Nama Anak	Indikator Kreativitas pada Anak			
		a	b	c	d
1.	Rahadian Caesaria Ramadhana P	***	***	***	***
2.	Muhammad Azzaim Noor F	**	***	**	***
3.	Firman Alfath Rizqi	***	***	***	***
4.	Ardyansyah Krisna P	**	***	**	***
5.	Andika Maulana H	**	**	**	**
6.	Muhammad Aldi F	****	****	****	****
7.	Arya Arsyad A	****	****	****	****
8.	Mohammad Irfan Aditya P	****	****	****	****
9.	Radeva Lucky V	****	***	***	***
10.	Kinara Maulididya A	**	**	***	**
11.	Raisa Aulia P	***	****	***	**
12.	Mega Al-haya Sasi D	***	**	***	**
13.	Selvina Az Zahra R	***	***	***	**
14.	Afika A	***	***	***	***
15.	Anggun Citra L	***	***	***	**
Ket	*: BB	0	0	0	0
	** : MB	4	3	3	6
	***: BSH	7	8	9	6
	****: BSB	4	4	3	3

F.8 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa: penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

$$1. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 0 \% \text{ (Belum Berkembang)}$$

$$2. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(16)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(16)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 27 \% \text{ (Mulai Berkembang)}$$

$$3. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(30)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(30)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 50 \% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

$$4. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(14)}{(4 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(14)}{(60)} \times 100\%$$

$$P = 24 \% \text{ (Berkembang Sangat baik)}$$

F.9 Lembar Rekapitulasi Kreativitas pada Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* Sejumlah 15 Anak pada Kelompok B2 di TK kartika IV-73

Pertemuan V

No.	Nama Anak	Indikator Kreativitas pada Anak			
		a	b	c	d
1.	Rahadian Caesaria Ramadhana P	****	****	***	****
2.	Muhammad Azzaim Noor F	***	***	****	****
3.	Firman Alfath Rizqi	****	****	***	****
4.	Ardyansyah Krisna P	***	***	***	****
5.	Andika Maulana H	***	***	***	***
6.	Muhammad Aldi F	****	****	****	****
7.	Arya Arsyad A	****	****	****	****
8.	Mohammad Irfan Aditya P	****	****	****	****
9.	Radeva Lucky V	***	****	****	****
10.	Kinara Maulididya A	***	***	***	***
11.	Raisa Aulia P	-	-	-	-
12.	Mega Al-haya Sasi D	***	***	****	***
13.	Selvina Az Zahra R	***	***	***	****
14.	Afika A	***	***	***	***
15.	Anggun Citra L	***	***	***	***
Ket	*: BB	0	0	0	0
	** : MB	0	0	0	0
	***: BSH	9	8	8	5
	****: BSB	5	6	6	9

F.11 Kriteria Presentase Penilaian Kreativitas Anak

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa: penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

$$1. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 0\% \text{ (Belum Berkembang)}$$

$$2. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(16)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 28\% \text{ (Mulai Berkembang)}$$

$$3. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(30)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(30)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 54\% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

$$4. \quad P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(26)}{(4 \times 14)} \times 100\%$$

$$P = \frac{(26)}{(56)} \times 100\%$$

$$P = 47\% \text{ (Berkembang Sangat baik)}$$

Lampiran G

G.1 Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Pertemuan I

Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Nama Guru : Novita Hari Handayani

Hari/tanggal : Selasa / 22 - 01 - 2019

No.	Peran Guru	Ya	Tidak
1.	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini	✓	
2.	Guru merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak	✓	
3.	Guru berinteraksi dengan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
4.	Guru memfasilitasi kegiatan anak pada saat melakukan <i>finger painting</i>	✓	
5.	Guru membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
6.	Guru memberikan kesempatan anak dalam berimajinasi saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
7.	Guru memberikan pengalaman anak untuk bereksplorasi	✓	

G.2 Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Pertemuan II

Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Nama Guru : Novita Hari Handayani

Hari/tanggal : Sabtu / 26 Januari 2019

No.	Peran Guru	Ya	Tidak
1.	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini	✓	
2.	Guru merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak	✓	
3.	Guru berinteraksi dengan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
4.	Guru memfasilitasi kegiatan anak pada saat melakukan <i>finger painting</i>	✓	
5.	Guru membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
6.	Guru memberikan kesempatan anak dalam berimajinasi saat kegiatan <i>finger painting</i>		✓
7.	Guru memberikan pengalaman anak untuk bereksplorasi		✓

G.3 Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Pertemuan III

Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Nama Guru : Novita Hari Handayani

Hari/tanggal : 28 Januari 2019

No.	Peran Guru	Ya	Tidak
1.	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini	✓	
2.	Guru merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak	✓	
3.	Guru berinteraksi dengan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
4.	Guru memfasilitasi kegiatan anak pada saat melakukan <i>finger painting</i>	✓	
5.	Guru membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
6.	Guru memberikan kesempatan anak dalam berimajinasi saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
7.	Guru memberikan pengalaman anak untuk bereksplorasi	✓	

G.4 Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Pertemuan IV

Lembar daftar cek (*Check list*) guru tentang langkah-langkah pembelajaran kreativitas melalui kegiatan *finger painting*

Nama Guru : Novita Hari Handayani

Hari/tanggal : Kamis / 31 - 01 - 2019

No.	Peran Guru	Ya	Tidak
1.	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini	✓	
2.	Guru merencanakan kegiatan <i>finger painting</i> untuk anak	✓	
3.	Guru berinteraksi dengan anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
4.	Guru memfasilitasi kegiatan anak pada saat melakukan <i>finger painting</i>	✓	
5.	Guru membimbing dan memelihara motivasi, semangat anak dan cara bekerja anak pada saat kegiatan <i>finger painting</i>	✓	
6.	Guru memberikan kesempatan anak dalam berimajinasi saat kegiatan <i>finger painting</i>		✓
7.	Guru memberikan pengalaman anak untuk bereksplorasi		✓

Lampiran H

H.1 Hasil Observasi Daftar *Check List* Peran Guru Dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan *Finger Painting*

Lembar daftar cek (*Check list*) peran guru dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *finger painting*

No.	Aspek	Indikator	Pencapaian Guru	
			Ya	Tidak
1.	peran guru dalam berinteraksi	- Bercakap-cakap tentang tema kegiatan hari ini	✓	
2.	Peran guru dalam memberikan fasilitasi	- Memberikan kesempatan anak untuk berimajinasi - Memberikan dorongan pada anak untuk melatih kreativitas	✓ ✓	
3.	peran guru dalam perencanaan	- Guru mempersiapkan aktivitas dan menciptakan suasana yang aman dan nyaman saat melakukan kegiatan.	✓	
4.	peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan	- Guru melakukan bimbingan kepada anak dan memelihara motivasi anak	✓	

Lampiran I

I.1 Hasil Observasi Daftar Cek Individu

Pertemuan I

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Azaim

Hari/Tanggal : Selasa / 22 - 01 - 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar		✓		
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓		
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)		✓		
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>flexibility</i>)	✓			

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Deya

Hari/Tanggal : Selasa / 22 - 01 - 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar		✓		
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓		
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)		✓		
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>flexibility</i>)		✓		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

I.2 Hasil Observasi Daftra Cek Individu

Pertemuan II

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Arya

Hari/Tanggal : Kamis / 24 - 01 - 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar			✓	
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)			✓	
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)				✓
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)				✓

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Aldi

Hari/Tanggal : Kamis / 24 - 01 - 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar			✓	
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)			✓	
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)			✓	
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)				✓

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

I.3 Hasil Observasi Daftar Cek Individu

Pertemuan III

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Irfan

Hari/Tanggal : Sabtu / 26 Januari 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar			✓	
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓	✓	
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)			✓	
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)			✓	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Azam

Hari/Tanggal : Sabtu / 26 Januari 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar		✓		
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓		
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)		✓		
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)		✓		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

I.4 Hasil Observasi Daftar Cek Individu

Pertemuan IV

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Andika

Hari/Tanggal : Senin / 28 Januari 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar	✓			
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)	✓			
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)		✓		
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)		✓		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : KRISTINA

Hari/Tanggal : Senin / 28 Januari 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar		✓		
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓		
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)			✓	
4.	memiliki sifat keluwesan (<i>fleksibility</i>)		✓		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

I.5 Hasil Observasi Daftra Cek Individu

Pertemuan V

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Deva

Hari/Tanggal : Kamis / 31 Januari 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar		✓		
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓		
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)			✓	
4.	memiliki sifat keluwesan(<i>fleksibility</i>)		✓		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar penilaian kreativitas yang muncul saat kegiatan *finger painting*

Nama Anak : Caesar

Hari/Tanggal : Kamis / 31 Januari 2019

No.	Jenis Kreativitas yang tampak	Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki kemampuan untuk berpikir lancar			✓	
2.	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (<i>elaboration</i>)		✓		
3.	memiliki sifat keaslian (<i>originality</i>)			✓	
4.	memiliki sifat keluwesan(<i>fleksibility</i>)		✓		

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran J.

