

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *FINGER PAINTING* UNTUK
MENUMBUHKAN KREATIVITAS ANAK TK B DI TK JATI 2
MASARAN, SRAGEN, TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

DIAN PRATIWI

NIM: 163131012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Dian Pratiwi

Nim : 163131012

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

Di Surakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberi arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Dian Pratiwi

NIM : 163131012

Judul : Implementasi Penggunaan Finger Painting Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 9 Maret 2023

Pembimbing



Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19820611 200801 1 011

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Penggunaan Finger Painting Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023 yang disusun oleh Dian Pratiwi telah dipertahankan di depan Dewan penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said pada hari Senin, tanggal 27 Maret 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 1 : Mila Faila Shofa, M.Pd.
Merangkap Ketua Sidang NIP. 19870115 201903 2 005

(.....)

Penguji 2 : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.
Merangkap Sekretaris NIP. 19820611 200801 1 011

(.....)

Penguji Utama : Drs. Subandji, M.Ag.
NIP. 19610102 199803 1 001

(.....)

Surakarta, 08 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd
NIP. 19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua saya, Bapak Adi Sugiyono dan Ibu Sri Purwaningsih yang telah merawat, mendidik, membiayai, dan memberikan semangat dengan penuh kesabaran serta selalu mendoakan dengan penuh kasih sayang yang tiada terkira.
2. Adik saya Dwi Yoga Pratama dan keluarga besar yang telah memberikan semangat dan motivasi.
3. Teman-teman PIAUD
4. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTTO

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim”

(HR. Ibnu Majah)

PERNYATAAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Pratiwi

NIM : 163131012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah (FIT)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Penggunaan Finger Painting Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023”** adalah hasil karya penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil dari plagiasi maka saya bersedia dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 20 Maret 2023

Yang Menyatakan



Dian Pratiwi
NIM. 163131012

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan berkah rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Penggunaan *Finger Painting* Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023”. Tak lupa sholawat serta salam kami junjungkan kepada Nabi kita Muhammad SAW, yang syafaatnya senantiasa kita nantikan hingga yaumul akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

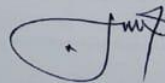
1. Prof. Dr. Mudhofir, S.Ag, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. Baidi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Tri Utami, M. Pd. I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Raden Mas Said Surakarta.
4. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang penuh dengan kesabaran dan motivasi yang tiada henti, serta member dukungan dan kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Subandji, M.Ag. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama menempuh studi di UIN Raden Mas Said Surakarta..

6. Segenap Dosen PIAUD dan segenap Dosen pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan banyak pengalaman, pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat.
7. Kepala TK dan guru TK Jati 2 Masaran, Sragen yang telah berkenan dan bersedia memberikan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Surakarta, 20 Maret 2023

Penulis,



Dian Pratiwi
NIM. 163131012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Finger Painting (Melukis Dengan Jari).....	10
a. Pengertian Finger Painting.....	10
b. Tujuan dan Manfaat Finger Painting.....	11
c. Jenis-Jenis Aktivitas Finger Painting	12
d. Kelebihan dan Kekurangan Finger Painting	14
e. Persiapan Kegiatan Finger Painting.....	15
2. Pengembangan Kreativitas.....	16

a.	Pengertian Pengembangan Kreativitas.....	16
b.	Ciri-Ciri Kreativitas	19
c.	Aspek-Aspek Kreativitas	23
d.	Strategi Pengembangan Kreativitas	26
e.	Faktor Pendukung Kreativitas.....	31
f.	Faktor Penghambat Kreativitas	33
3.	Anak Usia Dini.....	35
a.	Pengertian Anak Usia Dini	35
b.	Karakteristik Anak Usia Dini.....	36
B.	Kajian Penelitian Terdahulu.....	40
C.	Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN.....		45
A.	Jenis Penelitian.....	45
B.	Setting Penelitian	45
1.	Lokasi Penelitian.....	45
2.	Waktu Penelitian	46
C.	Subjek dan Informan Penelitian	47
1.	Subjek Penelitian.....	47
2.	Informan Penelitian.....	47
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
E.	Teknik Keabsahan Data	48
F.	Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN		51
A.	Fakta Temuan Penelitian.....	51
1.	Deskripsi Lokasi	51
B.	Deskripsi Hasil Penelitian	54
1.	Perencanaan Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen.....	54
2.	Pelaksanaan Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen	55
3.	Penilaian Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen	63

C. Interpretasi Hasil Penelitian	64
1. Perencanaan Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen	64
2. Pelaksanaan Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen	65
3. Penilaian Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen	66
 BAB V PENUTUP.....	 68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
 DAFTAR PUSTAKA	 70

ABSTRAK

Dian Pratiwi (163131012). *Implementasi penggunaan finger painting untuk menumbuhkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023.*. Skripsi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Pembimbing : Dr. Subar Junanto, S. P.d., M.Pd.

Kata kunci : Implementasi, *Finger Painting*, Kreativitas

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keunikan di TK Jati 2 Masaran, Sragen yaitu saat anak melakukan kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan *finger painting* dan hasil gambar sangat baik. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru. Penelitian ini bertujuan mengetahui implementasi penggunaan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Jati 2 Masaran, Sragen mulai bulan Oktober 2022- Maret 2023. Subjek penelitian ini adalah guru di TK B sedangkan informan dalam penelitian ini adalah guru kelas A dan kepala sekolah di TK Jati 2 Masaran, Sragen. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Teknik analisa data melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yaitu implementasi kegiatan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran, Sragen adalah dengan merencanakan pembelajaran secara terstruktur yaitu menyusun perangkat pembelajaran dengan musyawarah yang di ikuti oleh guru dan kepala sekolah, tujuan perencanaan sebelum pembelajaran adalah memberi gambaran guru apapun yang akan dilaksanakan di dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran dengan media *finger painting*. Kemudian setelah perencanaan dan pelaksanaan sudah berjalan, dilakukan penilaian dan evaluasi dengan tujuan memberikan gambaran kepada wali murid mengenai perkembangan anak selama pembelajaran, agar selanjutnya dilakukan evaluasi dan tindakan. Hasil evaluasi menunjukkan kreativitas anak sudah bagus terlihat saat kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan *finger painting* dan hasil gambar sangat baik. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru.

ABSTRACT

Dian Pratiwi (163131012). Implementation of finger painting activities to foster creativity in Kindergarten Jati 2 Masaran, Sragen, Academic Year 2022/2023. Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah Science UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Advisor : Dr. Subar Junanto, S.P.d., M.Pd.

Keywords: Implementation, Finger Painting, Creativity

The background of this research is the uniqueness of Kindergarten Jati 2 Masaran, Sragen, namely when children carry out activities, children are able to complete finger painting activities and the drawing results are very good. Children focus when doing the activities given by the teacher. This study aims to determine the implementation of using finger painting to foster creativity in Kindergarten Jati 2 Masaran, Sragen, Academic Year 2022/2023.

The research method used is descriptive qualitative research. This research was conducted in Jati 2 Masaran Kindergarten, Sragen from October 2022-March 2023. The subjects of this research were teachers at Kindergarten B while the informants in this study were class A teachers and school heads in Kindergarten Jati 2 Masaran, Sragen. Data collection techniques with observation, interviews and documentation. The data validation technique uses source and method triangulation. Data analysis techniques through the stages of data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions.

The results of the study are the implementation of finger painting activities to foster creativity in Kindergarten Jati 2 Masaran, Sragen by planning learning in a structured manner, namely compiling learning tools with deliberations followed by teachers and principals, the purpose of planning before learning is to give an overview of what the teacher will do in teaching and learning activities. Next is to carry out learning with finger painting media. Then after the planning and implementation have been underway, an assessment and evaluation is carried out with the aim of giving parents an overview of the child's development during learning, so that further evaluation and action is carried out. The evaluation results showed that the children's creativity was good, seen when the children were able to complete the finger painting activities and the drawing results were very good. Children focus when doing the activities given by the teacher.

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Penelitian	46
Tabel 2 Keadaan Guru TK Jati 2, Masaran, Sragen	53
Tabel 3 Keadaan Peserta Didik TK Jati 2, Masaran, Sragen	53
Tabel 4 Keadaan Sarana dan Prasarana TK Jati 2 Masaran, Sragen	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi	73
Lampiran 2 Pedoman Wawancara	74
Lampiran 3 RPPH	76
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan <i>Finger Painting</i>	78
Lampiran 5 Field Note Observasi	80
Lampiran 6 Field Note Wawancara	84
Lampiran 7 Field Note Dokumentasi	94
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk menyiapkan anak didik yang kreatif dan inovatif. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia ada berbagai jenjang diantaranya adalah jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dilakukan untuk memberikan kesiapan anak usia dini sebelum memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan 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 anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.

Pendidikan merupakan persoalan terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan manusia. Oleh karena itu, diharapkan dapat meminimalisir segala hal negatif yang dapat mencemari fitrah manusia

(Subar Junanto, 2016:178). Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan daya pikir maupun daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini (Sujiono, 2012:6). Berdasarkan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa *golden age* atau masa keemasan bagi anak. Pada masa ini sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dimasa inilah stimulus yang diberikan secara tepat kepada anak akan menentukan masa depannya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik dan tepat, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berjalan secara optimal. Anak-anak usia dini berada pada masa keemasan sebab pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik pada usia dini. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan fisik dan psikis. Dari segi fisik anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, mulai dari pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh lainnya hingga perkembangan kemampuan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya. Perkembangan fisik lainnya yang tidak kalah pentingnya adalah perkembangan kemampuan motorik halus yang merupakan kemampuan koordinasi gerakan tangan dan mata, misalnya,

menggenggam, meraih, menulis, dan sebagainya (Hurlock dalam Masganti Sit 2017:4-5).

Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disebutkan bahwa STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Pada pasal 10 ayat 7 dijelaskan bahwa pembelajaran seni yang dimaksud meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Seni merupakan hal yang mendasar dalam pembelajaran anak usia dini. Anak usia dini dalam kehidupannya sangat erat dengan berkarya seni. Perilaku anak sangat dekat dengan kegiatan kesenian, tiada hari tanpa gambar atau berseni. Kesenian merupakan kebutuhan anak dalam bermain sambil belajar, berimajinasi serta menyampaikan pendapatnya. Salah satu kegiatan dalam bidang kesenian yaitu kegiatan seni melukis.

Seni lukis merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini. Menurut Dharsono (2004:36) mengemukakan bahwa seni lukis adalah suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan medium rupa seperti garis, warna, tekstur, shape, dan

sebagainya. Banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan melukis bagi anak usia dini, salah satunya yaitu dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak.

Aktivitas seni adalah salah satu stimulus kreatif bagi anak seperti yang dikatakan Suyadi dalam Mulyani (2017:111) bahwa melibatkan seni dalam pembelajaran dapat mengaktifkan lebih banyak area-area otak daripada tanpa melibatkan seni. Melalui kegiatan berolah seni seperti kegiatan pengenalan, eksperimen dalam berbagai bentuk alat atau bahan dan teknik menghasilkan karya seni, baik melalui rupa, gerak, nada suara, atau kata dapat mengembangkan kreativitas anak (Dita Hendriani, 2016:27).

Kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Karena pada dasarnya tidak anak yang lahir tanpa kreativitas. Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena anak memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang tinggi terhadap segala sesuatu. Selain itu anak juga memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan prasekolah (Munandar, 1999:17).

Menurut Mulyani (2017:77) kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa sejak lahir dan merupakan kemampuan

yang dimiliki untuk menciptakan pemikiran yang orisinal, tidak biasa, fleksibel dalam merespon dan mengembangkan kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide atau gagasan yang dapat menghasilkan suatu karya baru dan berbeda dengan orang lain serta dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Semiawan dalam Sujiono & Sujiono (2010:38) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan observasi di sekitar TK terdapat masalah terkait kreativitas anak antara lain minimnya kreativitas yang dimiliki anak, anak cenderung hanya meniru apa yang diperintahkan guru dan selama ini media yang digunakan guru hanya lembar kerja. Kenyataan ini diperkuat dengan penelitian terdahulu bahwa kreativitas anak belum optimal. Penelitian dari Tuan Esra Feronika (2015:1) di PAUD SUN KIDS kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, masih jauh dari kreatif. Pola-pola gambar yang akan di cetak masih terbatas. Kreativitas anak dalam menciptakan gambar yang akan dicetak belum maksimal, sehingga gambar-gambar yang dibuat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru cenderung sama dan tidak berbeda. kreativitas anak dalam mengeksplorasi ide dan isi gambar masih sangat minim, anak terlihat masih banyak bingung dan berpikir terlalu lama ketika guru menghadirkan sesuatu ide yang akan digambarkan.

Kegiatan untuk melatih dan mengembangkan kreativitas anak usia dini sangatlah banyak. Dahlia (2018:82) mengemukakan beberapa kegiatan yang dapat diberikan untuk merangsang kreativitas seni anak agar berkembang dengan baik antara lain melalui: (1) Kegiatan dengan bahan alam seperti belimbing, pelepah daun pisang, dan lain-lain; (2) Kegiatan bermain musik menggunakan media bahan bekas seperti botol minum; (3) Kegiatan bermain warna dengan bahan bekas seperti ampas kelapa; (4) Alat permainan edukatif seperti boneka jari, *playdough*, dan *finger painting*.

