

**MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK KELOMPOK BERMAIN DENGAN
FINGERPAINTING DI TK AL-IKHLAS JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

RATRI KURNIA PRATIWI

Universitas Muhammadiyah Jember , ratrikurnia500@gmail.com

Abstraks

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif atau berbeda dari yang sebelumnya, oleh karena itu kreativitas sangat penting dikembangkan sejak dini. Salah satu mengembangkan kreativitas adalah dengan menggunakan *Finger Painting* karena *finger painting* merupakan kegiatan yang menyenangkan, selain mengenalkan warna pada anak , *finger painting* juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan imajinasinya. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak melalui *finger painting* dapat berkembang secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan belajar dimana pada siklus I mendapat prosentase 57% sedangkan pada siklus II, yang mendapat prosentase 85% , sehingga sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Hal ini berarti kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok Bermain di TK AL-IKHLAS Jember tahun ajaran 2017-2018.

Kata Kunci : Kreativitas. *Finger painting*

Creativity is the ability to produce something more creative or different from previous ones, therefore creativity is very important developed early on. One of developing creativity is to use the Finger Painting because the finger painting is a fun kegiataan, in addition to introduce color in children, finger painting also provides an opportunity to develop in children his imagination. Based on the results of observation it can be concluded that the child's creativity through finger painting can develop optimally. Hi This is evidenced by an increase in belajar where in the cycle I got a percentage of 57% while in cycle II, which gets a percentage of 85%, so it already meets the ketuntasan of classical. This means the activities of finger painting can increase creativity of groups playing at the TK/KB AL-IKHLAS Jember school year 2017-2018.

Key words: Creativity. *Finger painting*

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak adalah masa terpanjang dalam rentang kehidupan seseorang, saat individu relatif

tidak berdaya dan masih bergantung pada orang lain. Anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini anak memasuki usia emas (*golden age*) yang merupakan masa anak mulai peka dan sensitif untuk

menerima berbagai rangsangan untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Masa peka yang dimiliki pada masing-masing anak berbeda seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan terulang dimasa yang akan datang. Pada masa emas tersebut anak usia dini memiliki keinginan belajar yang luar biasa. Anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Stimulus yang tepat dari orangtua, guru maupun lingkungan sekitar anak harus diberikan untuk mengembangkan kemampuan, kreativitas dan keberbakatan anak. Dalam mengoptimalkan kreativitas anak, seharusnya orang dewasa disekitar anak memberikan waktu serta kebebasan anak dalam melakukan kegiatan dan mencoba hal-hal baru.

Wahyudin (2003:55) menyebutkan kreatifitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Pada saat inilah anak akan bereksplorasi dengan gagasan dan konsep berfikir yang anak miliki. Peran guru maupun orang dewasa disekitar anak bertugas untuk memfasilitasi,

mendampingi serta mengamati setiap perkembangan anak. Anak dituntut untuk melakukan semua kegiatan yang diperintahkan dengan kegiatan yang terus berulang dan monoton tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi terhadap kemampuan yang anak miliki, karena anak usia dini memiliki potensi yang beragam dan untuk mengembangkan potensi tersebut memerlukan bantuan dari orang lain khususnya orang dewasa.

(Semiawan, 1998) Kreativitas sangatlah penting dikembangkan sejak usia dini, karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini sehingga nantinya dalam anak dapat mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula.

Kreativitas anak yang distimulasi sejak dini dapat menjadikan anak sebagai sosok yang mandiri dan kuat sehingga dengan mudah beradaptasi dengan keadaan yang penuh dengan tantangan serta kemajuan yang pesat dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses kreativitas itu sendiri dilakukan dengan memberikan anak suatu permasalahan dan membiarkan anak merenungkan cara memecahkan permasalahan tersebut dan anak akan bersemangat untuk kembali melakukan sesuatu yang baru. Pendidik diharuskan untuk menghargai bakat dan

minat yang khas dari setiap anak. Itu berarti, anak perlu diberikan kesempatan dan kebebasan mewujudkannya. Pembelajaran di sekolah menekankan anak pada kemampuan dalam menulis, membaca dan berhitung dan membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar dan meniru. Hal ini menyebabkan kreativitas anak menjadi tidak berkembang. Terlebih lagi dengan tidak adanya media pembelajaran yang menarik untuk memacu tingkat kreativitas anak. Kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya atau membuat sesuatu yang sudah ada menjadi hal yang lebih baru lagi sesuai dengan pemikiran anak. (Semiawan, 1998)