J.I Lembar Observasi Langkah-langkah kegiatan *Finger painting*

Lembar Daftar Cek (checklist) Guru tentang langkah-langkah kegiatan *finger painting*

No	Langkah-langkah kegiatan <i>finger painting</i>	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan <i>finger painting</i>				✓	
2.	Guru membagi kelompok kecil yang berisi 3-4 anak				✓	
3.	Guru bersama-sama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan <i>finger painting</i> berlangsung					✓
4.	Guru memberikan stimulasi kepada anak dengan cara tanya jawab kepada anak tentang kegiatan <i>finger painting</i>					✓
5.	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan <i>finger painting</i> dengan bahan yang telah disediakan				✓	
6.	Selama kegiatan berlangsung guru berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu membuat, mencipta atau meniru				✓	
7.	Penilaian kegiatan <i>finger painting</i>			✓		

Keterangan:

Skor 1 : tidak dilakukan oleh guru

Skor 2 : dilakukan oleh guru tetapi masih kurang baik

Skor 3 : dilakukan guru dengan cukup baik

Skor 4 : dilakukan guru dengan cukup baik

Skor 5 : dilakukan guru dengan sangat baik

Lampiran K

K.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pertemuan I

HARI/TANGGAL	: Selasa/22 Januari 2019
TEMA/SUBTEMA	: Rekreasi/Kendaraan di air (perahu)
SEMESTER/MINGGU	: 2/4
KELOMPOK	: B2

Tujuan Pembelajaran

- 1.1.2 (Ma) Anak dapat membedakan ciptaan Tuhan dan manusia
- 2.4.2 (Sos) Anak dapat menjaga keindahan kelas
- 3.3.1 (Kog) Anak dapat menyebut dan menulis anggota tubuh dan fungsinya
- 3.6.1 (Bhs) Anak dapat melingkari gambar perahu yang kecil
- 4.5.2 (Fm) Anak dapat membuat finger painting gambar perahu
- 4.6.1 (Seni) Anak dapat menempel kepingan bentuk geometri (perahu)

Media/Sumber Belajar: Gambar perahu, buku, pensil, pensil warna, buku gambar dan lem

Kegiatan Awal:

- SOP Pembukaan (berbaris, berdo'a, salam, absensi dan bernyanyi pembuka bercakap tentang kegiatan hari ini).
- Menyebutkan ciptaan Tuhan dan manusia
- Bercakap-cakap tentang kendaraan air (perahu)

1. Kegiatan Inti:

- SOP Kegiatan Inti (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan tentang kendaraan di air).
- Menyebut dan menulis anggota tubuh dan fungsinya
- Melingkari gambar perahu yang kecil
- Membuat *finger painting* gambar perahu
- Menempel kepingan bentuk geometri (perahu)

2. Kegiatan Istirahat:

- SOP Kegiatan istirahat
(Cuci tangan sebelum makan dan berdoa bersama)
- Makan minum
- Bermain didalam dan diluar kelas

3. Kegiatan Akhir:

- SOP Kegiatan Akhir
- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan esok hari
- Pesan, kesan, berdo'a salam dan pulang

Mengetahui,
Kepala TK Kartika IV – 73 Jember

Jember, 22 Januari 2019
Guru Kelompok B2

Loeloek Erryka, S.Pd.
NIP.19640908 198403 2005

Novita Hari Handayani, S.Pd.

K.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pertemuan II

HARI/TANGGAL	: Kamis/24 Januari 2019
TEMA/SUBTEMA	: Rekreasi/Kendaraan (perahu kayu)
SEMESTER/MINGGU	: 2/4
KELOMPOK	: B2

Tujuan Pembelajaran

- 1.1.4 (Ma) Anak dapat menyebut nama kata suci agama Islam
- 2.5.2 (Sos) Anak dapat berani tampil di depan kelas
- 3.10.2 (Kog) Anak dapat menulis kata/kalimat sederhana
- 3.6.2 (Bhs) Anak dapat menghubungkan angka sesuai jumlah gambar
- 4.6.2 (Fm) Anak dapat melipat bentuk perahu
- 4.11.2 (Seni) Anak dapat melakukan kegiatan *finger painting* bentuk perahu kayu

Media/Sumber Belajar:

Kegiatan Awal:

- SOP Pembukaan (berbaris, berdo'a, salam, absensi dan bernyanyi pembuka bercakap tentang kegiatan hari ini).
- Menyebut nama kata suci agama Islam
- Bercakap-cakap tentang kendaraan (perahu kayu)

1. Kegiatan Inti:

- SOP Kegiatan Inti (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan tentang kendaraan).
- Menulis kata/kalimat sederhana
- Menghubungkan angka sesuai jumlah gambar
- Melipat bentuk perahu
- Anak dapat melakukan kegiatan *finger painting* bentuk perahu kayu

2. Kegiatan Istirahat:

- SOP Kegiatan istirahat
(Cuci tangan sebelum makan dan berdoa bersama)
- Makan minum
- Bermain didalam dan diluar kelas

3. Kegiatan Akhir:

- SOP Kegiatan Akhir
- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan esok hari
- Pesan, kesan, berdo'a salam dan pulang

Mengetahui,
Kepala TK Kartika IV – 73 Jember

Jember, 24 Januari 2019
Guru Kelompok B2

Loeloek Erryka, S.Pd.
NIP.19640908 198403 2005

Novita Hari Handayani, S.Pd.

K.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pertemuan IV

HARI/TANGGAL : Senin/ 28 Januari 2019
TEMA/SUBTEMA : Kendaraan di udara/ Pesawat
SEMESTER/MINGGU : 2/5
KELOMPOK : B2

Tujuan Pembelajaran

- 1.2.1 (Ma) Anak dapat berbuat baik pada sesama teman
 - 2.10.1 (Sos) Anak dapat mengenal hasil karya orang lain
 - 3.10.1 (BHs) Anak dapat meniru urutan kata (papa naik pesawat terbang) lalu menulis
 - 3.5.1 (Kog) Anak dapat mengungkapkan kenapa pesawat bisa terbang
 - 4.11.1 (Seni) Anak dapat melakukan kegiatan *finger painting* gambar pesawat
 - 4.4.1 (Fm) Anak dapat mencuci tangan dengan bersih
- Media / sumber belajar : gambar pesawat, buku, pensil, air

Kegiatan Awal :

- SOP Pembukaan (berbaris, berdo'a, salam, absensi dan bernyanyi pembuka bercakap tentang kegiatan hari ini).
- Bercakap-cakap tentang kendaraan di udara

1. Kegiatan Inti :

- SOP Kegiatan Inti (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan tentang kendaraan di udara).
- Meniru urutan kata (papa naik pesawat terbang) lalu menulis
- Melakukan kegiatan *finger painting* gambar pesawat

2. Kegiatan Istirahat :

- SOP Kegiatan istirahat (Cuci tangan sebelum makan dan berdoa bersama)
- Makan minum
- Bermain didalam dan diluar kelas

3. Kegiatan akhir :

- SOP Kegiatan Akhir
- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan esok hari
- Pesan, kesan, berdo'a salam dan pulang