Finger painting merupakan salah satu teknik dalam kegiatan seni melukis. Kegiatan *finger painting* sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Jati 2 Masaran, Sragen dalam mengembangkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran, Sragen menggunakan *finger painting*. Pada saat anak melakukan kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan *finger painting* dan hasil gambar sangat baik. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru. Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Penggunaan *Finger Painting* Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa Identifikasi masalah sebagai berikut diantaranya adalah

1. Anak di TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen dapat melakukan kegiatan *finger painting* dengan baik
2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan menggambar dan mampu mewarnai hasil gambarnya dengan baik.
3. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan diangkat oleh peneliti dibatasi pada penggunaan kegiatan *finger painting*, dengan subyek anak kelompok usia 5-6 tahun, aspek yang di teliti adalah kreativitas anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu bagaimanakah Implementasi Penggunaan *Finger Painting* Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Implementasi Penggunaan Finger Painting Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023?

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah khazanah bagi pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan anak usia dini.
 - b. Menambah wawasan bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran yang kreatif dalam mengembangkan kreativitas anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak
 - 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna pada anak usia dini.
 - 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan kegiatan *finger painting*.

- 3) Memberikan suasana yang baru kepada anak dalam pembelajaran di kelas.
 - 4) Menambah wawasan melukis anak melalui teknik *finger painting*.
- b. Bagi guru
- 1) Memberikan variasi dalam memberikan pembelajaran tentang melukis dengan berbagai teknik.
 - 2) Memberikan bahan masukan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak.
- c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Finger Painting (Melukis dengan jari)

a. *Pengertian Finger Painting*

Finger painting merupakan teknik melukis secara langsung dengan menggunakan jari tangan tanpa bantuan alat lukis. Menurut Nadiyah (2019:47) *finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari tangan tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk mengekspresikan melalui lukisan. Sedangkan menurut Galih Solahudin dalam Selia (2015) *finger painting* merupakan teknik melukis yang dilakukan dengan mengoleskan kanji pada kertas dengan menggunakan jari atau telapak tangan. Kegiatan ini dapat dilakukan menggunakan berbagai media dan warna, tepung kanji, adonan kue, pasir, dan sebagainya. Menurut Hasibuan dalam Kalyna, dkk (2020:14) *finger painting* adalah cara awal melukis dengan menggunakan tangan sebagai alat lukis dan menggunakan kertas halus serta sedikit tebal dengan menggunakan cat warna untuk memberikan pengalaman bereksplorasi pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* merupakan teknik melukis menggunakan

jari tangan secara langsung dengan mengoleskan cat warna pada kertas yang bertujuan untuk memberikan kesempatan anak dalam menuangkan imajinasinya.

b. Tujuan dan Manfaat Finger Painting

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tentu memiliki tujuan yang hendak dicapai. Selain itu, suatu kegiatan pastinya juga dapat memberikan manfaat bagi yang melakukannya. Salah satu kegiatan yang memiliki tujuan dan manfaat yaitu *finger painting*. *Finger painting* memiliki banyak tujuan dan sangat bermanfaat bagi anak usia dini. Menurut Montolalu dalam Nur Dewi (2017:34), tujuan dari *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan menggunakan gerakan tangan, mengembangkan imajinasi, melatih otot tangan dan jari, melatih koordinasi antara otot dan mata, melatih anak mengkombinasikan warna serta menanamkan keindahan pada anak.

Menurut Downs dalam Febri (2015:34) terdapat beberapa manfaat yang didapat dari kegiatan *finger painting* antara lain sebagai berikut:

- 1) *Finger painting* melatih anak untuk berkonsentrasi, hal ini dapat dijadikan terapi bagi anak yang hiperaktif.
- 2) *Finger painting* dapat digunakan sebagai media alat bantu untuk mengekspresikan seni anak.

- 3) *Finger painting* memberikan kesempatan pada anak untuk menuangkan ide secara bebas serota mampu meningkatkan kepercayaan diri anak.

Sedangkan menurut Kurniati dalam Nadiyah (2019:47) manfaat dari *finger painting* yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai keindahan dengan melukis karya kreatif dan melatih otot-otot jari.

c. *Jenis-Jenis Aktivitas Finger Painting*

Jenis-jenis aktivitas *finger painting* menurut Brandt dalam Betri (2018:21) antara lain:

- 1) Gelombang, goyangan, dan cetakan

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

- 2) Desain simetris

Lukis pada setengah kertas kemudian lipat kertas tersebut dengan tangan, lalu buka kembali kertas tersebut. Setelah itu akan timbul jiplakan yang mirip dengan lukisan yang telah digambar pada kertas sebelumnya.

- 3) Tangan di sekeliling dunia

Oleskan warna yang berbeda di setiap ujung jari. Tempelkan tangan tersebut pada sebuah kertas hingga terlihat seperti

lingkaran bumi yang biru dan hijau dengan multi warna yang berbeda disekitarnya.

4) Topi pesta kerucut

Lukis jari dengan cat warna kemudian tempelkan jari pada sebuah kertas yang membentuk gambar kerucut. Beri hiasan gambar tersebut dengan titik menggunakan ujung jari. Lakukan hal tersebut secara terus menerus hingga membentuk kerucut es krim.

5) Lukisan titik-titik

Buat lukisan yang tersusun penuh dari titik-titik. Agar lukisan terlihat lebih menarik maka gunakan berbagai macam warna yang berbeda satu sama lain.

6) Binatang

Anak dapat membuat lukisan binatang dengan jari. Misalnya membuat gambar badan burung merak. Anak dapat menggunakan ujung jari untuk melukis bulu burung tersebut di sekitar badannya.

Jenis-jenis aktivitas *finger painting* di atas merupakan jenis kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan *finger painting*. Dari beberapa jenis di atas, guru dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas melukis anak yaitu dengan menggunakan jenis aktivitas *finger painting* gelombang, goyangan, dan cetakan.

Dengan aktivitas ini, anak dapat dengan bebas menggunakan jari tangannya untuk membuat sebuah lukisan yang sesuai dengan idenya sendiri.

d. Kelebihan dan Kekurangan Finger Painting

Suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang pasti memiliki sisi kelebihan dan kekurangan. Kegiatan *finger painting* tentu juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Menurut Sumanto dalam Betri (2018:24), kelebihan *finger painting* yaitu kegiatan ini dapat memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan huruf. Selain itu, *finger painting* dapat mengajarkan anak tentang konsep warna dan mengembangkan bakat seni. *Finger painting* dapat membantu anak menuangkan ide atau gagasan dan imajinasi ke dalam suatu karya, sehingga *finger painting* dapat dilakukan sebagai upaya peningkatan kreativitas anak. Berikut beberapa kelebihan *finger painting*, yakni :

1. Melatih motorik halus
2. Mengembangkan indera peraba/sensori
3. Mengembangkan koordinasi mata dan tangan
4. Mengembangkan kemampuan berbahasa
5. Mengenalkan berbagai warna
6. Membantu anak untuk fokus dan konsentrasi

7. Mengembangkan dan mengenalkan keindahan warna

Sedangkan kekurangan dari *finger painting* yaitu dengan bermain kotor terkadang membuat sebagian anak merasa geli dan jijik. Anak merasa geli dan jijik karena tepung kanji yang digunakan sebagai media akan terasa lengket pada jari-jemari anak.

e. **Persiapan Kegiatan *Finger Painting***

1) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting* sangat mudah didapatkan di lingkungan sekitar. pemilihan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan *finger painting* harus aman dan tidak membahayakan bagi anak. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2012:84), alat dan bahan yang digunakan antara lain tepung kanji, tepung terigu, serbuk pewarna makanan, air serta kertas gambar. Sedangkan menurut Riany dalam Puji (2018:20), alat dan bahan yang digunakan yaitu cat *finger painting* (minimal 3 warna: merah, kuning, dan biru), dan kertas ukuran A3.

2) Langkah-Langkah

Langkah-langkah kegiatan *finger painting* antara lain:

- a) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan *finger painting* seperti cat warna, mangkok dan kertas kosong.

- b) Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang berisi 3-4 anak. Guru membagikan alat dan bahan pada tiap kelompok.
- c) Guru bersama dengan anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting*.
- d) Guru memberikan stimulus kepada anak melalui tanya jawab mengenai *finger painting* yang pernah dilihat sehingga anak mempunyai gambaran apa yang akan dibuat.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan *finger painting* dengan alat dan bahan yang telah disediakan. Anak bebas melukis dengan jari sesuai idenya sendiri.
- f) Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati kerja anak sambil memberikan motivasi agar anak melukis sesuai dengan idenya sendiri. Kemudian melakukan tanya jawab tentang apa yang telah anak lukis.
- g) Guru memberikan *reward* dan pujian kepada anak.

2. Pengembangan Kreativitas

a. Pengertian Pengembangan Kreativitas

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya cara, proses, perbuatan mengembangkan (KBBI,

2012:538). Sedangkan menurut Tessmer dan Richey, pengembangan tidak hanya memusatkan perhatiannya pada analisis kebutuhan, akan tetapi juga terkait dengan isu-isu luas tentang analisis awal-akhir seperti analisis kontekstual. Tujuan pengembangan yaitu guna menghasilkan suatu produk berdasarkan hasil temuan-temuan uji lapangan. Sedangkan menurut Rina Januarti (2016:10), pengembangan adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan pekerjaan melalui pelatihan dan pendidikan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Departemen Pendidikan Nasional, 2015:739) mengartikan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta. Safrudin (2017:205) mengatakan bahwa secara harfiah kreativitas pada asalnya berasal dari bahasa Inggris *creativity* yang artinya daya cipta. Sedangkan dalam bahasa Arab kata kreativitas atau menciptakan biasanya menggunakan kata: *Kholaqo* (menjadikan, membuat, menciptakan), *abda'a* (menciptakan sesuatu yang belum pernah ada), *ansyaa* (mengadakan, menciptakan, menjadikan), *ahdasta* (mengadakan, menciptakan, membuat yang baru), *ja'ala* (membuat, menciptakan, menjadikan), *soyyaro* (menjadikan), *sona'a* (membuat), *dhoroba* (membuat).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal dalam bentuk ide dan alat-alat, serta lebih khusus lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (Wahyudin, 2007:3). Sedangkan Clark Moustakas dalam Munandar (2002:24) mengemukakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan jati diri individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Menurut Nashori dalam Mulyani (2017:97) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang belum ada atau baru. Hasil karya yang baru itu sebelumnya belum pernah dikenal oleh orang lain. Kemampuan ini merupakan kegiatan imajinasi yang hasilnya didapatkan dari pengalaman-pengalaman sebelumnya dan menjadi hal yang baru dan bermanfaat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan atau menghasilkan suatu hasil karya yang baru dan orisinal. Kemampuan menciptakan hasil karya baru diperoleh dengan menggunakan pengalaman-pengalaman yang didapat sebelumnya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Dedi Supriadi dalam Ahmad Susanto (2018:76), menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Untuk itu terdapat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif antara lain:

- 1) Kelancaran (Fluency), yaitu kemampuan untuk mengemukakan ide atau gagasan.
- 2) Keluwesan (Flexible), yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif atau pendekatan dalam pemecahan masalah.
- 3) Keaslian (Originality), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli berdasarkan hasil pemikiran sendiri.
- 4) Elaborasi (Elaboration), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

Munandar (1999:71) mengemukakan ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Dorongan ingin tahu yang besar dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan

- 6) Menonjol dalam satu bidang seni
- 7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang
- 8) Rasa humor tinggi
- 9) Daya imajinasi kuat
- 10) Keaslian atau orisinalitas tinggi

Semiawan dalam Ahmad Susanto (2011:118) mengemukakan ciri-ciri kreativitas dalam kaitannya dengan unsur *aptitude* (berpikir kreatif) dan *nonaptitude* (ciri-ciri afektif) antara lain sebagai berikut:

- 1) Ciri-ciri *aptitude* yaitu yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif, antara lain:
 - a) Keterampilan berpikir lancar, yaitu kemampuan dalam mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah serta memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal dan memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel), yaitu kemampuan menghasilkan gagasan dan jawaban yang bervariasi serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.
 - c) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu kemampuan dalam mengungkapkan hal yang baru dan unik dan memikirkan

cara yang tidak biasa serta mampu membuat kombinasi yang tidak biasa dari bagian-bagian dan unsur-unsur.

- d) Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu kemampuan dalam mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.
 - e) Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu kemampuan dalam menentukan patokan penilaian sendiri serta mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.
- 2) Ciri-ciri *nonaptitude* (ciri-ciri afektif), antara lain:
- a) Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, memperhatikan orang objek, situasi serta memiliki rasa untuk melakukan pengamatan dan penelitian.
 - b) Bersifat imajinatif, yaitu kemampuan dalam memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi serta menggunakan khayalan, tetapi mampu membedakan antara khayalan dan kenyataan.
 - c) Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit.