Berdasarkan pengamatan pada anak Kelompok Bermain TK AL-IKHLAS kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari 8 dari 14 anak belum bisa menggambar sesuai imajinasi dan beberapa belum bisa membuat kombinasi warna yang baru, dan ada pula beberapa anak yang tidak mau ketika diminta untuk menggambar. Hal ini disebabkan selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung, sehingga anak-anak tidak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media.

Ada banyak cara yang digunakan untuk mengenalkan kreativitas pada anak, tidak hanya melalui gambar atau aktifitas

menggambar. Kegiatan menggambarpun tidak hanya dilakukan menggunakan pensil. Salah satu cara mengenalkan kreativitas pada anak usia dini yaitu dengan *fingerpainting*

Pamadi (2008: 10)

mengatakan bahwa *finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Di dalam kegiatan *finger painting*, anak dapat dengan bebas bermain sambil belajar menuangkan imajinasi yang akan diwujudkan dengan membuat berbagai macam coretan menggunakan jari-jari tangannya untuk membentuk garis lurus dan lengkung. Kegiatan *finger painting* pada dasarnya mudah, tidak begitu rumit, serta tidak ada aturan baku untuk melakukan kegiatan tersebut. Hal yang harus dilakukan guru adalah memberikan memotivasi serta menumbuhkan keberanian anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*, yaitu untuk tidak takut tangannya kotor karena terkena pewarna. *Finger painting* diduga dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan/ jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan, mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, dan memupuk keindahan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas anak melalui *finger painting* pada Kelompok Bermain di TK/KB AL-IKHLAS Jember”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah melalui *finger painting* dapat meningkatkan kreatifitas pada anak kelompok bermain di TK/KB AL-IKHLAS Jember?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan potensi anak dalam menciptakan gambar sesuai imajinasi dan membuat kombinasi yang baru
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan kreatifitas anak kelompok bermain dapat meningkat melalui *finger painting* di TK/KB AL-IKHLAS Jember

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang salah terhadap masalah atau permasalahan yang terkandung dalam penelitian ini, maka penting untuk memberikan variabel-variabel dalam penelitian ini :

- 1.4.1 Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif atau berbeda dari yang sebelumnya sehingga nantinya anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. antara lain : dapat anak dapat menciptakan gambar sesuai imajinasi dan dapat membuat kombinasi warna yang baru
- 1.4.1.1 *Finger Painting* adalah tehnik membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan pewarna makanan secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar untuk melatih motorik halus

anak. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media pewarna makanan yang terdiri dari 4 (empat) warna dasar yaitu merah, kuning, hijau, dan biru.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi anak ataupun guru, dalam meningkatkan serta memperbaiki proses pembelajaran, selain itu juga bermanfaat untuk memberi masukan terhadap kegiatan pembelajaran anak untuk merangsang berfikir kreatif anak di Kelompok Bermain TK/KB AL-IKHLAS Jember sekaligus memberikan manfaat secara teoritis untuk mengetahui teori-teori yang berguna dalam mengembangkan kreativitas anak.

1. Bagi guru, dengan merangsang berfikir kreatif anak diharapkan memperoleh pengalaman baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran anak melalui *finger painting*
2. Bagi peneliti, dapat membantu guru dalam mengatasi masalah anak dalam meyalurkan kreatifitas yang dimiliki di taman kanak-kanak serta mendapat ilmu lebih dalam mengenai cara menyalurkan kreatifitas anak melalui *finger painting*.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas berdasarkan judul diatas yaitu hanya pada peningkatan kreativitas dimana anak usia dini dapat menciptakan gambar sesuai imajinasi dan membuat