Mengetahui,

Jember, 28 Januari 2019

Kepala TK Kartika IV – 73 Jember

Guru Kelompok B2

Loeloek Erryka, S.Pd

Novita Hari Handayani, S.Pd

NIP.19640908 198403 2005

K.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pertemuan V

HARI/TANGGAL	: Kamis/ 31 Januari 2019
TEMA/SUBTEMA	: Kendaraan di udara/ Para Layang
SEMESTER/MINGGU	: 2/5
KELOMPOK	: B2

Tujuan Pembelajaran

- 1.2.4 (Ma) Anak dapat bersyair doaku untuk mama
- 2.11.2 (Sos) Anak dapat tidak mudah menangis
- 3.4.2 (BHs) Anak dapat menyebutkan dan menulis peralatan mandi
- 3.6.2 (Kog) Anak dapat mengelompokkan gambar para layang dengan dilingkari dan dihitung jumlahnya
- 4.4.2 (Fm) Anak dapat membuang sampah pada tempatnya
- 4.6.2 (Seni) Anak dapat melakukan kegiatan *finger painting* bentuk para layang

Media / sumber belajar : gambar para layang, buku, pensil, pensil warna, tempat sampah

Kegiatan Awal :

- SOP Pembukaan (berbaris, berdo'a, salam, absensi dan bernyanyi pembukabercakap tentang kegiatan hari ini).
- Bercakap-cakap tentang kendaraan di udara

1. Kegiatan Inti :

- SOP Kegiatan Inti (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan tentang kendaraan di udara).
- Menyebutkan dan menulis peralatan mandi
- Mengelompokkan gambar para layang dengan dilingkari dan dihitung jumlahnya
- Melakukan kegiatan *finger painting* bentuk para layang

2. Kegiatan Istirahat :

- SOP Kegiatan istirahat (Cuci tangan sebelum makan dan berdoa bersama)
- Makan minum
- Bermain didalam dan diluar kelas

3. Kegiatan akhir :

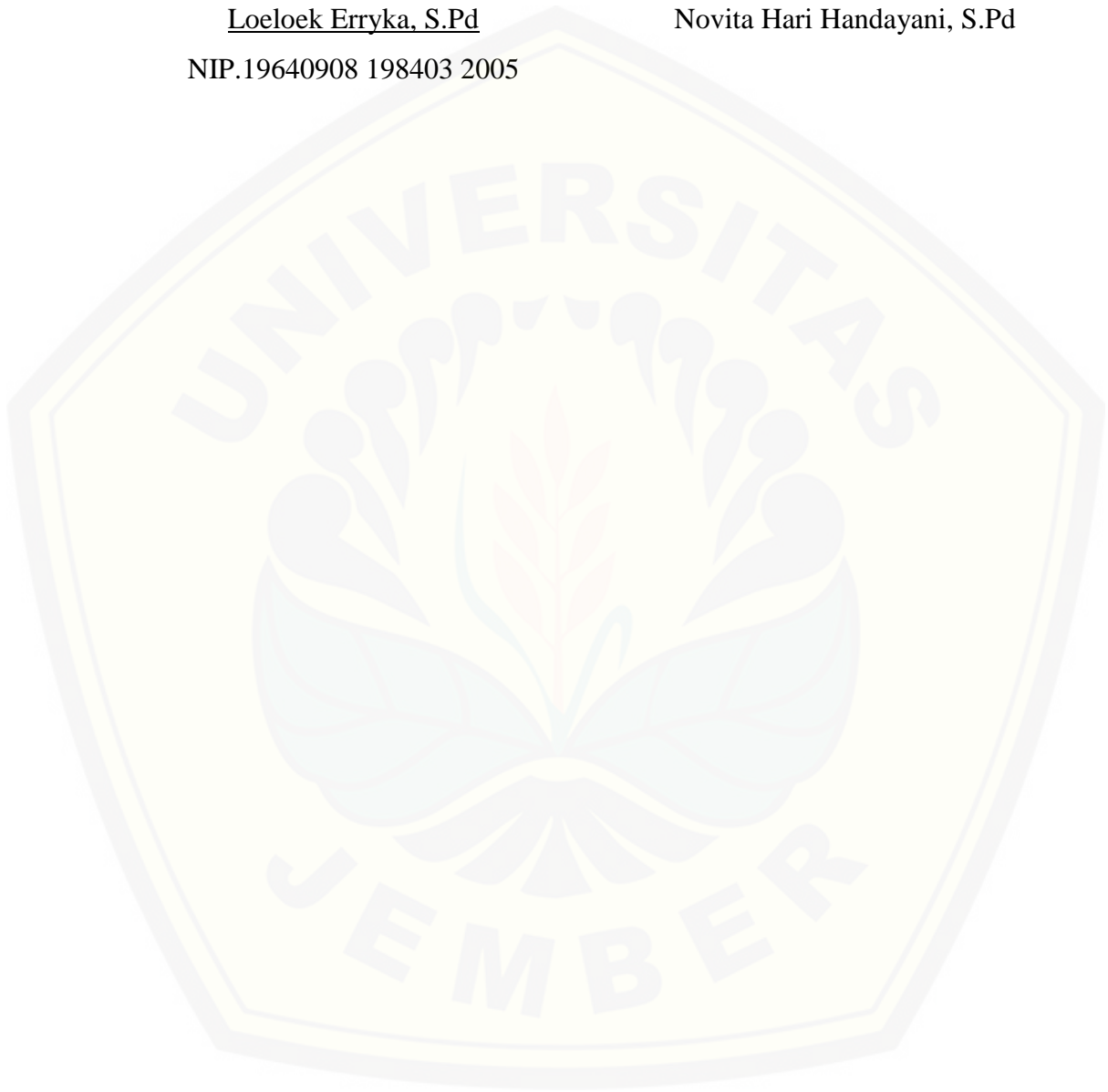
- SOP Kegiatan Akhir
- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan esok hari
- Pesan, kesan, berdo'a salam dan pulang

Mengetahui,
Kepala TK Kartika IV – 73 Jember

Jember, 31 Januari 2019
Guru Kelompok B2

Loeloek Erryka, S.Pd
NIP.19640908 198403 2005

Novita Hari Handayani, S.Pd



Lampiran L

Transkrip Reduksi Wawancara

Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun 2019/2020

Kajian	Transkrip
Kapan kegiatan <i>finger painting</i> dilakukan ?	“Kegiatan <i>finger painting</i> biasanya dilakukan setelah pembelajaran dik, biasanya setelah pembelajaran selesai anak langsung mengerjakan kegiatan <i>finger painting</i> karena mereka bosan dengan kegiatan mewarnai, jadi saya tertarik untuk mengambil kegiatan tersebut saya buat selingan saja dengan kegiatan ini dilakukan pada kelompok B2 agar anak bisa konsentrasi”(Guru ke-1) arang-jarang guru menggunakan keg

Bagaimanakah respon anak-anak ketika dikenalkan kegiatan *finger painting* pertama kali?

“Pertama kali anak-anak sangat antusias dengan kegiatan *finger painting* dan mereka ketika saya ajarkan kegiatan *finger painting* senang sekali dik, ketika saat kegiatan mereka semua teriak horee (Januari 2019)

Adakah perbedaan kegiatan *finger painting* dengan kegiatan pembelajaran lainnya?

“Jelas ada dik, kegiatan *finger painting* bagi anak soalnya saya jarang s sebelum-sebelumnya hampir setiap mewarnai, berhitung, menulis, men bosan dan dia bilang capek bu gitu. *painting* ini anak-anak antusias sel melihat hal yang baru atau melihat c setelah kegiatan tersebut bermain (Januari 2019)

Bagaimanakah kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-

“Kegiatan *finger painting* ini leb

jarinya yang dilumuri cat tersebut nyata hehehe” (Guru kelompok B2,

“Kegiatan *finger painting* ini dinalar kreativitas anak, walaupun tidak s merasa senang dan mereka juga melukis menggunakan jari” (Kepa Januari 2019)

Bagaimana langkah-langkah perencanaan guru sebelum melakukan kegiatan *finger painting*?

“Tahap pertama guru sebelumnya y komponen pembelajaran seperti RP saat kegiatan *finger painting* ini p yang digunakan seperti cat, ait, ma anak masuk kelas dan menyiapkan sudah berbunyi anak-anak baris di masuk ke kelas ketika masuk kelas mengabsen teman-temannya siapa

Bagaimanakah cara guru mengkondisikan anak pada saat kegiatan *finger painting*?