- d) Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar dan tidak takut gagal atau mendapatkan kritikan.
- e) Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan dalam hidup serta mampu menghargai kemampuan dan bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai ciri-ciri kreativitas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa ciri-ciri kreativitas yang dikelompokkan menjadi 2 yaitu ciri *aptitude* yang meliputi kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes atau fleksibel, kemampuan berpikir orisinal, kemampuan dalam mengelaborasi, dan kemampuan dalam mengevaluasi. Sedangkan ciri *nonaptitude* meliputi rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai daya imajinasi yang kuat, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, serta memiliki sifat menghargai.

Dari uraian di atas mengenai ciri-ciri kreativitas, maka dapat dikatakan bahwa semua ciri tersebut dapat dimunculkan dalam setiap diri individu, karena setiap individu memiliki potensi kreatif. Hal ini telah tersirat dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَلَا جَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Depag RI, 2012:275).

Makna dari ayat di atas yaitu seseorang yang mampu berikir kreatif memungkinkannya untuk lebih terbuka dan tidak selalu terikat dengan hal-hal yang sudah ada. Hal tersebut memungkinkan seseorang untuk dapat menerima suatu perubahan dan inovasi.

c. Aspek-Aspek Kreativitas

Setiap anak pada dasarnya memiliki bakat kreatif, walaupun bidang kreatif masing-masing anak berbeda-beda. Dalam dunia pendidikan sangat penting untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas anak, Munandar (2002:68) meninjau empat aspek dari kreativitas yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk.

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan yang dimiliki individu dalam hubungan dengan lingkungannya. Dari ungkapan individu yang unik inilah diharapkan munculnya ide dan produk yang baru serta inovatif. Oleh karena itu,

hendaknya pendidik menghargai keunikan pribadi siswa-siwanya dan jangan mengharapkan semua melakukan dan menghasilkan yang sama. Pendidik hendaknya membantu siswa dalam menemukan bakat-bakat mereka.

2) Pendorong

Dalam mewujudkan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan yang berupa pujian, pemberian penghargaan, dukungan, apresepasi, dan lain lain serta dorongan dalam diri siswa itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu.

Dorongan atau motivasi internal dan eksternal sama-sama diperlukan bagi anak. Pendidik harus berusaha untuk memupuk dan meningkatkan dorongan internal dan eksternal anak. Namun pendidik juga perlu berhati-hati jangan sampai dorongan eksternal yang diberikan berlebihan dan justru melemahkan dorongan internal anak.

3) Proses

Anak perlu diberikan kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif agar kreativitasnya berkembang. Pendidik hendaknya menstimulasi anak agar melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Sangat penting untuk memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif misalnya dalam lukisan, tulisan, bangunan, dan

sebagainya, namun dengan ketentuan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

4) Produk

Kondisi individu dan lingkungan merupakan kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan suatu produk kreatif yang bermakna. Produk-produk kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya jika pendidik mampu menemukan dan mengenali bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif anak, adanya dorongan baik internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif serta menyediakan waktu dan sarana prasarana yang menarik minat anak meskipun tidak mahal. Pendidik hendaknya menghargai kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain, misalnya dengan mempertunjukkan hasil karya anak. Hal ini dapat menggugah minat anak untuk berkreasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki empat aspek yaitu aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Aspek pribadi yaitu kreativitas mencerminkan keunikan setiap individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Aspek pendorong yaitu bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan atau dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) serta dorongan atau dukungan yang kuat dari dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menciptakan sesuatu.

Aspek proses yaitu pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara memberikan kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif. Aspek produk yaitu suatu hasil karya anak yang baru dan bermakna bagi individu serta lingkungannya.

d. Strategi Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas dibutuhkan strategi yang tepat agar tujuan dapat tercapai secara optimal. Adapun strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak taman kanak-kanak pada kegiatan seni melukis adalah sebagai berikut (dalam Rachmawati & Kurniati, 2012:52):

1) Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)

Kegiatan menciptakan produk (hasta karya) ini memiliki posisi penting dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Selain untuk mengembangkan kreativitas, kegiatan ini mampu mengembangkan aspek lain seperti kemampuan kognitif anak. Dalam menciptakan hasta karya, setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya. Beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menciptakan produk antara lain menghias telur, menghias kartu, melukis baju, *finger painting*, membuat rumah dari korek api, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan sesuatu buatan mereka sendiri. Segala sesuatu yang diciptakan oleh anak akan membantu mereka menjadi pribadi yang lebih kreatif dan semangat dalam menemukan sesuatu yang baru.

Dalam kegiatan seni melukis, strategi pengembangan melalui menciptakan produk atau hasta karya dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak. Misalnya anak diajak untuk membuat bahan adonan *finger painting* kemudian menggunakannya untuk melukis dengan jari yang sebelumnya sudah dilumuri dengan adonan tersebut. Setelah itu anak-anak menceritakan lukisan yang telah dibuat.

2) Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Janice Beaty (1994) menyatakan bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan bahasa, sosial, intelektual serta kreativitas anak. Kemampuan imajinasi sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan imajinasi, anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi sesuai dengan pengalaman dan khayalannya.

Kegiatan seni melukis juga bisa menggunakan strategi ini untuk mengembangkan kreativitas anak. Misalnya anak diajak untuk berimajinasi tentang tema alam semesta. Kemudian

mereka diminta untuk menuangkan ide atau imajinasinya ke dalam bentuk lukisan serta diakhiri dengan menceritakan apa yang telah dilukis.

3) Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Eksplorasi atau penjelajahan terhadap sesuatu sering kali mampu memunculkan ide kreatif pada diri individu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan mampu membuat menarik perhatian mereka. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui eksplorasi yaitu dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Pengamatan terhadap lingkungan secara langsung bisa dilakukan seperti di sawah, hutan, bukit, pasir, gunung, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

Dalam kegiatan seni melukis, strategi ini juga dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak. Misalnya anak diajak untuk bereksplorasi di sawah, kemudian mereka diminta untuk melukis pemandangan sawah sesuai dengan pengamatan masing-masing anak.

4) Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

Kegiatan eksperimen akan melatih anak untuk mengembangkan kreativitas, senang mengamati, kemampuan berpikir logis, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman

pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen anak dapat menemukan ide baru serta karya baru yang sebelumnya belum pernah mereka temui.

Strategi ini juga dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam kegiatan seni melukis. Misalnya anak diajak untuk bereksperimen dalam pencampuran warna. Kemudian hasil pencampuran warna yang telah dibuat digunakan untuk melukis. Anak bisa juga melukis dengan jari atau *finger painting* menggunakan beberapa warna.

5) Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam taman kanak-kanak adalah metode proyek. Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk mendalami tentang satu tema pembelajaran yang diminati oleh satu atau beberapa anak.

Metode proyek dapat memberikan peluang kepada anak untuk mengungkapkan keterampilan, pola pikir, dan kemampuan untuk mengoptimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi sehingga mereka memiliki kesempatan untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan mengenai strategi dalam mengembangkan kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat cara atau strategi dalam mengembangkan kreativitas anak

taman kanak-kanak pada kegiatan seni melukis antara lain, strategi pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hastakarya) yaitu seperti kegiatan menghias telur, melukis baju, *finger painting*, dan lain sebagainya; pengembangan kreativitas melalui imajinasi yaitu dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya; pengembangan kreativitas melalui eksplorasi yaitu memanfaatkan lingkungan sekitar anak untuk melakukan pengamatan secara langsung mengenai berbagai objek; pengembangan kreativitas melalui eksperimen yaitu seperti kegiatan bereksperimen dalam melakukan pencampuran warna; pengembangan kreativitas melalui proyek yaitu metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk mendalami tentang satu tema pembelajaran yang diminati.

e. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan dalam diri seseorang. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung usaha dalam mengembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan beberapa faktor yang dapat mendukung dalam mengembangkan kreativitas menurut pendapat para ahli.

Menurut Hurlock (1978:11) faktor-faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu: (1) Waktu. Untuk menjadikan anak kreatif, mereka harus diberikan waktu bebas

untuk bermain dengan gagasan konsep dan mencobanya dalam bentuk yang baru dan orisinal; (2) Kesempatan menyendiri. Anak dapat menjadi kreatif apabila mereka tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial; (3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif, mereka harus terhindar dari ejekan dan kritik yang sering dilontarkan pada anak yang tidak kreatif; (4) Sarana. Sarana merupakan unsur penting dari kreativitas. Dengan menyediakan sarana bermain dan sarana lainnya dapat merangsang dorongan mereka untuk bereksperimen dan bereksplorasi; (5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang dan menjadikan kreativitas sebagai pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial; (6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak akan mendorong anak untuk mandiri dan lebih kreatif; (7) Cara mendidik anak. Mendidik anak dengan cara yang demokratis dan permisif baik di rumah maupun di sekolah mampu meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik yang otoriter mampu memadamkan kreativitas anak; (8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, maka semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sementara Torrance dalam Ahmad Susanto (2011:123), mengemukakan bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa yaitu:

- 1) Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
- 2) Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinasi dari siswa.
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas usahanya sendiri.
- 4) Memberikan penghargaan kepada siswa.
- 5) Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan menyibukkan diri tanpa suasana penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong kreativitas yaitu memberikan waktu bagi anak untuk belajar dan bermain, memberikan kesempatan anak untuk menyendiri dan memperoleh pengetahuan, menyediakan sarana dan lingkungan yang menstimulasi, mendidik anak dengan cara yang demokratis dan permisif, menghormati pertanyaan dan gagasan imajinasi yang tidak biasa serta hubungan yang tidak posesif antara anak dan orangtua.

f. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas seseorang dapat mengalami berbagai kendala dan hambatan yang dapat merusak atau bahkan mematikan kreativitasnya. Torrance dalam Ahmad Susanto

(2011:126), mengemukakan beberapa hal yang dapat membatasi kreativitas anak yaitu:

- 1) Usaha terlalu dini untuk menghilangkan imajinasi.
- 2) Membatasi rasa keingin tahuan anak.
- 3) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual.
- 4) Terlalu banyak melarang anak.
- 5) Takut dan malu.
- 6) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu.
- 7) Memberikan kritik yang bersifat merusak.

Sementara Amabile dalam Munandar (1999:223)

mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreativitas anak yaitu:

- 1) Evaluasi. Salah satu syarat untuk mengembangkan kreativitas anak adalah jika seorang pendidik tidak memberikan evaluasi atau setidaknya menunda pemberian evaluasi pada saat anak sedang asyik berkreasi. Bahkan jika anak menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitasnya.
- 2) Hadiah. Kebanyakan orang percaya jika memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku. Namun ternyata, pemberian hadiah hanya akan merusak motivasi dalam diri anak dan mematikan kreativitas.

- 3) Persaingan. Persaingan atau kompetisi terjadi jika anak merasa bahwa pekerjaannya akan dibandingkan dengan anak lain dan pekerjaan yang terbaik akan mendapatkan hadiah.
- 4) Lingkungan yang membatasi. Belajar pada anak tidak dapat ditingkatkan dengan cara paksaan. Jika anak dipaksakan dalam lingkungan yang membatasi, hal ini dapat merusak minat dan motivasi intrinsik kreativitas mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mampu menghambat kreativitas anak antara lain yaitu lingkungan yang membatasi seperti terlalu melarang dan membatasi keinginan anak serta banyak tekanan, adanya hadiah yang hanya akan merusak dan mematikan kreativitas anak, adanya evaluasi atau kritikan terhadap hasil karya anak serta adanya persaingan yang membuat anak takut bila pekerjaannya dibandingkan dengan yang lain.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut National Association for The Education for Young Children (NAEYC) dalam Safrudin (2017:1) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan menurut Bacharuddin

Musthafa dalam Ahmad Susanto (2018:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhood) berusia 0-1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood), berusia 6-12 tahun.

Safrudin (2017:6) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan seseorang yang hidupnya sedang memasuki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang unik serta memerlukan stimulus dalam mencapai perkembangan secara optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang memasuki masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat untuk mencapai perkembangan yang optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki ciri kekhasan dibandingkan dengan anak usia remaja atau dewasa. Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai individu yang unik dengan berbagai kemampuan alami yang dimilikinya serta memerlukan bimbingan dan pendidikan yang tepat dari lingkungannya.

M. Ali dalam Syamsu dan Nani (2011:48) mengemukakan beberapa karakteristik atau sifat-sifat dari anak usia dini antara lain sebagai berikut:

1) Unik

Setiap anak memiliki sifat yang berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Setiap anak memiliki pola perkembangan dan belajarnya yang berbeda.

2) Egosentris

Anak usia dini masih memiliki sifat yang egosentris. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak, sesuatu itu menjadi penting jika berkaitan dengan dirinya.

3) Aktif

Anak usia dini biasanya senang melakukan berbagai kegiatan. Anak tidak pernah lelah dan bosan serta tidak pernah berhenti melakukan kegiatan, terlebih lagi jika anak diberikan kegiatan yang baru dan menantang.

4) Rasa ingin tahu yang tinggi

Anak biasanya cenderung banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan sesuatu yang dilihat dan didengarnya, terutama terhadap sesuatu yang baru.