kombinasi yang baru melalui kegiatan *finger painting* yang nantinya anak mampu membuat berbagai macam coretan dan berbagai bentuk geometri menggunakan pewarna makanan dengan 4 warna dasar (merah, hijau, kuning dan biru) pada Kelompok Bermain di TK/KB AL-IKHLAS Jember yang berjumlah 14 anak.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik belajar. Sesuai dengan konsep tindakan di atas ada tiga tujuan utama pelaksanaan PTK yaitu: dengan memperbaiki kinerja guru, menumbuhkan sikap profesional guru dan peningkatkan situasi tempat praktik berlangsung. Dengan arti lain Penelitian Tindakan Kelas ditujukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam praktek pembelajaran di kelas. Model ini lebih menonjolkan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh setiap peneliti, misalnya rencana guru didalam setiap pembelajaran. penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan beberapa pihak, yaitu pihak kepala sekolah, guru, murid kelompok bermain dan peneliti sendiri yang akan terjun langsung secara kolaboratif berdasarkan permasalahan yang ada di TK/KB AI-IKLAS, khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak melalui *finger painting*.

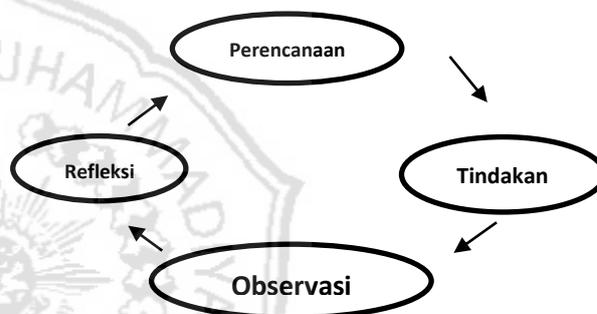
3.2 Desain Penelitian

Desain yang ditempuh dalam melaksanakan penelitian dengan metode Penelitian Tindakan Kelas

dimana setiap tindakan yang dilakukan merupakan hasil refleksi dari tindakan sebelumnya, untuk perubahan kearah yang lebih baik sesuai faktor yang diteliti dalam perencanaan.

Dalam model Kurt Lewin terdiri dari empat langkah yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi.

Apabila pada pelaksanaan tindakan siklus I, belum memenuhi kriteria kesuksesan maka peneliti akan melakukan pelaksanaan tindakan berikutnya dengan menggunakan langkah yang sama pada pelaksanaan tindakan siklus I.



Gambar 3.2 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Sanjaya, 2013:154)

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian, peneliti menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, yang meliputi (1) perencanaan, pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

3.3.1 Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah

- a. Membuat rencana pembelajaran berupa RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian)

- b. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kertas gambar berukuran A4 dan pewarna makanan dengan 4 warna (merah, kuning, hijau, dan biru) yang sudah dicampurkan lem fox
- c. Guru menerangkan rencana kegiatan yang akan dilakukan bersama anak
- d. Menyiapkan lembaran observasi dan dokumentasi
- e. Membuat dan menyiapkan format penilaian akhir yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas anak

3.3.2 Pelaksanaan (*Implementin*)

Pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti meninjau pelaksanaan dari perencanaan yang telah dibuat, sedangkan yang melakukan pelaksanaan ini adalah guru Kelompok Bermain dengan mengacu pada alat penelitian yang diberikan oleh peneliti. Nantinya peneliti melihat sejauh mana penguasaan guru dalam memberi arahan tentang cara melakukan kegiatan *fingerpainting* dalam upaya peningkatan kreativitas anak di TK/KB AL-IKHLAS.

3.3.3 Pengamatan (*Observing*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya kegiatan. Pengamatan dilakukan secara terus menerus dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat tercapai. Tujuan dari pengamatan ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan reflesi pada tahapan selanjutnya. Pengamatan dilakukan secara menyeluruh dan

menggunakan instrument pengumpul data yang sudah ditetapkan, sehingga dapat diperoleh seperangkat data tentang pelaksanaan tindakan.\

Penelitian ini bersifat kolaboratif, maka selain peneliti juga melibatkan guru kelas sebagai kolaborator