“Biasanya anak-anak kan duduknya pada saat kegiatan *finger painting* kecil biasanya terdiri dari 4-5 anak kemungkinan untuk mengganggu to berebut cat dan lap tangan karena tidak antri banyak. Saya juga anak anak dik” (Guru kelompok B2, 21 J

Bagaimanakah prosedur guru dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?

“Guru mengkondisikan anak ke *painting*, guru membagi anak men anak bisa dikendalikan dengan baik senyaman mungkin dik, guru dal semenarik mungkin agar anak tidak B2, 21 Januari 2019)

Apa saja kreativitas yang tampak saat kegiatan *finger painting* di TK Kartika IV-73?

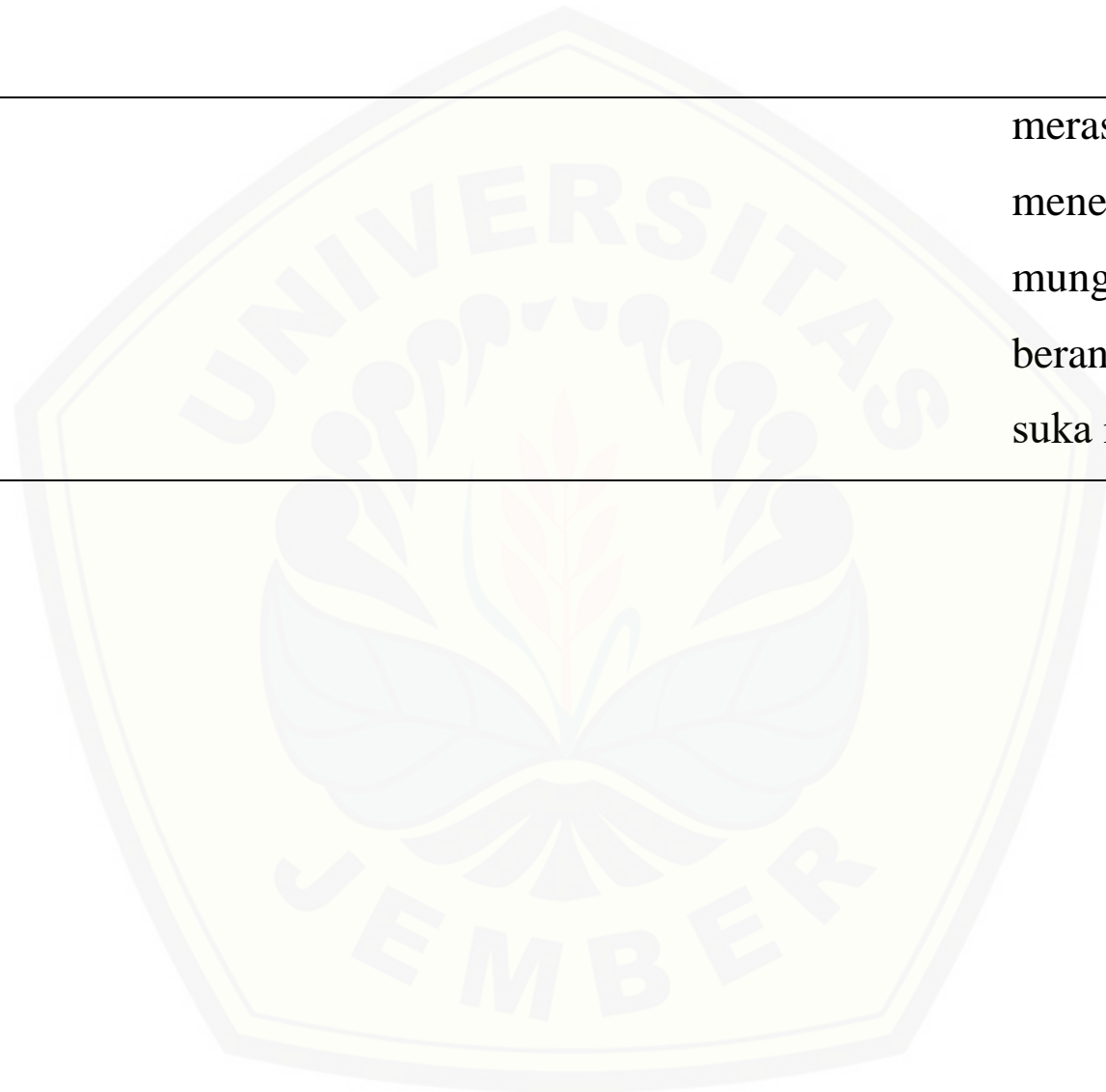
“Kreativitas yang muncul saat mempunyai daya imajinasi yang tir seperti yang saya contohkan mere

(Guru kelompok B2, 21 Januari 201

Apakah peran guru dalam kegiatan *finger painting* sangat membantu untuk melatih kreativitas anak di TK Kartika IV-73? Jika Ya, jelaskan bagaimana peran guru dalam melatih kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* pada kelompok B2 di TK Kartika IV-73?

“Tentu saja iya dik, siswa tanpa guru jadi ya masih butuh pengawasan dikelas ya mengawasi anak, men kelas saat pembelajaran berlangsung *painting* itu, guru merancang kegiatan dik, terus guru menyiapkan peralatan mereka tidak ramai sendiri, guru juga anak untuk melakukan tanya jawab juga harus membuat kelas senyaman bimbingan kepada anak yang pasif diam tok tidak mau berbicara sa membimbing dia dik, guru member ide-ide gambar bagi anak, yang ke sebuah hasil karya yang sesuai kreativitas anak dapat berkembang’

merasa takut jika melakukan kesalahan
menerima pembelajaran di dalam kelas
mungkin sedang bertengkar dengan
berantakan males mau ngerjakan, k
suka marah dan nangis dik” (Guru k