5) Eksploratif dan berjiwa petualang

Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak membuatnya senang untuk menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru. Anak senang membongkar pasang alat-alat mainan yang dimilikinya. Anak terkadang terlibat dalam kegiatan memperhatikan, memainkan, dan melakukan sesuatu dengan benda yang dimilikinya.

6) Spontan

Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga mencerminkan apa yang sedang dirasakan dan dipikirkan anak. Anak akan marah jika ada yang membuatnya kesal, anak akan menangis jika ada yang membuatnya sedih, dan anak akan ceria jika ada yang membuatnya gembira, tidak peduli dimana dan dengan siapa dia berada.

7) Senang dan kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak sangat senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan orang lain, selain itu anak juga senang bercerita kepada orang lain. Terkadang anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya.

8) Daya perhatian pendek

Anak umumnya memiliki daya perhatian yang pendek. Anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu

dalam waktu yang lama. Namun jika terhadap hal-hal yang menyenangkan dan menarik, anak akan memiliki daya perhatian yang lama.

Sedangkan Ahmad Susanto dalam Safrudin (2017:26) mengemukakan bahwa anak usia dini pada prinsipnya memiliki beberapa keunikan diantaranya yaitu:

1) Dunia anak adalah dunia bermain

Dunia anak adalah dunia bermain maka wajar jika kegiatan anak disibukkan dengan beragam permainan dan alat permainannya. Menurut pendapat ahli, bermain bagi anak usia dini merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain sambil belajar mampu mengeksplorasi ide dan pikirannya dengan menyenangkan sehingga mampu merangsang pertumbuhan otak dan fisik anak.

2) Anak masih polos

Kepolosan anak biasanya diungkapkan dalam bentuk ucapan, sikap dan perbuatannya terhadap orang lain. Kepolosan ini terkadang ada yang bernilai positif dan negatif. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menanamkan perilaku yang baik melalui pembiasaan dan keteladanan.

3) Dunia anak adalah unik

Dalam memahami dunia anak secara menyeluruh dari berbagai karakteristiknya maka orang tua perlu mengetahui tipe

anak, memberikan kebebasan berekspresi, memberikan kepercayaan, mengontrol anak ketika menonton televisi, memberikan kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan perasaannya, meluangkan waktu bersama anak, serta jangan pernah jaga image dihadapan anak.

4) Anak adalah kreatif

Dunia anak merupakan dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional. Kehilangan dunia anak adalah ancaman bagi punahnya dunia kreativitas terhadap nilai-nilai kreativitas sosial yang murni. Sebab dunia kreativitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan dan gerak terhadap sesama.

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, seorang pendidik harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Karena setiap usia memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 137 tahun 2014 bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) tentang kreativitas seni melukis pada anak usia 5-6 tahun antara lain :

- a) Melukis sebagai macam bentuk yang beragam
- b) Melukis dengan berbagai cara dan objek

- c) Membuat karya seperti bentuk yang sesungguhnya dengan berbagai bahan

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dari berbagai hasil kajian yang relevan, ada beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian sebelumnya. Dalam kajian hasil penelitian sebelumnya, hasil penelitian yang relevan sehingga dapat dijadikan bahan pendukung dalam penelitian ini yaitu:

Pertama, Skripsi Suyatmi (2014) dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA Ngabean 2” Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain Kemmis dan Mc Taggart. Hasil peningkatan 4 aspek kreativitas (Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration) pada anak A TK ABA Ngabean 2 ditunjukkan oleh pencapaian skor kategori kreativitas tinggi yaitu sebelum tindakan skor kategori tinggi mencapai 20%, pada tindakan siklus I mencapai 60%, dan pada tindakan siklus II mencapai 92,5%.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu kegiatannya. Penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi menggunakan kegiatan

menggambar untuk meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, kelompok usia anak juga berbeda. Penelitian Suyatmi menggunakan anak kelompok A, sedangkan penelitian ini menggunakan anak kelompok B.

Kedua, Skripsi Lailatul Sholehah (2017) dengan judul “Penggunaan Teknik *Finger Painting* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Melukis di Kelas A1 RA DWP UIN Sunan Kalijaga” Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik *finger painting* sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran seni melukis dapat meningkat. Sebelum menggunakan teknik *finger painting* hanya 31,25%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 60,54%, dan pada siklus II 86,32%.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lailatul Sholehah yaitu sama-sama menggunakan teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu kelompok usia anak. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul menggunakan anak kelompok A, sedangkan penelitian ini menggunakan anak kelompok B.

Ketiga, Skripsi Aprinda Ayu Utami (2019) dengan judul “Pemanfaatan Media Dari Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh Pundungan Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2018/2019. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil Penelitian pemanfaatan media dari barang bekas diawali dengan melakukan perencanaan pengembangan media barang bekas, pelaksanaan pemanfaatan media barang bekas, dan evaluasi.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Aprinda Ayu Utami yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu kegiatannya dan kelompok usia anak. Penelitian yang dilakukan oleh Aprinda menggunakan media dari barang bekas untuk meningkatkan kreativitas dan menggunakan anak kelompok A, sedangkan penelitian ini menggunakan *finger painting* dan menggunakan anak kelompok B.

Keempat, jurnal Abna, karya Armanila berjudul Pengaruh Kegiatan Kerajinan Tangan dari Cangkang Kerang Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Ayuni Tembung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media cangkang kerang membangun daya kreativitas anak, sehingga kegiatan bermain sambil belajar berjalan dengan optimal. Berdasarkan data menunjukkan bahwa

nilai post-tes lebih bagus dari pada nilai pre-test, dengan taraf signifikan 0.05 (5%), dimana $t_{tabel} = 1,761$ dan $t_{hitung} = 10$. Jadi, perbandingan antara t tabel dan t hitung yaitu terdapat perbedaan signifikansi karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh kegiatan kerajinan tangan dari cangkang kerang terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD ayuni tembung. Tetapi semuanya tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat yang meliputi peranan sekolah, guru dan orang tua, serta anak.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Aemanila yaitu sama-sama membahas kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu kegiatannya menggunakan media Kerajinan Tangan dari Cangkang Kerang, sedangkan penelitian ini menggunakan *finger painting* dan menggunakan anak kelompok B.

C. Kerangka Berpikir

Dari permasalahan yang telah dibahas, maka penulis membuat kerangka berpikir yaitu sebagai berikut: Berdasarkan penelitian terdahulu di PAUD SUN KIDS kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, masih jauh dari kreatif. Pola-pola gambar yang akan di cetak masih terbatas. Kreativitas anak dalam menciptakan gambar yang akan dicetak belum maksimal, sehingga gambar-gambar yang dibuat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru cenderung sama dan tidak berbeda. kreativitas anak dalam mengeksplorasi ide dan isi gambar masih sangat minim, anak terlihat

masih banyak bingung dan berpikir terlalu lama ketika guru menghadirkan sesuatu ide yang akan digambarkan.

Finger painting merupakan salah satu teknik dalam seni melukis. *Finger painting* artinya lukisan jari, karena cara melukisnya yaitu menggunakan jari dengan bahan cat air. Kelebihan dari kegiatan *finger painting* yaitu dapat meningkatkan kreativitas karena melalui *finger painting* anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya masing-masing. Dengan begitu, karya yang dihasilkan setiap anak akan berbeda-beda sesuai imajinasinya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Jati 2 Masaran dalam mengembangkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran menggunakan *finger painting*. Pada saat anak melakukan kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan menggambar dan mampu mewarnai hasil gambarnya dengan baik. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi pembelajaran menggunakan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak. Cara yang dilakukan untuk melihat peningkatan kreativitas anak melalui pengamatan saat anak membuat karya dengan *finger painting* dan mengamati hasil karya yang telah dibuat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis deskriptif Kualitatif. Deskriptif merupakan rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau mengabadikan situasi sosial secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada pengamatan fenomena dan perspektif subjek lebih ditonjolkan. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis, desain, atau rancangan penelitian yang digunakan untuk meneliti objek penelitian yang alamiah atau dalam kondisi riil dan tidak disetting. Deskriptif sendiri berarti hasil dari penelitian dijabarkan sedetail- detailnya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara lengkap mengenai Implementasi Penggunaan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran Tahun 2022/2023

B. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Jati 2 Masaran, Sragen.

Alasan peneliti melakukan penelitian disini karena di TK Jati 2

Masaran, Sragen memiliki kelas stimulasi kegiatan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap, mulai dari pengajuan judul penelitian, pengajuan dosen pembimbing, prapenelitian, hingga penyusunan laporan akhir. Tahapan waktu penelitian digambarkan di dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2022			2023		
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Pengajuan Judul Penelitian	√					
2.	Pengajuan Dosen Pembimbing	√					
3.	Pra Penelitian	√					
4.	Penulisan Proposal	√	√				
5.	Penelitian			√	√	√	
6.	Pengumpulan dan Analisis Data					√	√
7.	Penyusunan Laporan Akhir						√

C. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru kelompok B dan anak kelompok B TK Jati 2 Masaran, Sragen.

2. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas lain yaitu guru kelompok A dan kepala sekolah TK Jati 2 Masaran, Sragen.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Berikut penjelasan dari 3 metode di atas:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode yang dilakukan peneliti untuk melihat dan mengamati seberapa jauh efek dari kegiatan ini untuk anak usia dini atau peserta yang mengikuti. Peneliti mengobservasi kegiatan belajar mengajar di TK Jati 2 Masaran, Sragen. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Jati 2 Masaran. Observasi dilakukan pada pelaksanaan kegiatan *finger painting* serta aktivitas subjek dan informan sebelum dan pada saat membuat rencana proses pembelajaran

serta aktivitas setelah kegiatan *finger painting*.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada informan. Cara ini dilakukan peneliti untuk melihat bagaimana perkembangan rill yang terjadi pada anak setelah menggunakan *finger painting*. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelompok A dan B di TK Jati 2 Masaran terkait dengan kegiatan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang berkaitan dengan pencarian dokumen yang dibutuhkan untuk memperkuat data observasi dan hasil wawancara. Metode dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang didokumentasikan berupa kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), hasil penilaian, dan foto kegiatan *finger painting*.

E. Teknik Keabsahan Data

Agar data yang telah diperoleh oleh peneliti mudah dipahami oleh orang lain dan peneliti itu sendiri maka data tersebut disajikan dalam bentuk teks narasi atau tertulis. Demi menjamin keakuratan data maka peneliti akan melakukan keabsahan data dengan cara triangulasi. Teknik keabsahan data triangulasi merupakan teknik yang digunakan

untuk menguji dengan menggunakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terdapat 2 jenis metode triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode (Sugiyono: 2012).

Triangulasi sumber adalah membandingkan dan melihat data yang diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda. Teknik ini digunakan untuk menguji data melalui perbandingan dan pengecekan data dari sumber yang berbeda yaitu sumber dari hasil wawancara guru dengan kepala sekolah serta hasil yang diperoleh dari observasi kegiatan. Sedangkan Triangulasi metode adalah membandingkan dan mengecek data yang diperoleh dari 3 metode, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses merangkum atau meringkas hal-hal pokok hasil dari penelitian sehingga data yang diperoleh akan lebih mudah dipahami oleh peneliti untuk melakukan analisis atau proses penulisan selanjutnya.

3. Penyajian Data

Data yang disajikan oleh penulis dalam penelitian ini merupakan hasil dari proses penelitian ini dijalankan, mulai dari observasi, wawancara, hingga dokumentasi di mengobsevasi kegiatan belajar mengajar di TK Jati 2 Masaran, Sragen.. Data yang telah diperoleh lalu di tafsirkan menjadi sebuah tulisan bagaimana implementasi penggunaan media finger peinting untuk media stimulasi untuk perkembangan kreativitas anak usia dini.

4. Penarikan Kesimpulan

Tahap yang selanjutnya adalah penarikan kesimpulan, kesimpulan awal yang disampaikan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat dan tidak mendukung kesimpulan awal, tetapi jika ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten seperti kesimpulan awal maka kesimpulan dapat dinyatakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian maka kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan diawal, tetapi mungkin juga tidak sama, karena seperti yang telah dijelaskna diawal bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang saat sudah mendapatkan hasil dilapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Deskripsi Lokasi

a. Sejarah Singkat Berdirinya TK Jati 2 Masaran, Sragen

TK Jati 2 Masaran, Sragen merupakan lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak swasta milik Pemerintah Desa Jati yang berlokasi di Desa Jati Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Berdirinya Taman Kanak-Kanak Jati 2 Masaran, Sragen berawal dari usulan masyarakat sekitar yang selanjutnya ditindaklanjuti oleh satu guru wiyata bhakti di sekitar lokasi. Bersama salah satu tokoh masyarakat mereka mengkonsep ide dan masukan dari masyarakat. Selanjutnya dengan dukungan pemerintah Desa Jati Kecamatan Masaran Sragen, mereka mengajukan proposal pendirian TK ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen. Pada tanggal 17 Juli 2002 didirikan TK Jati 2 Masaran, Sragen dengan tujuan dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam memperoleh pendidikan, khususnya ditingkat kanak-kanak.

b. Visi, Misi, dan Tujuan TK Jati 2 Masaran, Sragen

1) Visi TK Jati 2 Masaran, Sragen

Terbentuknya murid yang cerdas, budi pekerti yang luhur, terampil, serta sehat jasmani dan rohani.