3.3.5 Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan ini diimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dilakukan evaluasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan refleksi dengan beberapa siklus yang apabila pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, maka peneliti akan melanjutkan kegiatan pada siklus selanjutnya yang mengacu pada langkah pembelajaran pada siklus pertama. Tolak ukur berhasil atau tidaknya penelitian tindakan kelas, dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

n = Jumlah anak yang berhasil

N = Jumlah seluruh anak

Refleksi ini dilaksanakan oleh peneliti dan guru sebagai pelaksana tindakan dengan cara mendiskusikan hasil pengamatan dan pelaksanaan yang telah dilakukan.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelompok Bermain TK/KB Al-

IKLAS dengan jumlah siswa 14 anak yang terdiri dari 6 murid laki-laki dan 8 murid perempuan dengan Guru kelas yaitu Anita Djati.

Peneliti mengambil penelitian di TK/KB AL-IKHLAS karena kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Anak belum bisa menggambar sesuai imajinasi dan beberapa belum bisa membuat kombinasi warna yang baru, dan ada pula beberapa anak yang tidak mau ketika diminta untuk menggambar. Hal ini disebabkan selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung, sehingga anak-anak tidak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media.

3.5 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK/KB AL-IKHLAS yang beralamat di Jalan Letjen Sutoyo Perum Kebonsari Indah R.54 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

Peneliti melakukan pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan karena kreativitas anak kelompok bermain belum berkembang secara optimal, serta untuk mengetahui apakah kemampuan kreatifitas anak kelompok bermain dapat meningkat melalui *finger painting* dan di TK/KB AL-IKHLAS Jember.

3.6 Data Penelitian dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber untuk memperoleh data yang valid meliputi:

1. Narasumber atau informan yaitu guru kelas Kelompok Bermain TK AL-IKHLAS
2. Peristiwa berlangsungnya proses penjelasan dan pembelajaran *Finger painting* di Kelompok Bermain TK AL-IKHLAS
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, buku penilaian, catatan observasi dan catatan-catatan penting lainnya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif dan jenis data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan:

1. Observasi

Dimana observasi ini dilakukan saat kegiatan belajar mengajar, sebelum diberitindakan dan selama diberi tindakan dalam bentuk siklus-siklus. Observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreatifitas anak, respon anak terhadap apa yang dilakukan guru ketika guru menggunakan *finger painting*.

2. Dokumentasi

Merupakan suatu pengumpulan data berupa dokumen-dokumen.

Baik berupa dokumen tertulis dan gambar. Pada penelitian ini, dokumen yang diambil berupa foto pada saat pembelajaran *finger painting* dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai bukti hasil

kreativitas anak selama proses pembelajaran.

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Sanjaya (2010:84)

mengungkapkan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar pengamatan dalam penelitian ini berisi daftar kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian berlangsung agar penelitian menjadi terarah dan hasil data mudah untuk diolah. Kisi-kisi observasi kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dapat dilihat pada tabel berikut:

BSB	apabila anak mampu membuat gambar sesuai imajinasi
BSH	anak mampu menciptakan kombinasi warna
MB	apabila membentuk garis lurus dan lengkung dan membuat berbagai macam coretan
BB	apabila anak belum memenuhi indikator

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mencatat kembali data yang telah diperoleh, yang akan digunakan didalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan dokumen berupa foto-foto kegiatan anak dan kegiatan guru yang digunakan untuk mengumpulkan

data yaitu menggunakan kamera handphone yang diperlukan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian.

3.9 Kriteria Kesuksesan

Kriteria kesuksesan adalah peningkatan hasil belajar anak secara klasikal sehingga mencapai standar ketuntasan yang sudah ditentukan. Sesuai dengan penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata prosentase kreativitas melalui *finger painting* anak kelompok bermain sekitar $\geq 80\%$ dengan total 14 anak, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 6 anak laki-laki yang diambil dari nilai anak dengan maksimal mendapatkan nilai Berkembang Sangat Baik mendapat dan minimal mendapatkan nilai Berkembang Sesuai Harapan.