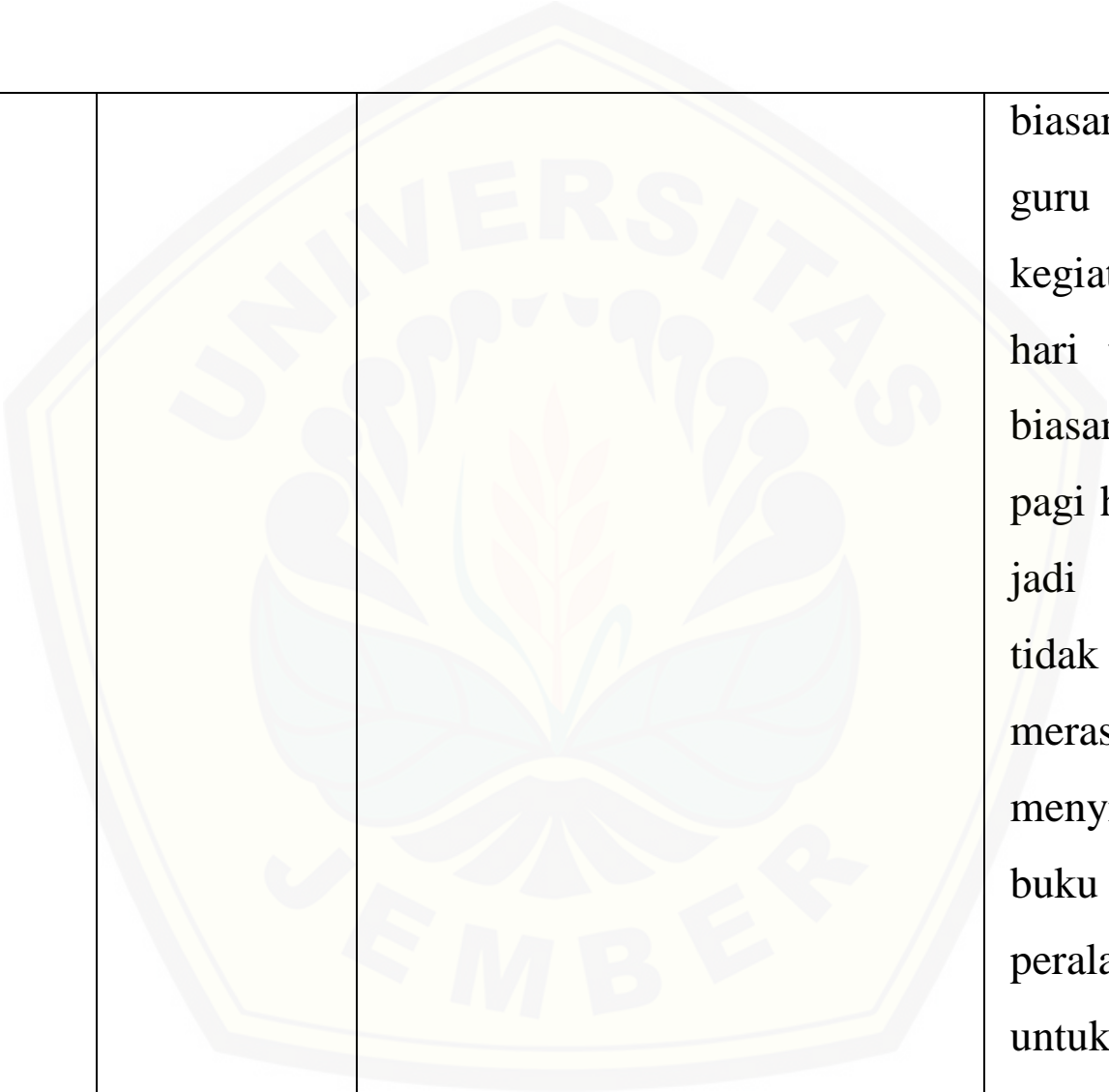
Lampiran M

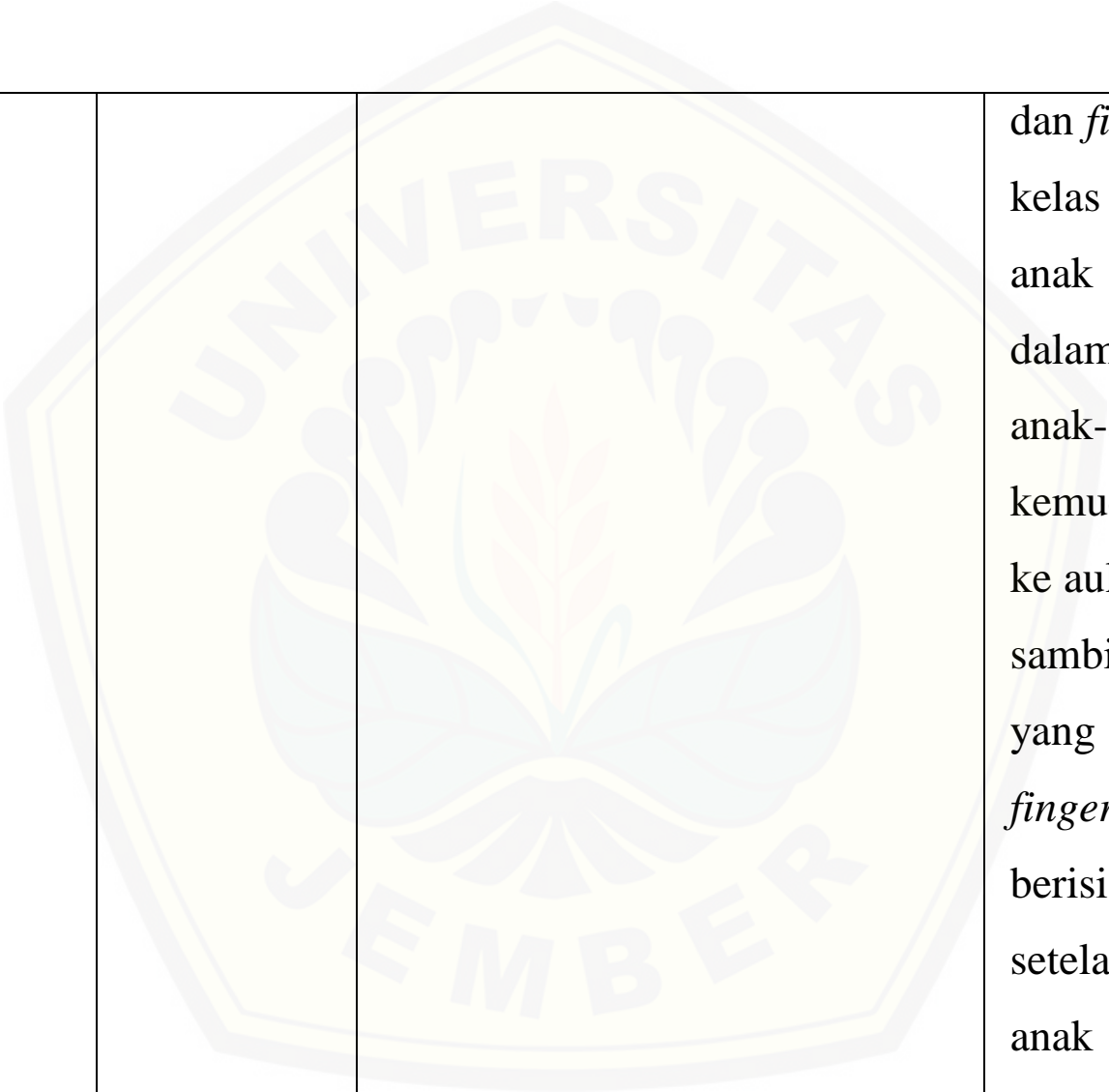
Transkrip Reduksi Data Triangulasi

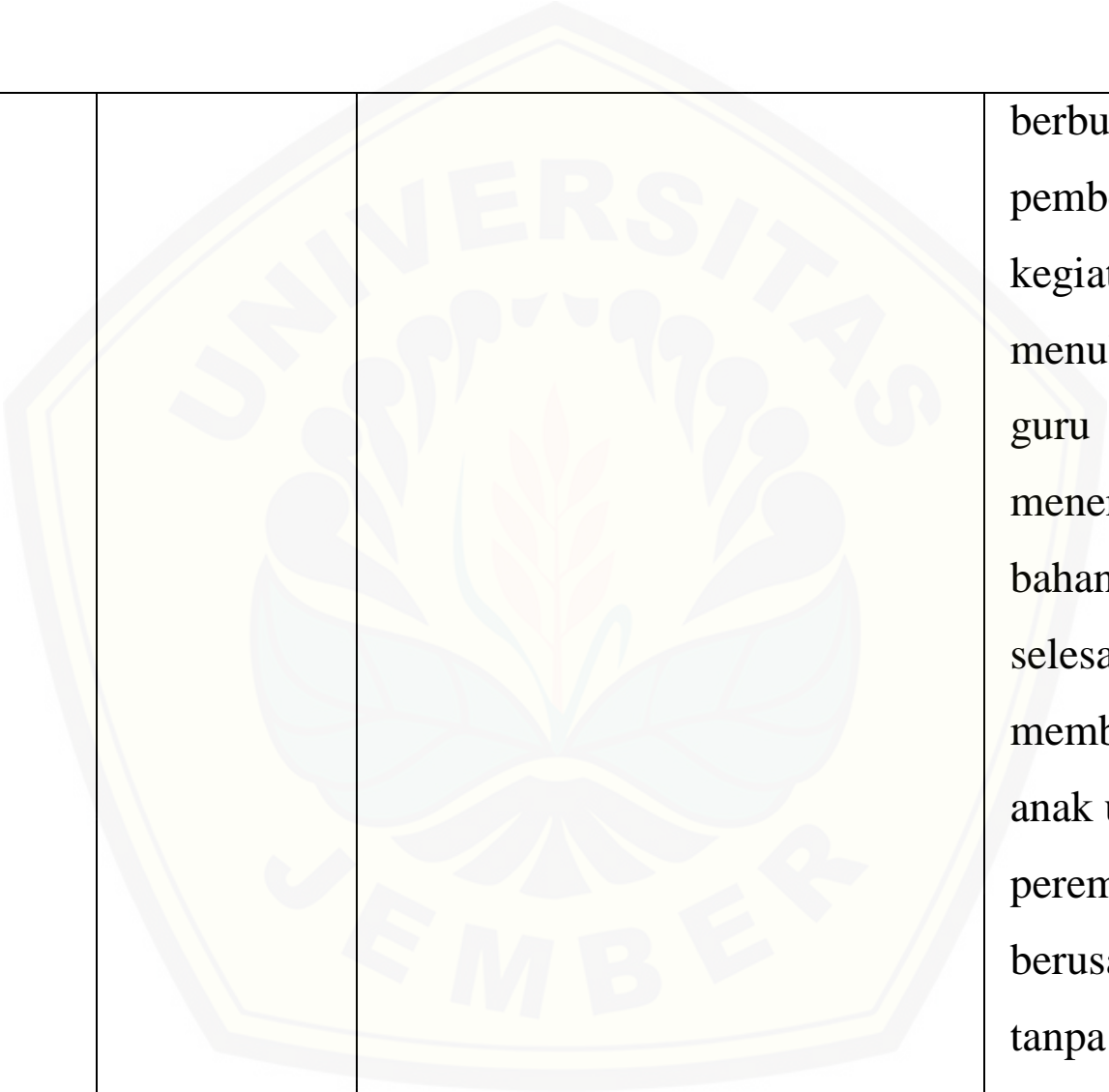
Peran Guru untuk Melatih Kreativitas pada Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Kelompok B2 di TK Kartika IV-73 Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun 2019/2020