2) Misi TK Jati 2 Masaran, Sragen

Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, bersikap perilaku yang terpuji, berbudaya seni dan disiplin dalam segala hal.

3) Tujuan TK Jati 2 Masaran, Sragen

Merujuk pada tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak, maka tujuan TK Jati 2 Masaran, Sragen adalah sebagai berikut:

- a) Dari sudut kelembagaan TK Jati 2 Masaran, Sragen diharapkan dapat menjadi percontohan TK di wilayah kecamatan Masaran, kabupaten Sragen.
 - b) Dari segi kurikulum, pelaksanaan pembelajaran diciptakan dengan suasana yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan berpedoman pada kurikulum 2013 PAUD.
 - c) Dengan terus mengupayakan penambahan sarana dan prasarana yang memadai dengan harapan dapat mengembangkan aspek fisik maupun psikis anak secara optimal.
 - d) Secara terus menerus mengupayakan pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional.
- c. Keadaan Guru, Peserta Didik, Sarana dan Prasarana di TK Jati 2 Masaran, Sragen

1) Keadaan Guru TK Jati 2 Masaran, Sragen

Jumlah tenaga pengajar di TK Jati 2 Masaran, Sragen ada 3 orang, secara terperinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Keadaan Guru TK Jati 2, Masaran, Sragen

No.	Guru	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Guru	2
Jumlah		3

2) Keadaan Peserta Didik TK Jati 2

Tabel 3 Keadaan Peserta Didik TK Jati 2, Masaran, Sragen

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Anak
Kelompok A	5	8	13
Kelompok B	11	7	18
Jumlah			31

3) Keadaan Sarana dan Prasarana TK Jati 2 Masaran, Sragen

TK Jati 2 Masaran, Sragen memiliki sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar seperti pada tabel berikut:

Tabel 4 Keadaan Sarana dan Prasarana TK Jati 2 Masaran, Sragen

No.	Sarana Prasarana	Jumlah	Keterangan	
			Baik	Kurang baik
1.	Ruang Guru	1	√	
2.	Ruang Kelas	2	√	
3.	Kamar Mandi	1	√	
4.	Area Bermain	1	√	

5.	Papan Tulis	2	√	
6.	Rak Buku	2	√	

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Sesuai dengan pengamatan saat observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2022–Maret 2023, berikut adalah Implementasi Penggunaan *finger painting* untuk menumbuhkan kreativitas di TK Jati 2 Masaran, Sragen Tahun 2022/2023, pada siswa kelompok B yang diampu oleh Bunda Putri

1. Perencanaan Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen

Berdasarkan dokumen yang diperoleh peneliti pada saat observasi, perencanaan sebelum pembelajaran adalah dengan menyusun perangkat pembelajaran, yaitu terdiri dari prota, prosem, RPPM, dan RPPH, adapun dokumentasi terdapat di dalam lampiran. Penyusunan perangkat pembelajaran TK tersebut dilaksanakan melalui rapat guru dan disesuaikan dengan ketentuan dari dinas setempat. Sebelum guru mengimplementasikan pembelajaran kelompok untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi anak, guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan tema pada hari tersebut. Tujuan pembuatan perangkat pembelajaran yaitu agar proses belajar mengajar berjalan dengan terstruktur sesuai tema dan kompetensi yang dibutuhkan anak. Setelah berlangsungnya kegiatan menyusun perangkat pembelajaran, selanjutnya yang

dilakukan oleh guru yaitu mempersiapkan alat dan bahan sebelum berlangsungnya proses pembelajaran. Guru di TK tersebut mempersiapkan alat dan bahan mengajar satu hari sebelum berlangsungnya proses pembelajaran. guru menggunakan bahan *finger painting*. Sesuai dengan keadaan di TK tersebut yaitu menggunakan alat dan bahan yang terdapat dilingkungan TK.

2. Pelaksanaan Pembelajaran TK Jati 2 Masaran, Sragen

a. Guru menyiapkan media *finger painting*

Sebelum pembelajaran guru menyiapkan media yang sesuai dengan tema hari itu. Tema tanaman guru membawa tanaman yang ada di sekitar, guru memperlihatkan terlebih dahulu tanaman tersebut kemudian guru menunjukkan bagian-bagian tanaman. Setelah anak memahami anak diajak menggambar dari membuat akar, batang, daun, bunga (Observasi 3 Maret 2023). Sedangkan menurut Bu Putri menyatakan bahwa beliau mempersiapkan media *finger painting* dengan mempertimbangan keefektifan penggunaan media bahwa keefektifan dalam media yang tepat sesuai dengan hasil yang akan dicapai atau dengan menggunakan media tersebut informasi bisa diserap oleh anak didik secara optimal, media yang dipilih dan digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada siswa sesuai pola belajar yang menarik (Wawancara 3 Maret 2023). Bu Putri selaku guru kelas TK B, menyatakan bahwa menyediakan media yang tepat harus mempertimbangkan aspek materi karena

kesesuaian materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa (Wawancara 3 Maret 2023).

b. Guru mengembangkan skenario pembelajaran

Setiap akan pembelajaran berlangsung sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru mengembangkan skenario pembelajaran seperti strategi belajar anak, membuat suasana belajar lebih nyaman dan menyenangkan misalnya guru memberikan rasa humor kepada anak. Anak akan betah dan nyaman dalam pemberian penerapan alat permainan edukatif, mengembangkan skenario dengan semangat yaitu dengan ekspresi penuh untuk menyampaikan materi. Dan memberikan kegiatan yang lebih menarik misalnya pada tema tanaman guru menyediakan tanaman asli yang dilakukan oleh anak yaitu menggambar tanaman dengan *finger painting* sesuai aslinya (Observasi 7 Maret 2023). Hal ini dibenarkan oleh Bu Putri bahwa mengembangkan skenario pembelajaran yaitu dengan cara menyenangkan untuk anak (Wawancara 7 Maret 2023)

c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Menurut Bu Sumarsih selaku kepala sekolah menyampaikan tujuan pembelajaran sangat penting karena anak mengetahui hal apa saja yang akan dipelajari pada hari itu, hal apa saja yang akan diketahui oleh anak dari pengalaman belajar di kelas pada hari itu. Contoh anak bermain *finger painting* dengan bahan yang ada disekitar ini salah satu untuk cara untuk pengembangan kreativitas anak (Wawancara 7

- Maret 2023). Hal ini dibuktikan pada saat sebelum pembelajaran bahwa Bu Putri menyampaikan tujuan pembelajaran berkomunikasi kepada anak tentang yang akan dipelajari, merangsang anak berkomunikasi dengan teman-temannya (Observasi 7 Maret 2023).
- d. Guru menunjukkan media pembelajaran *finger painting*. Sebelum media tersebut dimainkan oleh anak, guru menunjukkan terlebih dahulu dengan cara menyembunyikan *finger painting* di belakang guru kemudian dikeluarkan dengan cara berhitung satu sampai tiga saat anak diajak berhitung anak diminta untuk memejamkan mata (Observasi 7 Maret 2023). Hal ini senada dengan pernyataan Bu Sumarsih selaku kepala sekolah bahwa menunjukkan terlebih dahulu media yang akan digunakan dan merangsang anak untuk rasa ingin tahunya tinggi (Wawancara 7 Maret 2023).
- e. Guru memberikan media yang sesuai dengan tema Bu Putri memberikan media *finger painting* pada hari ini temanya yaitu tanaman penyesuaian media dengan tema dilakukan karena guna untuk pencapaian tujuan pendidikan. Keunikan di TK ini adalah guru memberikan media sesuai dengan pemilihan topik pada hari itu dan bahasan yang cocok dengan jenis media yang sudah ditentukan bertujuan untuk menstimulus minat anak guru pada hari ini tema tanaman guru membawa contoh tanaman dan *finger painting* guru menyampaikan tentang tanaman kemudian anak-anak diajak untuk membuat karyanya sendiri, anak yang membuat selain

yang dicontohkan guru, ada yang membuat akar, batang, daun dan bunga (Observasi 9 Maret 2023). Hal ini diperkuat Bu Sulastri guru harus memberikan media sesuai dengan tema hari itu dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih. Misalnya saja pada penggunaan media *finger painting* guru akan membawa tanaman asli sehingga anak mudah meniru sesuai kenyataan (Wawancara 9 Maret 2023). Hal ini juga diperkuat Bu Sulastri selaku guru pendamping sesuai dengan tema dengan tujuan pembelajaran, jika media yang guru butuhkan ternyata belum tersedia, maka guru harus membuat sendiri program media sesuai dengan keperluan media yang akan diterapkan kepada anak TK. Membuat alat permainan terkadang di sekolah terkadang dibawa pulang (Observasi 9 Maret 2023).

- f. Guru memberikan langkah-langkah penggunaan *finger painting*. Bu Putri langkah-langkah penerapan media yang pertama yaitu dengan memilih penggunaan media yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat kemudian mempersiapkan media yang akan digunakan. Media yang dipilih harus awet/tidak gampang rusak, tidak mengandung bahan kimia, warna yang cerah, tulisannya yang besar. Kemudian memperkenalkan terlebih dahulu media yang akan diterapkan kepada anak-anak lalu atur penempatan alat dan bahan menjadi beberapa kegiatan (Observasi 9 maret 2023). Hal ini diperkuat Bu Sumarsih bahwa langkah-

langkah penggunaan media yaitu memilih media yang sesuai dengan tema, media dibuat oleh guru semenarik mungkin agar akan tertarik melihatnya dan mengikuti pembelajaran di kelas, kemudian penataan alat dan bahan (Wawancara 9 Maret 2023).

- g. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih warna *finger painting* sesuai kesukaan anak-anak. Bu Putri memberikan kegiatan inti bermain sambil belajar ada dua kegiatan, anak bebas memilih yang mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu. Anak menggambar tanaman yang sudah disediakan oleh guru ada (Observasi (Maret 2023).
- h. Guru memberikan aturan main dan pelaksanaan penggunaan *finger painting*, Bu Putri memberikan aturan main saat pembelajaran, guru menawarkan aturan main kepada anak karena hal ini mengajarkan anak untuk tanggung jawab dengan aturan yang dibuat oleh anak-anak sendiri. Aturan main diberikan agar anak dilatih untuk menggunakan *finger painting* dengan baik. Misalnya saja alat *finger painting* ini kalau dicoret di tembok bagus tidak ya? Ini salah satu aturan main yang ditawarkan guru. (Observasi 9 Maret 2023). Sedangkan Bu Sumarsih menyatakan bahwa memberikan aturan main sangat berdampak baik bagi anak. Anak terbiasa untuk menanggung akibatnya jika melakukan kesalahan, misalnya anak *finger painting* di sembarang tempat, tanggung jawab anak yaitu membersihkan kotoran tersebut. Ketika anak

tidak sesuai aturan main akan memperlambat tugas sehingga anak tidak cepat selesai waktu yang diberikan oleh guru (Wawancara 9 Maret 2023). Penggunaan media *finger painting* dibagikan kepada anak-anak kemudian anak lanjut untuk kegiatan inti yaitu mempraktekan langsung dengan menggambar tanaman menggunakan *finger painting* sesuai dengan perintah yang ditentukan oleh guru. Selain itu, gurunya di awal ikut praktek memberikan contoh cara menggambar menggunakan *finger painting*. Setelah itu anak berkreasi sendiri sesuai keinginannya (Observasi 9 Maret 2023). Dalam kegiatan menggambar *finger painting* tersebut guru banyak memberikan semangat dan motivasi kepada anak didiknya. Sebab ada beberapa anak didiknya dalam melakukan kegiatan ada yang bosan dan capek ataupun kurang berminat dengan kegiatannya, tetapi guru tetap selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga anak menjadi semangat belajar. Tetapi juga ada beberapa anak yang semangat dan antusias dalam melakukan kegiatan *finger painting* tersebut, dan anak pun pasti akan tertarik dengan melakukan kegiatan tersebut. Setiap guru juga harus memberikan stimulus yang baik kepada anak dan sesuai dengan kebutuhan anak

- i. Guru memberi tahu sisa waktu bermain. Guru mendekati anak yang terlihat belum menyelesaikan tugasnya kemudian itu guru memberian sisa waktu bermain untuk memberitahukan kepada

anak yang belum menyelesaikan tugasnya agar segera menyelesaikannya. Agar anak terbiasa dengan cepat menyelesaikan kewajibannya yang segera diselesaikan. Guru memberikan sisa waktu 10 menit sebelum menunjukkan jam istirahat (Observasi 9 Maret 2023). Bu Sumarsih menyatakan bahwa pemberian sisa waktu dilakukan guru sentra 15 menit sebelum jam istirahat, hal ini dilakukan agar anak tidak belajar dengan lari-larian dan ngobrol sesama temannya (Wawancara 9 Maret 2023).