3.10 Teknik Analisis Data

Wadhani (2007: 59) mengemukakan bahwa analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat

dipertanggungjawabkan sehingga mampu memberikan makna. Analisis data dilakukan dalam suatu penelitian untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh. Rumus :

$$\frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh anak} \times 100\%}{\text{Jumlah anak} \times \text{skor maksimum}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK/KB AL-IKHLAS yang beralamat di Jalan Letjen Sutoyo Perum Kebonsari Indah R.54

Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Kegiatan pada tahap pendahuluan adalah mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah TK/KB AL-IKHLAS.

Penelitian yang dilaksanakan akan menggunakan model pembelajaran klasikal, dimana kegiatan awal yang dilakukan guru adalah mensetting ruang kelas dengan menyuruh anak duduk melingkar, kemudian guru membagikan kertas dan pewarna makanan yang sebelumnya sudah dicampur dengan lem fox. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 8 perempuan dan 6 laki-laki.

Apabila siklus 1 belum mencapai ketentuan yang telah di tentukan oleh peneliti, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 4.2 Hasil Rata-Rata Observasi Siklus I

Pertemuan	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Anak	Presentase	Anak	Presentase
Pertama	6	42%	8	57%
Kedua	7	50%	7	50%
Ketiga	8	57%	6	42%

Berdasarkan observasi bahwa hasil terakhir dari proses kegiatan *finger painting* pada Kelompok Bermain di TK/AL-IHKLAS yang dilakukan selama 3kali pertemuan dalam siklus satu, disimpulkan bahwa anak yang tuntas atau mendapatkan nilai Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan terdapat 8 anak atau 57% drari 14 anak. Sedangkan anak yang belum tuntas atau mendapat nilai Mulai Berkembang dan Belum Berkembang 5 anak atau 35 dari 14 anak

Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Observasi Siklus II

Pertemuan	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Anak	Prese ntase	Anak	Present ase
Pertama	10	71%	4	28%
Kedua	12	85%	2	14%

Pada siklus II, anak terlihat lebih antusias untuk bermain *finger painting*, selain karena anak mulai terbiasa bermain *finger painting*, cara guru menjelaskan materi pembelajaranpun lebih menarik dari sebelumnya, sehingga kreativitas anak dapat meningkat sesuai kriteria yang ditentukan yaitu 80%.

Pada pelaksanaan siklus I, kriteria kesuksesan anak Kelompok Bermain belum memenuhi target dengan nilai akhir 8 anak tuntas dari 14 anak dengan prosentase 57%. Setelah mengadakan evaluasi bersama kolabolator, maka peneliti melakukan perbaikan dengan melaksanakan tindakan siklus II. Hasil yang diperoleh dalam perbaikan siklus II ini terbukti membawa peningkatan yang baik atas kreativitas anak. Jika pada siklus I , data akhir yang dieproleh prosentase 57%, pada siklus II naik menjadi 12 anak yang tuntas dengan prosentase 85%. Dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disampaikan bahwa *finger painitng* berpengaruh terhadap kreativitas anak Kelompok Bermain di TK/KB AL-IKHLAS dalam hal mampu menggambar sesuai imajinasi, menciptakan kombinasi warna baru, membuat garis lurus, lengkung dan titik serta membuat berbagai macam coretan.

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan *Finger Painting* dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok Bermain di TK/KB AL-ILKLAS tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan anak mampu menciptakan gambar sesuai imajinasi mereka tanpa bantuan dari guru, mampu melakukan kombinasi warna baru tanpa diperintah oleh guru, mampu membuat garis lurus, lengkung, dan titik serta berbagai macam coretan. Data pada pra-tindakan menunjukkan prosentase 42%. Pada siklus I prosentase menjadi 57% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, peneliti memberikan saran :

1. Untuk Lembaga
Bagi Kepala TK/KB AL-IKHLAS Jember, diharapkan untuksenantiasa tetap optimal dalam melaksanakan program-program pendidikan pada umumnya serta terus memanfaatkan media yang ada untuk memenuhi kebutuhan anak didik di TK AL-IKHLAS Jember.
2. Untuk Guru
Diharapkan Guru semakin lebih aktif lagi untuk membimbing, mengasah dan memberi kesempatan pada anak untuk menyalurkan kecerdasan dan potensi yang dimiliki anak terlebih dalam hal kreativitasnya.