Indikator	Tahapan	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Peran guru dalam perencanaan dan peran guru dalam memfasilitasi	Perencanaan kegiatan <i>finger painting</i>	Menurut hasil wawancara dengan guru kelompok B2 di TK Kartika IV-73 yang dilakukan pada tanggal 21-22 Januari 2019 yakni. “Tahap pertama guru sebelumnya ya biasa dik. Guru mempersiapkan komponen pembelajaran seperti RPPH juga lembar kerja anak. Kalau saat kegiatan <i>finger painting</i> ini pertama saya menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti cat, alat mengkilap, dan tanger	Hasil observasi pada tanggal 20 Januari, yaitu guru menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu RPPH ketika saya sampai di TK pukul 07.00 guru belum datang anak-anak sebagian juga sudah datang, tidak lama kemudian guru kelompok B2 datang kemudian guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk pembelajaran hari tersebut. Pada hari tersebut tem

	<p>bernyanyi dan mengabsen teman-temannya siapa yang tidak masuk hari ini, ketika sudah selesai baru saya bertanya hari, tanggal dan tahun terus saya menjelaskan tema dan kegiatan hari ini dik, setelah mereka mendengarkan saya langsung membagi tugas yang dilakukan untuk hari ini dik” (Guru kelompok B2, 21 Januari)</p>	<p>ke dua menjumlahkan gambar kapal dan menulis tentang kapal guru juga menyiapkan peralatan seperti ca mangkok, lap tangan, dan air untuk membasuh tangan anak. Setelah itu guru menempelkan gambar-gambar kapal ke buku anak. Guru dalam merencanakan kegiatan mendada pada saat pagi-pagi baru datang di sekolah. Jadi kegiatan pembelajaran anak tidak maksimal dan kegiatannya membosankan karena hanya itu-itu saja.</p> <p>Hasil observasi tanggal 24 Januari pada saat peneliti melakukan</p>
--	---	---

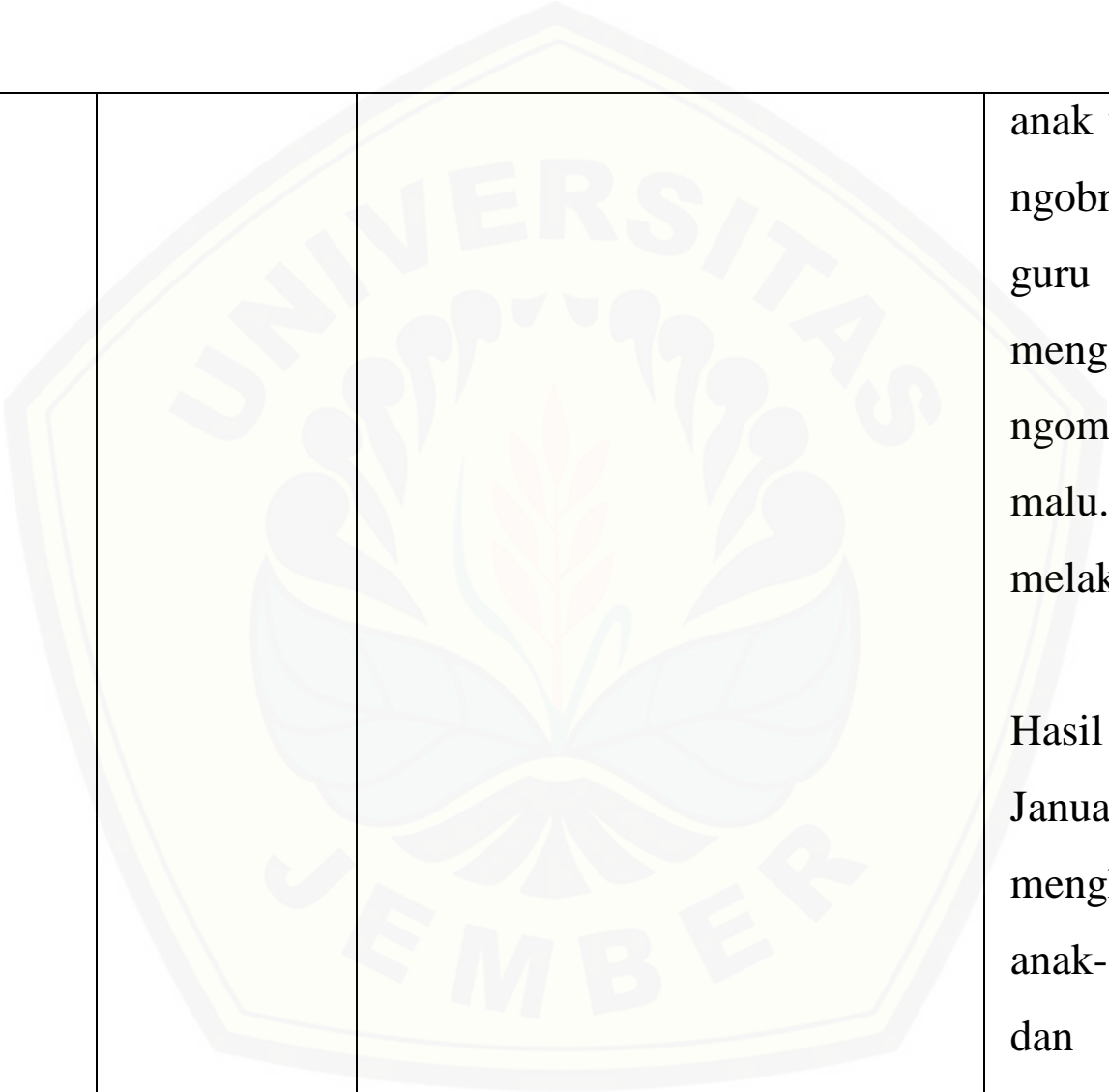
			<p>biasanya datang agak siang, setelah guru datang guru menyiapkan kegiatan yang akan digunakan pada hari tersebut dengan terburu-buru biasanya guru menyiapkan kegiatan pagi harinya tidak sepulang sekolah jadi anak-anak mengerjakannya tidak maksimal sehingga akan merasa cepat bosan, setelah guru menyiapkan kegiatan yang ada di buku guru juga menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk kegiatan <i>finger painting</i> seperti cat, mangkok, lap tangan, a dll.</p>
--	--	---	---