- j. Guru mengajak anak untuk membereskan mainan. Bu Putri mengajak anak untuk membereskan mainan yaitu membiasakan kerapian anak setelah bermain, membiasakan jika kalau dirumah buku-buku anak atau sesuatu yang terlihat berantakan. Anak langsung merapikannya (Observasi 9 Maret 2023). Sedangkan menurut Bu Sumarsih anak dibiasakan untuk merapikan mainannya setelah bermain ini menunjukkan bahwa mengajarkan anak untuk bertanggung jawab tentang sesuatu hal (Wawancara 9 Maret 2023)). Ternyata hal ini senada dengan pernyataan anak bahwa kalau ia sudah merapikan mainannya (Observasi 9 Maret 2023).
- k. Guru melakukan *recalling* dalam lingkaran. Bu Putri melakukan *recalling* dalam lingkaran setelah pembelajaran wajib melakukan umpan balik tentang yang sudah disampaikan guru kepada anak, tentang yang sudah dipelajari pada hari itu, dan bertanya kepada anak tentang manfaat belajar sesuai dengan tema hari itu, saat ini

belajar dan bermain dengan menggunakan tanaman dan *finger painting*, guru bertanya kembali kepada anak tentang macam-macam tanaman, dan memiliki bagian apa saja, ada warna apa saja, kemudian guru meminta maaf kepada anak jika guru melakukan kesalahan dan mengucapkan terima kasih bahwa anak-anak sudah melaksanakan kegiatan belajar (Observasi 9 Maret 2023). Hal ini juga dibuktikan peneliti bahwa Bu Sulastriyang juga melakukan *recalling* setelah kegiatan belajar. Guru menanyakan pada anak hari ini senang tidak, guru juga menyampaikan hal-hal yang positif. Anak menceritakan tentang macam-macam tanaman kepada guru kelas (Observasi 9 Maret 2023).

1. Guru memberi salam dan doa sesudah kegiatan Bu Bu Putrimembiasakan salam dan doa sesudah kegiatan, salah satu mengembangkan aspek nilai agama moral bahwa berdoa dinilai sebagai amal kebaikan yakni dalam menuntut ilmu selalu ingat kepada Allah dan tentunya akan bermanfaat ilmunya dan bisa dipahami oleh anak dengan baik (Observasi 9 Maret 2023). Sedangkan menurut Bu Rianti bahwa pembiasaan memberikan salam ini melatih anak terbiasa salam, mendoakan orang yang disekitarnya dan doa sesudah kegiatan sangat bermanfaat bagi anak bertujuan anak belajar dengan sungguh-sungguh dalam segala aktivitas belajar mengajar pada hari itu (Wawancara 9 Maret 2023). Ternyata sebelum dan sesudah belajar guru memberikan salam dan

doa setiap memulai dan mengakhiri kegiatan belajar mengajar dikelas masing-masing (Observasi 9 Maret 2023).

3. Penilaian Pembelajaran TK Jati 2 Masaran, Sragen

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa, penilaian untuk anak di TK ini dilakukan di akhir pembelajaran. Di TK Jati 2 Masaran, Sragen terdapat 4 cara penilaian yaitu: unjuk kerja, catatan anekdot, hasil karya, dan catatan harian. Setelah proses pembelajaran selesai, guru memberikan penilaian. Penilaian pada anak diharapkan dapat membantu orangtua dalam memantau perkembangan anak, agar dapat dilaksanakan evaluasi. Hasil karya anak kemudian diberikan kepada masing masing anak. Cara tersebut adalah upaya guru untuk menghargai hasil karya anak, yang nantinya akan ditunjukkan kepada orangtua sehingga anak merasa bangga dan lebih percaya diri. Berdasarkan observasi, kegiatan yang dilaksanakan adalah menggambar tanaman dari *finger painting* Setelah waktu yang ditentukan selesai, guru akan menghitung karya anak yang terkumpul agar anak mendapatkan bintang atau reward dari guru. Cara tersebut sangat efektif untuk meningkatkan motivasi anak dan lebih meningkatkan kepercayaan diri anak. Hasil yang diperoleh terkait kreativitas anak yaitu saat anak melakukan kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan menggambar dan mampu

mewarnai hasil gambarnya dengan baik. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru.

C. Interpretasi Hasil Penelitian

TK Jati 2 Masaran, Sragen dalam mengembangkan kreativitas anak menggunakan berbagai macam strategi, salah satunya adalah dengan menggunakan media *finger painting*. Implementasi *finger painting* di TK Jati 2 Masaran, Sragen berlangsung sesuai dengan harapan dan melalui langkah langkah yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Berdasarkan pengumpulan data yang tersaji dalam bab sebelumnya mengenai implementasi media *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Jati 2 Masaran, Sragen, maka interpretasinya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran TK Jati 2 Masaran, Sragen

TK Jati 2 Masaran, Sragen menyusun perencanaan sebelum berlangsungnya proses belajar mengajar dengan menyusun perangkat pembelajaran, yaitu terdiri dari prota, prosem, RPPM, dan RPPH. Perangkat pembelajaran disusun sesuai tema dan kompetensi yang dibutuhkan anak, dengan tujuan agar proses belajar mengajar berjalan dengan terstruktur dan mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan perencanaan pembelajaran di TK tersebut sesuai dengan pendapat (Indrawati, 2011: 16 di dalam Isrok^{atun}, 2019) yakni sebagai berikut: 1) Membantu guru dalam menciptakan perubahan

perilaku siswa sesuai yang diinginkan, 2) Membantu guru untuk menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai 3) Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung, 4) Membantu guru dalam mengonstruksi kurikulum, silabus atau konten pelajaran, 5) Membantu guru dalam memilih materi yang tepat untuk mengajar yang disiapkan dalam kurikulum, 6) Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai, 7) Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif, 8) Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru, 9) Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar, 10) Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan media *finger painting*

Pada saat proses pembelajaran, guru memberi petunjuk cara bermain pada masing - masing kelompok, kemudian mengarahkan anak menuju permainan yang diminatinya. Di kelas terlihat guru mengajak anak dan mendampingi anak mengerjakan tugasnya, dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak. Media pembelajaran yang diterapkan TK Jati 2 Masaran, Sragen dalam upaya mengembangkan kreativitas anak yaitu *finger painting*. *Finger painting* merupakan teknik melukis secara langsung dengan menggunakan jari tangan

tanpa bantuan alat lukis. Menurut Nadiyah (2019:47) finger painting adalah teknik melukis menggunakan jari tangan tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk mengekspresikan melalui lukisan. Sedangkan menurut Galih Solahudin dalam Selia (2015) finger painting merupakan teknik melukis yang dilakukan dengan mengoleskan kanji pada kertas dengan menggunakan jari atau telapak tangan. Kegiatan ini dapat dilakukan menggunakan berbagai media dan warna, tepung kanji, adonan kue, pasir, dan sebagainya.

Menurut Hasibuan dalam Kalyna, dkk (2020:14) finger painting adalah cara awal melukis dengan menggunakan tangan sebagai alat lukis dan menggunakan kertas halus serta sedikit tebal dengan menggunakan cat warna untuk memberikan pengalaman bereksplorasi pada anak. Kegiatan finger painting tentu juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Menurut Sumanto dalam Betri (2018:24), kelebihan finger painting yaitu kegiatan ini dapat memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan huruf. Selain itu, finger painting dapat mengajarkan anak tentang konsep warna dan mengembangkan bakat seni.

3. Penilaian Pembelajaran di TK Jati 2 Masaran, Sragen

Di TK Jati 2 Masaran, Sragen terdapat 4 cara penilaian yaitu: unjuk kerja, catatan anekdot, hasil karya, dan catatan harian. Setelah proses

pembelajaran selesai, guru memberikan penilaian.. Tujuan penilaian diharapkan dapat membantu orangtua dalam memantau perkembangan anak, agar dapat dilaksanakan evaluasi. Hasil karya anak kemudian diberikan kepada masing masing anak untuk di bawa pulang. Sejalan dengan pendapat (Nasution, 1983: 127-130) Salah satu bentuk upaya guru adalah menciptakan strategi - strategi agar pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan. Cara tersebut adalah upaya guru untuk menghargai hasil karya anak, yang nantinya akan ditunjukkan kepada orangtua agar anak merasa bangga.

Hasil evaluasi menunjukkan pada saat anak melakukan kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan finger painting dan hasil gambar sangat baik.. Anak fokus ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan guru. Hal ini sesuai teori tentang kriteria kreativitas kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan ide atau gagasan, keluwesan (*Flexible*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif atau pendekatan dalam pemecahan masalah, keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli berdasarkan hasil pemikiran sendiri, elaborasi (*Elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa uraian diatas yaitu implementasi penggunaan media *finger painting* sebagai dalam pengembangan kreativitas di TK Jati 2 Masaran, Sragen yang pertama adalah dengan merencanakan pembelajaran secara terstruktur yaitu menyusun perangkat pembelajaran dengan musyawarah yang diikuti oleh guru dan kepala sekolah, tujuan perencanaan sebelum pembelajaran adalah memberi gambaran guru apapun yang akan dilaksanakan di dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran dengan media *finger painting*. Kemudian setelah perencanaan dan pelaksanaan sudah berjalan, dilakukan penilaian dan evaluasi dengan tujuan memberikan gambaran kepada wali murid mengenai perkembangan anak selama pembelajaran, agar selanjutnya dilakukan evaluasi dan tindakan. Penerapan media *finger painting* di TK ini sangat berpengaruh untuk perkembangan kreativitas anak menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media *finger painting* adalah sebagai fasilitas dalam mengembangkan kreativitas anak hal ini terlihat pada saat anak melakukan kegiatan anak mampu menyelesaikan kegiatan *finger painting* dan hasil gambar sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terdapat saran yang peneliti sampaikan kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Hendaknya meningkatkan kompetensi guru dengan cara mengikutkan seminar atau workshop. Kompetensi tersebut sangat berpengaruh pada kinerja cara mengajar seorang guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kepala sekolah harus memotivasi ataupun membimbing semua guru di sekolahnya.

2. Guru

Sebaiknya guru harus lebih kreatif dalam melatih keterampilan dalam memilih media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitanak, selain itu harus selalu memberikan motivasi lebih untuk anak didiknya.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa harus bisa terampil kreatif dan memiliki kepekaan rasa, keberanian serta harus percaya diri dalam mengembangkan kreativitasnya dengan melalui kegiatan *finger painting*

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti harus bisa memperoleh ilmu tentang materi perkembangan kreativitas untuk anak usia dini lebih dalam lagi, keterampilan kreativitas itu merupakan keterampilan aspek yang sangat penting bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____, 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aprinda Ayu Utami. 2019. *Pemanfaatan Media Dari Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 di TK Islam Fatkhiyatu Zumroh Pundungan Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Armanila. 2022. Pengaruh Kegiatan Kerajinan Tangan dari Cangkang Kerang Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Ayuni Tembung. *ABNA : Journal of Islamic Early Childhood Education*. Surakarta. UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Betri Oktavia. 2018. *Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kemampuan Menulis Anak di TKN Pembina Kabupaten Tanah Datar*. Skripsi tidak diterbitkan. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Dahlia, 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono Sony Kartika, 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dita Hendriani, 2016. *Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan*. Yogyakarta: Ombak.
- Elizabeth B. Hurlock, 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Hajar Pamadhi & Evan Sukardi S., *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Junanto, Subar. 2016. Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Diniyah Miftachul Hikmah Denanyar Tangen Sragen. Surakarta: At-Tarbawi Volume 1, No. 2, SSN: 2527-8231 (P), 2527-8177.
- Junanto, Subar, dkk. 2020. Internalisasi Nilai-Nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Surakarta: Jurnal Tunas

Siliwangi. ISSN: 2476-9789 (Print) 2581-0413 (Online) Vol.6, No.2
OKTOBER 2020.

Kalyana Naomi Abdul, Israwati, Taat Kurnita Y, 2020. Penerapan Kegiatan *Finger Painting* Untuk Mengembangkan Seni Lukis Pada Anak Usia Dini Di TK Bunda Kandung Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5 (1):11-22.

Lailatul Sholehah. 2017. *Penggunaan Teknik Finger Painting Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Melukis di Kelas AI RA DWP UIN Sunan Kalijaga*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Martinis, 2012. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Melukis Menggunakan Sikat Gigi Taman Kanak-Kanak Padang. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1): 1-11.

Novi Mulyani, 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nur Dewi Haryati. 2017. *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok A di RA Masitoh Pendem Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Okda Firasaty. 2017. *Kreatiitas Melukis Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Safrudin Aziz, 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Selia Dwi Kurnia, 2015. Pengaruh Kegiatan *Painting* dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2): 285-302.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyatmi. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA Ngabean 2*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Syamsu Yusuf L. N. dan Nani M. Sugandhi, 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Tuan, Esra Feronika. 2015. *Peningkatan Kreativitas Seni Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Media Botol Semprotan di Paud Sun Kids Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga Semester II Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Kristen Satya Wacana
- Utami Munandar, 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan PT Rineka Cipta.
- , 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyudin, 2007. *A To Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insan Press.
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nurani Sujiono, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yuliani N.S dan Bambang Sujiono, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Yusuf, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.

Lampiran 1

Pedoman Observasi

1. Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, yang dilakukan oleh guru
2. Penggunaan *Finger Painting* untuk menumbuhkan kreativitas anak TK B di TK Jati 2 Masaran, Sragen, yang dilakukan oleh guru

Lampiran 2

Pedoman Wawancara

A. Kepala Sekolah

1. Bagaimana tentang profil di lembaga TK Jati 2 Masaran, Sragen?
2. Bagaimana visi dan misi yang ada TK Jati 2 Masaran, Sragen?
3. Bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan kreativitas anak usia dini?
4. Bagaimana perkembangan kreativitas anak dengan melalui media *finger painting* di TK Jati 2 Masaran, Sragen?
5. Seberapa pentingkah perkembangan kreativitas dengan melalui media *finger painting* di TK Jati 2 Masaran, Sragen?
6. Apakah ada keuntungan ataupun hasil yang didapat oleh anak-anak menggunakan media *finger painting* di TK Jati 2 Masaran, Sragen?
7. Bagaimana cara menggunakan media *finger painting* di TK Jati 2 Masaran, Sragen?
8. Bagaimana proses penilaian dalam penggunaan media *finger painting* di TK Jati 2 Masaran, Sragen?

B. Guru

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Jati 2 Masaran, Sragen?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak setelah menggunakan media *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Jati 2 Masaran, Sragen?

3. Bagaimana sikap anak didik pada saat kegiatan menggunakan media *finger painting* berlangsung?
4. Apakah ada faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan menggunakan media *finger painting* ?
5. Bagaimana cara Anda dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan media *finger painting*?
6. Bagaimana metode yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan menggunakan media *finger painting*?
7. Bagaimana cara Anda dalam menerapkan aturan dalam kegiatan menggunakan media *finger painting*?
8. Bagaimana cara Anda dalam mengevaluasi anak didik dalam kegiatan menggunakan media *finger painting*?
9. Apakah ada keuntungan yang didapat pada anak maupun guru dalam kegiatan menggunakan media *finger painting* ?

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**TK JATI 2**

Kelompok/ Usia	: B (5-6 Tahun)
Semester/ Minggu	: II/ 9
Tema/ Sub Tema	: Tanaman/ Tanaman Hias
Hari/ Tanggal	: Jumat, 3 Maret 2023
Pukul	: 07.30-10.00 WIB

1. Materi Kegiatan

- a. Anak menceritakan bagian-bagian tanaman dan cara merawat bunga agar menjadi indah dan subur (Kog 3.8, 4.8)
- b. Anak mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah (FM 3.3, 4.3)
- c. Aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni 3.15, 4.15)
- d. Anak mengelompokkan benda-benda (Kog 3.6, 4.6)
- e. Finger painting berkreasi membuat bentuk bunga (FM 3.3, 4.3)

A. Sebelum Pembelajaran (± 60 Menit)

1. Persiapan
 - Pendidik membersihkan tempat belajar
 - Pendidik menyambut kedatangan anak dengan senyum, salam, dan sapa

B. Pembukaan (30 Menit)

- Salam, Berdoa
- Melakukan Absensi
- Tanya jawab tentang bagian-bagian tanaman
- Tanya jawab "cara merawat bunga agar menjadi indah dan subur (menyiram dan membersihkan rumput, memberi pupuk (Kog 3.8, 4.8)

- Mengekspresikan diri gerakan orang yang sedang menanam dan menyiram bunga (FM 3.3, 4.3)

C. Kegiatan Inti/ Saat Pembelajaran (± 60 Menit)

- Finger painting berkreasi membuat bentuk bunga
- Anak Mengelompokkan alat untuk merawat tanaman bunga

D. Penutup (± 15 Menit)

- Recolling kegiatan satu hari
- Informasi kegiatan esok hari
- Berdo'a pulang
- Mengucapkan salam penutup

Mengetahui,
Kepala TK Jati 2 Masaran



Sumarsih, S.Pd.

Guru Kelompok B

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Putri".

Putri

Lampiran 4

Dokumentasi Kegiatan *Finger Painting*





Lampiran 5**FIELD NOTE****OBSERVASI**

Kode : 01

Judul : Observasi Penelitian

Tempat : Kelas B TK Jati 2 Masaran, Sragen

Waktu : 3 Maret 2023 Jam 07:00-08:00 WIB

Catatan Deskriptif

Pada hari Jumat tanggal 3 Maret 2023 saya datang ke TK Jati 2 Masaran, Sragen untuk penelitian skripsi. Hari pertama waktu saya mau penelitian ke TK Jati 2 Masaran, Sragen untuk observasi saya sampai di sekolah pukul 07.00 pagi. Setelah sampai di sekolah saya dan sejumlah guru berbaris di depan gerbang dan menyambut anak-anak datang ke sekolah dengan wajah tersenyum ceria. Di TK Jati 2 Masaran, Sragen peraturannya dalam waktu berangkat sekolah jam 7 harus sudah sampai di sekolah, karena sebelum memasuki kegiatan anak-anak harus mengikuti kegiatan senam sebelum masuk ke kegiatan. Di TK Jati 2 Masaran, Sragen, jika pada waktu anak-anak mau memasuki kelas ataupun istirahat pasti akan terdengar suara bel berbunyi, sebelum masuk kelas anak-anakpun harus baris dan berdoa dulu di halaman sekolah, setelah doa selesai guru-guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan jasmani ataupun dengan kegiatan senam dan anak-anakpun sangat antusias sekali.

Kegiatan ini dimulai pada pukul 07.30-08.00, jam sudah menunjukkan pukul 08.00 waktunya anak-anak masuk kelas dan sebelum masuk kelas anak harus lepas sepatu dahulu kemudian diletakkan dirak yang sudah disediakan sekolah. Setelah itu, anak masuk kelas lalu berdoa terlebih dahulu selain berdoa juga disertai dengan hadist-hadist yang sudah diajarkan oleh guru. Penelitian yang saya lakukan yaitu pada hari jumat anak-anak hanya melaksanakan kegiatan luar dan yang saya ambil yaitu pembelajaran menggunakan media *finger painting* kelas B, setiap hari jumat itu anak-anaknya harus *rolling* sesuai dengan kegiatannya masing-masing yang sudah ditentukan oleh guru. Setelah masuk pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *finger painting*, Terlebih dahulu guru mempersiapkan alat-alatnya dan medianya dan merapikan meja dan kursi secara rapi. Setelah itu anak-anak masuk kelas dengan senang, lalu lanjut untuk ke kegiatan intinya. Untuk awalnya anak-anak dilatih untuk pengenalan media *finger painting*, setelah semuanya paham, guru langsung mengajak anak untuk langsung praktik. . Guru sudah mempersiapkan dahulu binatang yaitu ayam tersebut kemudian guru menunjukkan bagian-bagian binatang. Pada kegiatan tersebut anak-anaknya sangat antusias sekali dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Setelah anak memahami anak diajak membuat contoh replikanya dari membuat kepala, badan dan kaki Setelah kegiatan selesai anak-anak mendokumentasikan hasil karyanya tersebut di depan gurunya.

FIELD NOTE

OBSERVASI

Kode : 02

Judul : Observasi Penelitian

Tempat : Kelas B TK Jati 2 Masaran, Sragen

Waktu : 7 Maret 2023 Jam 07:00-08:00 WIB

Catatan Deskriptif

Pada hari Selasa Tanggal 7 Maret 2023 pagi hari ini saya datang ke TK Jati 2 Masaran, Sragen pada pukul 07.30 pada saat itu anak-anak sedang bermain di halaman, saya ke kantor menemui kepala sekolah meminta izin untuk observasi di kelas B TK Jati 2 Masaran, Sragen. Saya mendapatkan izin dipersilahkan untuk masuk kelas kelas B TK Jati 2 Masaran, Sragen, dan ada juga yang baru datang ke sekolah, Setiap hari guru-guru disana menyambut anak akan memasuki ruang kelas dengan berjabat tangan, Sebelum bel berbunyi anak masuk ke ruang kelas membaca doa terlebih dahulu selesai membaca doa anak-anak dipersilahkan untuk pergi ke halaman sekolah untuk melakukan kegiatan senam.

Pukul 08.00 bel berbunyi semua siswa masuk keruang kelas masing – masing. Sebelum memasuki kelas berbaris terlebih dahulu selesai berbaris anak dipersilahkan masuk ke dalam kelas untuk berdoa awal sebelum pembelajaran berlangsung, hafalan surat pendek, hadis pendek, berdoa sehari- hari, melafalkan asmaul husna selesai hafalan anak diabsen dipanggil satu persatu dengan menggunakan tepuk dan lagu sesuai lagu yang dinyanyikan. Setelah kegiatan awal selesai pukul 09.00 mulai kegiatan untuk belajar mengajar. Sebelum kegiatan

dimulai guru mengkondisikan kelas dan melihat kesiapan anak, setelah anak mulai tenang dan siap. Guru memulai pembelajaran. Hari ini kegiatan pembelajaran anak-anak disuruh untuk membuat replika binatang menggunakan *finger painting* sangat. Semua anak sudah siap duduk, dan sebelumnya guru juga sudah menyiapkan alatnya di meja anak-anak. Untuk awalnya guru mengajak anak untuk melukis sederhana terlebih dahulu dengan contoh. Kemudian setelah itu guru menyuruh anak-anak untuk berkreasi sendiri menggunakan *finger painting* dan anak-anak tersebut banyak yang antusias dalam mengerjakannya..bahkan ada yang berkreasi sangat bagus dan rapi. Kemudian setelah semua anak selesai guru mengajak anak-anak untuk memperlihatkan hasil karyanya sendiri-sendiri dan didokumentasikan. Pukul 09.30 bel berbunyi menandakan waktunya istirahat, lalu guru menyiapkan makannannya untuk anak-anak makan, sebelum makan anak cuci tangan lalu berdoa sebelum makan selesai makan berdoa. Selesai makan anak keluar bermain di halaman sekolah ada juga yang bermain balok lego, merangkit lego, maze dan sebagainya. Pukul 10.00 anak mulai masuk kelas lagi dan lanjut untuk solat berjamaah.

Catatan Refleksi

Sebelum kegiatan belajar dan mengajar dimulai anak diajak untuk berdoa terlebih dahulu membiasakan sikap mengingat ciptaan Allah Swt, Kemudian hafalan surat pendek, hadis pendek, doa sehari- hari dan menglafalkan asmaul husna, Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai membuat suasana hati anak senang, nyaman dan semangat yaitu dengan menggunakan tepuk dan lagu untuk menarik hati anak.

LAMPIRAN 6**FIELD NOTE
WAWANCARA**

Kode : W-01

Topik : Wawancara

Tanggal : 7 Maret 2023

Informan : Sumarsih selaku kepala sekolah

Tempat : Di Kantor kepala sekolah

Pada hari Selasa, tanggal 7 Maret 2023 saya datang ke TK Jati 2 Masaran, Sragen. Saya sampai di sekolah tepat pukul 08.00 Wib. Lalu saya medatangi langsung masuk ke kantor, dan sampai dikantor, setelah itu, saya berjabat tangan dengan bu Sumarsih, dan saya langsung menjelaskan keperluan saya ingin bertemu dengan beliau. Keperluan saya ke sini dan bertemu dengan beliau yaitu untuk bisa melaksanakan wawancara. Akhirnya beliau mau menerima saya dengan baik dan mempersilahkan untuk duduk.

Peneliti : Asalamualikum Wr. Wb. Bu Sumarsih, maaf sampun mengganggu waktu penjenengan

Bu Sumarsih : Wa'alaikumsalam Wr. Wb mbak Dian.. iya Mbak gak apa-apa kok.

Peneliti : ow iya disini saya ingin mewawancarai jenengan, masalah perkembangan kreativitas anak melalui media *finger painting* bu

Bu Sumarsih : Ow iya mb silahkan.....

Peneliti : sebelumnya untuk awalnya saya ingin minta data tentang profil sekolah di TK Jati 2 Masaran, Sragen bu,,

Bu Sumarsih : ow iya kalau saya jelasin semua kan pasti banyak sekali ya mb,, gimana kalau saya kasih filenya saja gitu Mbak..

Peneliti : ow enggeh monggo bu. Malah kebetulan bu.. bisa lengkap

Bu Sumarsih : enggeh Mbak. Nanti ya,, untuk wawancara selanjutnya apa lagi yang ingin ditanyakan ?

Peneliti : untuk kegiatan menggunakan *finger painting* itu apa hanya mengembangkan tentang aspek kreativitasnya bu?

Bu Sumarsih : ow tidak hanya kreativitasnya mb.. masih ada aspek yang lainnya juga.

Peneliti : kalau dalam aspek kreativitasnya itu dalam kegiatan menggunakan *finger painting* itu yang lebih utama geh bu. Kan itu juga melatih dalam keterampilan tangan anak..

Bu Sumarsih : ow iya mb betul. Dalam melukis disini itu memang juga mengembangkan dalam keterampilan pada tangan anak.

Peneliti : dalam melukis ini apa ada hasil atau keuntungan yang dicapai oleh anak-anak bu?

Bu Sumarsih : iya ada Mbak. dengan menggunakan *finger painting* anak bisa mengembangkan ketrampilan kreativitasnya dengan baik.

Peneliti : terus menurut jenengan seberapa pentingkah perkembangan kreativitas anak dengan melalui kegiatan menggunakan *finger painting* tersebut bu?