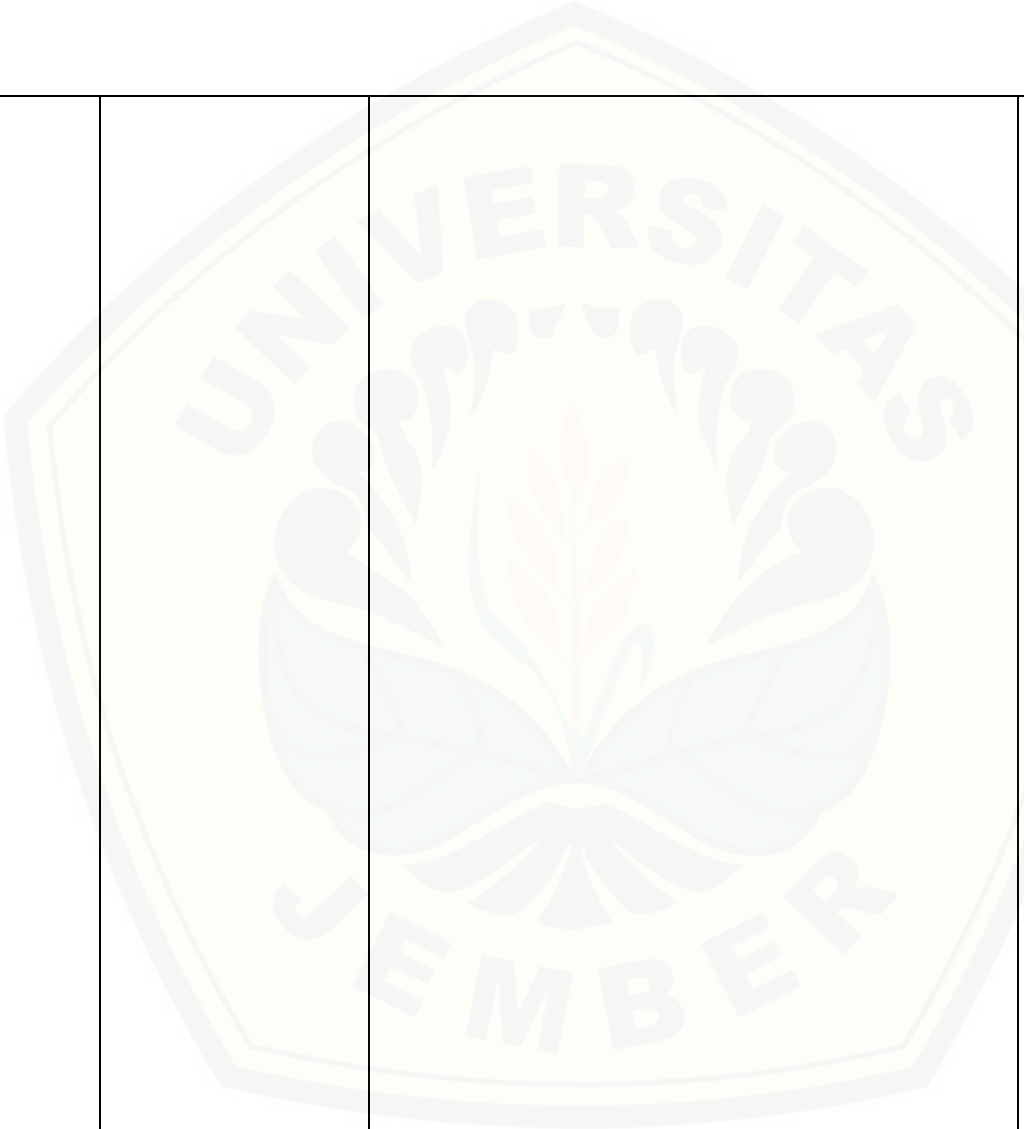
			<p>dan <i>finger painting</i> tembok belakang kelas dekat dengan halaman, anak-anak terlebih dahulu masuk ke dalam kelas dan guru menyiapkan anak-anak dan berdoa bersama kemudian anak disuruh untuk masuk ke aula untuk melakukan senam pagi sambil guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk kegiatan <i>finger painting</i> seperti cat, bag yang berisi air dan lap tangan, kuas dll setelah selesai guru menginstruksikan anak untuk diajak ke lapangan berbaris rapi menunggu giliran untuk melakukan kegiatan <i>finger painting</i></p>
--	--	---	--

			<p>berbunyi guru menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu yang pertama kegiatan <i>finger painting</i>, kegiatan menulis dan kegiatan menempel guru mencari-cari gambar lalu menempelkan ke buku sebagai bahan untuk kegiatan anak, setelah selesai guru menempel gambar guru membagi buku tugas ke meja anak-anak untuk yang laki-laki sendiri dan perempuan sendiri agar anak-anak berusaha mencari bukunya sendiri tanpa harus dibagikan dengan guru. Seperti biasanya kalau ada kegiatan <i>finger painting</i> guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan</p>
--	--	---	--

			<p>perangkat pembelajaran yaitu RPP dengan Tema kendaraan udara Su tema paralayang seperti biasa guru setiap pagi menyiapkan kegiatan pembelajaran yang akan digunakan untuk anak kegiatan yang pertama yaitu <i>finger painting</i>, mengelompokkan jumlah gambar para layang, guru juga menyiapkan alat yang digunakan untuk kegiatan <i>finger painting</i>.</p>
<p>peran guru dalam bimbingan dan pemeliharaan</p>	<p>Mengkondisikan anak saat kegiatan <i>Finger</i></p>	<p>Menurut hasil wawancara dengan guru kelompok B2 di TK Kartika IV-73 yang dilakukan pada tanggal 21-22 Januari 2019 yakni.</p>	<p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu guru dalam mengkondisikan anak dengan cara membagi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak, guru juga</p>

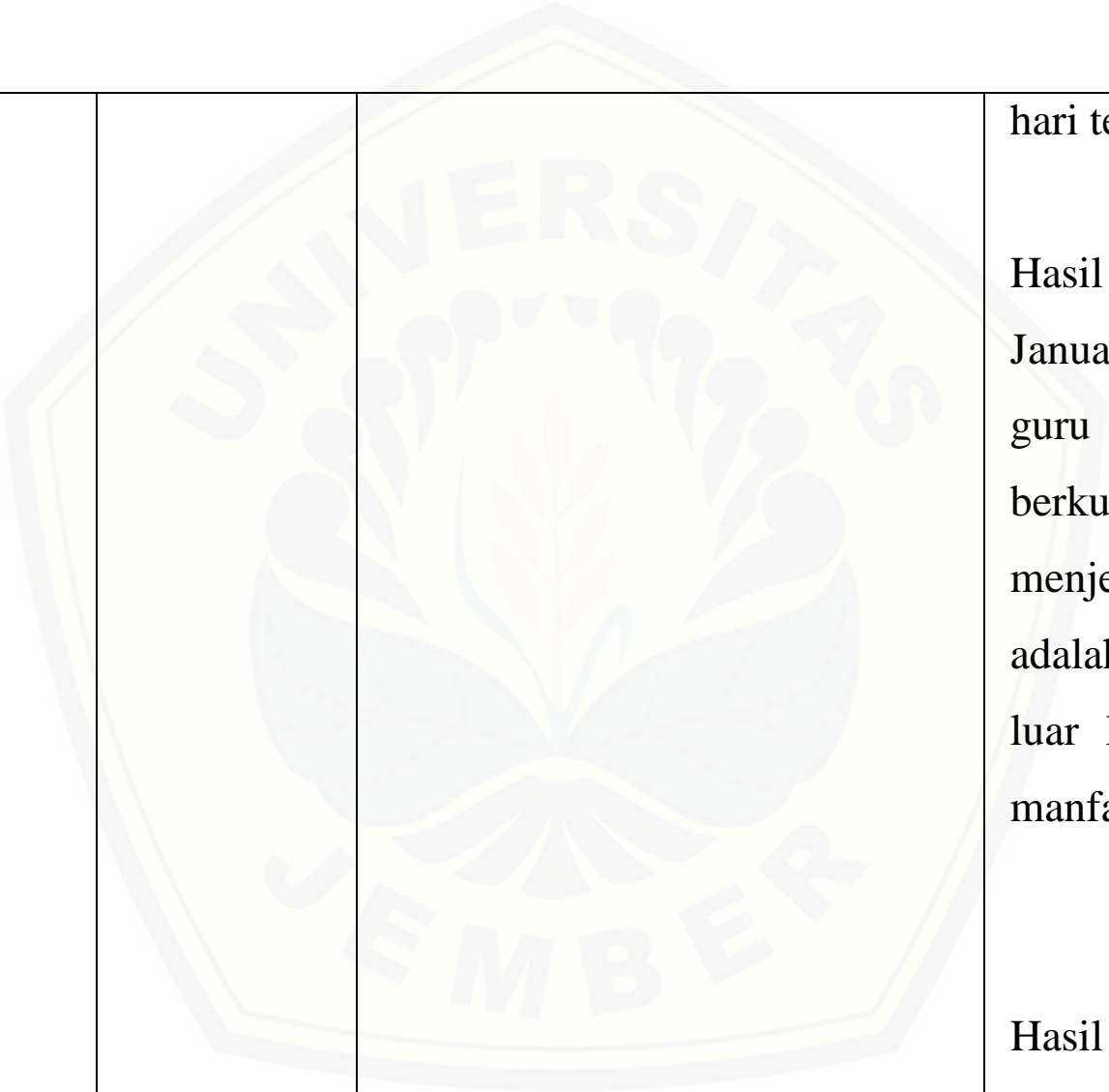
	<p>kemungkinan untuk mengganggu temannya, dan mereka juga tidak berebut cat dan lap tangan karena akan bergantian dengan temannya tidak antri banyak. Saya juga enak kalau berkeliling mengawasi anak-anak dik” (Guru kelompok B2, 21 Januari)</p>	<p>tentang peralatan guru mengawasi dari kejauhan, antara ban gku guru dan bangku murid agak jauh, an ja guru harus mondar mandir. Guru juga dalam membagi peralatan pac saat kegiatan <i>finger painting</i> terba rata jadi anak-anak tidak berebu Pada saat anak selesai kegiatan anak-anak pun beranjak dari temp duduk mereka lari-lari guru pac saat itu tidak memarahinya.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu guru dalam mengkondisikan anak dengan cara membagi kelompok kecil yan</p>
--	--	--

			<p>anak yang tidak pernah bermain dan ngobrol sama temannya, dengan cara guru mendekati anak tersebut dan mengajak ngobrol tapi pelan dia juga ngomong tapi kalau sama temannya malu. Dengan cara tersebut guru melakukan pemeliharaan.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu guru dalam mengkondisikan anak dengan cara anak-anak disuruh untuk berbaris dan menunggu giliran untuk menaruh cat ditangannya, saat melakukan <i>finger painting</i> anak-anak di panggil satu persatu agar</p>
--	--	---	---

			<p>agar tidak belepotan kebajunya.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu guru dalam mengkondisikan anak dengan cara membagi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak, selama kegiatan berlangsung guru juga tidak mengawasi anak sepenuhnya dikarenakan guru juga harus mengerjakan buku tabungan untuk anak-anak jadi anak-anak juga ramai sendiri guru hanya berinteraksi dengan jauh karena bangku guru agak jauh dari tempat duduk anak</p>
--	--	---	---

			<p>setelah guru menjelaskan dan mengawasi anak-anak guru harus mengerjakan buku tabungan jadi anak mengerjakan kegiatan tersebut dengan mandiri apabila ada anak yang belum paham dengan tugasnya anak menghampiri guru untuk bertanya.</p>
<p>peran guru dalam berinteraksi</p>	<p>Berinteraksi saat kegiatan <i>finger painting</i></p>	<p>Menurut hasil wawancara dengan guru kelompok B2 di TK Kartika IV-73 yang dilakukan pada tanggal 21-22 Januari 2019 yakni.</p> <p>“Anak-anak biasanya dipancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang cukup mudah mengenai tema dik, misalnya saja, guru memberikan pertanyaan “siapa</p>	<p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru bertanya kepada anak-anak seperti “siapa yang pernah ke pantai?, “ ad yang sudah pernah melihat perahu Guru bertanya seperti itu anak-anak menjawab dengan teriak-teriak</p>

		<p>meraka akan merasa senang.</p>	<p>wawancara tentang memberika kesempatan kepada anak untu melakukan tanya jawab denga guru.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung gur menjelaskan sesuai dengan tem pembelajaran guru juga mengaja anak untuk berinteraksi seputa kegiatan di rumah setelah itu gur juga menjelaskan kegiatan yan akan dilakukan pada hari tersebu guru juga bertanya tentan kendaraan air guru juga bertany</p>
--	--	-----------------------------------	--

			<p>hari tersebut.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu pada saat kegiatan guru mengajak anak untuk berkumpul ke aula dengan menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah senam dan <i>finger painting</i> di luar kelas, guru juga menjelaskan manfaat dari senam pagi.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 2 Januari, yaitu pada saat itu hari senam anak-anak diajak ke halaman untuk melakukan upacara rutin setiap ha</p>
--	--	---	---

			<p>sesuai dengan tema seperti biasanya guru juga menjelaskan tentang kegiatan hari tersebut.</p> <p>Hasil observasi pada tanggal 30 Januari, yaitu pada saat kegiatan pembelajaran anak-anak masuk ke kelas guru menjelaskan kegiatan hari ini sesuai dengan tema seperti biasanya guru juga menjelaskan tentang kegiatan hari tersebut.</p>
<p>Peran guru dalam perencanaan</p>	<p>Melakukan kegiatan berdo'a, bernyanyi,</p>	<p>Menurut hasil wawancara dengan guru kelompok B2 di TK Kartika IV-73 yang dilakukan pada tanggal 21-22</p>	<p>Hasil observasi pada tanggal 22, 24, 26, 28, 31 Januari, yaitu pada saat bel belum berbunyi anak-anak main di halaman, kemudian setelah bel</p>

	<p>pembelajaran pada saat kegiatan <i>finger painting</i></p>	<p>siapa yang tidak masuk hari ini, ketika sudah selesai baru saya bertanya hari, tanggal dan tahun terus saya menjelaskan tema dan kegiatan hari ini dik, setelah mereka mendengarkan saya langsung membagi tugas yang dilakukan untuk hari ini dik” (Guru kelompok B2, 21 Januari)</p>	<p>anak-anak berdoa sambil bernyanyi setelah itu bernyanyi untuk absen siapa saja yang tidak masuk pada hari itu. Hal tersebut selalu dilakukan setiap pembukaan dan penutupan pembelajaran di TK Kartika IV-73. Guru setelah istirahat melakukan refleksi anak-anak dengan sangat antusias menjawabnya.</p>
--	---	--	--

Lampiran N.



Gambar O.1 Guru mempersiapkan media

Gambar O.2 Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan *finger painting*Gambar O.3 Anak sedang melakukan kegiatan *finger painting*



Gambar O.4 Guru sedang melakukan bimbingan saat kegiatan *finger painting*



Gambar O.5 Kegiatan *finger painting*



Gambar O.6 Anak sedang melakukan kegiatan *finger painting*

Lampiran O. Surat Ijin 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

17 JAN 2019

Nomor : 0478/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Kartika IV/73

Jl. Letjen Panjaitan No. 12, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini

Nama : Ayu Silviana Dewi

NIM : 150210205012

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan *Finger Painting* pada Anak Kelompok B2 di TK Kartika IV/73 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019", 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.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003

Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN KARTIKA JAYA
Koordinator XXXVIII Dim 0824 Rem 083 Cabang IV Brawijaya
TK. KARTIKA IV - 73
Jalan Letjen Panjaitan No.12 Telp. 0331- 334878
J E M B E R

SURAT KETERANGAN

Nomor: 24/TK Kar. IV-73/I/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Loeloek Erryka, S.Pd
NIP : 19640908 198403 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ayu Silviana Dewi
Nim : 150210205012
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Peran Guru dalam Melatih Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting pada Kelompok B2 di TK Kartika IV/73 Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” pada bulan Januari 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 24 Januari 2019
Kepala TK Kartika IV/73



Lampiran Q

BIODATA MAHASISWA



Nama : Ayu Silviana Dewi
 NIM : 150210205012
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat dan Tanggal Lahir : Trenggalek, 13 Juli 1997
 Alamat Asal : Desa Sumurup, Kecamatan Bendungan,
Kabupaten Trenggalek
 Alamat Tinggal : Jln. Moch. Serudji Gang 4 No. 18
 Telepon : 085232823728
 Email : ayusilvianadewi97@gmail.com
 Agama : Islam
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Riwayat Pendidikan :

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	TK Dharma Wanita Sumurup	Trenggalek	2003
2	SDN 02 Sumurup	Trenggalek	2009
3	SMPN 1 Bendungan	Trenggalek	2012
4	SMAN 1 Bendungan	Trenggalek	2015