Bu Sumarsih : sangat penting iya mb. Sebetulnya kreativitas itu dalam usia paud sebenarnya harus dikembangkan. Karena dia merupakan dasar nanti untuk perkembangan selanjutnya dalam pendidikan besoknya.. Kemudian dalam kegiatan menggunakan *finger painting* tersebut merupakan salah satu yang kita jadikan media untuk mengasah kekuatan tangan.

peneliti : kemudian untuk hasilnya pada anak dalam mengembangkan motorik halusnya dengan menggunakan *finger painting* itu seperti apa bu?

Bu Sumarsih : tentu ada progresnya ya Mbak. Dari awalnya anak masih ada yang ragu-ragu untuk melukis. Dan itu dalam melukis di TK B itu kan tekniknya lebih banyak kan Mbak dibanding di TK A kan harus ada permulaannya dulu.

Peneliti : ow iya bu. Juga harus mengikuti sesuai perkembangan umur anak ya bu dalam melatih keterampilan dengan mengembangkan kreativitasnya anak.

Bu Sumarsih : iya no Mbak.. tentu itu yang lebih utama.

Peneliti : ow iya bu. Untuk penilaian dalam kegiatan menggunakan *finger painting* disini pripun geh bu?

Bu Sumarsih : kalau untuk penilaian dalam menggunakan *finger painting* itu hanya melalui hasil karyanya saja Mbak. Jadi belum dibuat dalam catatan raport.

Peneliti : ow yasudah geh bu. Itu saja wawancara yang saya tanyakan ke jenengan. Terimakasih untuk waktunya enggeh bu..

Bu Sumarsih : ohh iya Mbak sama-sama.

FIELD NOTE**WAWANCARA**

Kode : W-02

Topik : Wawancara

Tanggal : 9 Maret 2023

Informal : Bu Putri (Guru Kelas B)

Tempat : Masjid

Pagi ini saya datang ke TK Jati 2 Masaran, Sragen terkait dengan data yang ingin saya cari, yaitu dengan melalui wawancara dengan bu Putri selaku guru pengampuk kelas B, terkait tentang pelaksanaan kegiatan menggunakan *finger painting* di kelas B, pagi ini saya sampai di lembaga sekitar jam 09.15, saya menuju ke ruang guru dan ternyata ibu Putri selaku guru yang bersangkutan berada di masjid karena beliau habis melaksanakan acara rapat Guru. Kemudian bu Putri memanggil saya, dan saya pun menjumpai beliau dan saya langsung melakukan wawancara dengan beliau.

Peneliti : sebelumnya, Asalamualaikum bu .

Bu Putri : Waalaikum salam Mbak.

Peneliti : maaf bu, saya sudah mengganggu waktu jenengan geh bu..

Bu Putri : ohh iya gakpapa Mbak Dian, santai saja kalau sama saya.

Peneliti : heheeh iya Mbak. Sebelumnya disini saya ingin melakukan wawancara dengan jenengan tentang kegiatan pembelajaran menggunakan *finger painting*?

Bu Putri : ohh iya mb silahkan, apa saja yang ingin ditanyakan..

Peneliti : Bagaimana pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *finger painting*?

Bu Putri : dalam pelaksanaannya yaitu untuk kelas B ya, itu dengan teknik menggunakan *finger painting* adapun teknik lainnya, anak dilatih untuk tahap awalnya yaitu, kita melatih untuk latihan gerakan melukis seperti memutar ke kanan dan ke kiri. Setiap anak diajarkan untuk berlatih melukis garis vertikal ataupun melukis sederhana.

Peneliti : bagaimana perkembangan kreativitas anak di sini dalam kegiatan menggunakan *finger painting* pada kelas B Bu?

Bu Putri : untuk perkembangannya sudah baik, apalagi untuk anak kelas B. Karena mereka di latih untuk fokus dalam teknik melukis

Peneliti : kemudian, apakah ada faktor-faktor penghambat pada anak dalam kegiatan menggunakan *finger painting* bu, apakah anak banyak yang ramai, bosan ataupun bisa menerima dengan senang?

Bu Putri: banyak faktor ya Mbak. kalau dalam satu kelas itu pasti ada tingkatan ya, ada anak yang berminat ataupun ada anak yang gak ada minat ataupun biasa-biasa saja jadi anak tersebut hanya semaunya sendiri. Tapi kalau ada minta anak tersebut pasti akan senang dan bangga dengan hasil karyanya dan anak tersebut akan antusias dengan sungguh-sungguh.

Peneliti : jadi, bagaimana cara guru dalam mengembangkan keterampilan melalui kreativitas anak dalam menggunakan *finger painting* seperti apa?

Bu Putri : guru dengan cara mendidik, yaitu dengan memeberi motivasi. Jadi anak harus dibimbing dengan baik tidak harus dengan unsur paksaan. Jadi kita harus selalu memberikan stimulus untuk anak-anak kita dengan baik. Tidak dengan memaksa, tergantung kemauan anaknya sendiri.

Peneliti : untuk metode yang diberikan dalam kegiatan menggunakan *finger painting* tersebut seperti apa?

Bu Putri : yaitu dengan hanya menggunakan metode pemberian tugas.

Peneliti : untuk setiap harinya dalam kegiatan menggunakan *finger painting* tersebut Proses waktunya itu selesainya berbeda-beda apa sama bu?

Bu Putri : iya , durasinya sama. Cuma nanti hasilnya kadang selesainya gak sama. Kemudian untuk yang belum selesai ya kita beri kesempatan waktu.

Peneliti : terus untuk alat-alat yang digunakan dalam kegiatan menggunakan *finger painting* yaitu apa saja?

Bu Putri : menggunakan *finger painting* itu sendiri dan benda nyata

Peneliti : terus untuk media gambarnya itu sudah disediakan dari sekolah apa gimana bu?

Bu Putri : ow iya,, untuk semua media yang digunakan sudah disediakan dari sekolahan semua. Jadi anak tinggal melaksanakannya.

Peneliti : untuk aturan yang diterapkan dalam kegiatan melukis tersebut seperti apa bu?

Bu Putri : guru selalu mengajarkan setiap anak untuk selalu dilatih untuk fokus dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Dan setiap anak harus dituntut untuk bisa

berlatih untuk terampil dalam mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggunakan *finger painting*

Peneliti : bagaimana cara jenengan dalam mengevaluasi kegiatan melukis di kelas B tersebut?

Bu Putri : kalau evaluasi kita langsung lihat hasil katya akhir anak. Jadi harus dilihat dari beberapa anak yang sudah baik hasilnya. Dan harus selalu diberi motivasi dengan baik. Kemudian evaluasi tersebut merupakan progres untuk naik ke kelas selanjutnya.

Peneliti : terus untuk hasil atau keuntungan yang didapat dalam kegiatan menggunakan *finger painting* tersebut seperti apa?

Bu Putri : bagi siapa dulu Mbak?

Peneliti : bagi anak bu?

Bu Putri : kalau bagi anak. Iya setiap anak harus ana motivasi yang membuat anak berkembang ataupun sudah ada perkembangan yang baik dalam keterampilan kreativitasnya.

Peneliti : oohh iya, kalau untuk guru bagaimana bu?

Bu Putri : kalau untuk saya, juga dapat motivasi juga. Ketika satu kegiatan bisa menghasil suatu yang membaggakan.

FIELD NOTE
WAWANCARA

Kode : W-03

Topik : Wawancara

Tanggal : 10 Maret 2023

Informal : Bu Sulastrri (Guru Kelas A)

Tempat : Kelas A1

Pagi ini saya datang ke TK Jati 2 Masaran, Sragen terkait dengan data yang ingin saya cari, yaitu dengan melalui wawancara dengan bu Sulastrri selaku guru kelas A, terkait tentang pelaksanaan kegiatan menggunakan *finger painting* di kelas A.

Pagi ini saya sampai di lembaga sekitar jam 09.30, saya menuju ke ruang Kelas A1 dan ternyata ibu Sulastrri selaku guru yang bersangkutan tidak ada di kelas, beliau sedang mengantar muridnya untuk menunggu dijemput orang tuanya.

Tidak lama kemudian, bu Sulastrri datang dan menjumpai saya, saya langsung diajak masuk kelas dan langsung mewawancarai beliau.

Peneliti : sebelumnya, Asalamualaikum bu .

Bu Sulastrri : waalaikum salam Mbak.

Peneliti : maaf bu sebelumnya saya minta maaf bu, sudah mengganggu waktu anda...

Bu Sulastrri : ohh iya gakpapa Mbak Dian santai saja kalau sama saya.

Peneliti : heheh iya bu Sulastrri. Sebelumnya disini saya ingin melakukan wawancara dengan jenengan tentang kegiatan menggunakan *finger painting* bu.

Bu Sulastri : untuk perkembangan anak dalam kreativitasnya melalui kegiatan menggunakan *finger painting* ini sudah baik ya Mbak. Sudah banyak anak-anak yang bisa mengontrol kekuatan tangannya dengan baik.

Peneliti : berarti di kelompok A ini semua anak sudah bisa ya bu?

Bu Sulastri : iya Mbak. Alhamdulillah sudah semua. Tetapi hanya dalam melukisnya ada beberapa anak yang masih kurang rapi. Karena tiap anak kan berbeda-beda ya Mbak, jadi sesuai kemampuan anak-anaknya. Dan sebagai pendidik juga harus bisa membuat anak agar bisa terampil dalam perkembangan otot-otot tangan anak.

Peneliti : apakah ada kendala di kegiatan menggunakan *finger painting* s ini bu.

Dan kalau ada kendala

apakah ada upaya untuk mengatasinya?

Bu Sulastri : pasti ada kendala ya Mbak. Terkadang ada anak yang kurang berminat Mbak ataupun mudah bosan ya Mbak. Itu sih tergantung anak-anaknya juga Mbak. Jadi setiap guru harus bisa selalu memberi motivasi semangat kepada anak-anak didik kita.

Peneliti : Terus untuk penilaian disini seperti apa bu dalam kegiatan menggunakan *finger painting*?

Bu Sulastri: iya disini menggunakan hasil karya dari anak-anaknya mbak sama pengamatan langsung dengan anak-anak.

Peneliti : apa tidak ada catatan nilainya bu?

Bu Sulastri : iya kalau saya menggunakan catatan penilaian tetapi hanya menggunakan lembar penilaian dari pembelajaran sentra. Kalau untuk yang kegiatan lukisnya format penilaiannya belum ada Mbak.

Peneliti : ow yaudah bu. Terimakasih untuk penjelasannya semua ya bu..

LAMPIRAN 7**FIELD NOTE****DOKUMENTASI**

Kode :01

Judul :Dokumentasi mengenai kegiatan Kreativitas dengan melalui menggunakan *finger painting*

Tanggal : 7 Maret 2023

Informan : Sumarsih Wulandari selaku kepala sekolah

Tempat : Di Kantor kepala sekolah

Catatan Deskriptif

Pagi saya datang di TK Jati 2 Masaran, Sragen pukul 09.00 untuk meminta data yang mengenai data guru dan peserta didik, Di sana saya meminta izin terlebih dahulu kepada ibu kepala sekolah untuk meminta data tersebut. Kemudian saya disuruh ibu kepala sekolah memperoleh profil sekolah, visi, misi, tujuan sekolah, dan data-data lainnya.

Catatan Deskriptif

Tujuan pembelajaran ataupun kegiatan lainnya tercapai/berhasil jika pendidik benar-benar melaksanakan mengajar dengan memiliki kompetensi dan profesional. Serta membangun sekolah yang cerdas dan ber prestasi.

FIELD NOTE**DOKUMENTASI**

Kode :02

Judul :Dokumentasi mengenai kegiatan dalam mengembangkan kreativitas anak dengan melalui kegiatan menggunakan *finger painting*

Tanggal : 9 Maret 2023

Informal : Bu Putri (Guru Kelas B)

Tempat : Kelas B

Catatan Deskriptif

Saya langsung menemui Bu Putri di kelas B, bu Putri mempersilahkan saya masuk keruang kelas A3. Saya meminta data yang mengenai RPPH tentang media *finger painting* ataupun hasil karya anak yang digunakan dalam Kegiatan melukis sama data-data penilaian pada anak. Data ini bertujuan untuk data yang saya lampirkan.

Catatan Reflektif.

Dalam setiap pendidikan guru mempunyai hasil penilaian pembelajaran ataupun kegiatan lainnya untuk semua kegiatan di sekolah. Dan bertujuan untuk kegiatan belajar mengajar lebih terarah sesuai dengan kurikulum perkembangan anak usia dini.

Lampiran 8**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****DATA PRIBADI**

Nama : Dian Pratiwi
TTL : Sragen, 19 November 1998

Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tinggi Badan : 150 cm
Berat Badan : 50 kg
Alamat : Sari RT 06/02, Pringanom, Masaran, Sragen
Handphone : 085921146946
Status : Belum Menikah
Email : pratiwidiandp19@gmail.com

DATA KEPENDIDIKAN

PAUD/TK : RA Al-Hidayah 1 Masaran
Sekolah Dasar : SDN Pringanom 3 Masaran
SMP : SMP Muhammadiyah 2 Masaran
SMK : SMK Muhammadiyah 4 Sragen
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Raden Mas Said Surakarta
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini