



***Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati**

Mudrikah

Received: 17 8 2017 / Accepted: 20 10 2017 / Published online: 27 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract This study aims to determine 1) the creativity of drawing children aged 3-4 years in KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. 2) whether through finger painting can improve the creativity of drawing children aged 3-4 years in KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. This research method uses classroom action research. This research is conducted in two stages, that is cycle I and cycle II. The subjects of this study were students of Harapan Bangsa Age Group 3-4 years Guwo Tlogowungu Pati as many as 17 students. The results of this study indicate that finger painting to enhance the creativity of children's drawing is done with two cycles, the first cycle is done with F4 size paper media, free scratch technique, cycle II of the child is done with A3 size paper media and the technique of scratching fingers and grasping. The results of data analysis and observation through finger painting showed an increase from the pre cycle of 44% of children who completed the creativity of the drawing, up in the first cycle to 53%. That is, an increase of 9%. And in the second cycle increased to 80% and an increase of 84.6%. The results achieved in cycle II already meet the established completion target, which is 80% of the total children get the value with the category of the total value of 84.

Keywords: creativity drawing, finger painting

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kreativitas menggambar anak usia 3-4 tahun di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. 2) apakah melalui finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 3-4 tahun di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok Bermain Harapan Bangsa usia 3-4 tahun Guwo Tlogowungu Pati sebanyak 17 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak dilaksanakan dengan dua siklus, siklus pertama dilakukan dengan media kertas ukuran F4, teknik goresan bebas, siklus II anak dilakukan dengan media kertas ukuran A3 dan teknik goresan jari-jari dan menggenggam. Adapun hasil dari analisis data dan observasi melalui finger painting menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 44% anak yang tuntas dalam kreativitas menggambar, naik di siklus pertama menjadi 53%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 9%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 80% dan terjadi peningkatan sebanyak 84,6%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 84.

Kata Kunci: kreativitas menggambar, finger

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan sumber daya manusia. Mengingat anak usia dini yakni anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Itu artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosioemosional dan spiritual (Yuliani Nurani, 2010:3).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak merupakan pribadi yang unik yang melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian (Yuliani Nurani, 2009:7).

Kreativitas menggambar anak dalam pembelajaran pada anak usia dini sudah saatnya memperoleh perhatian sehingga dapat mengembangkan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang. Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang akan banyak membantu anak berprakarsa untuk mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, Kelompok Bermain mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Para ahli berpendapat bahwa ada hubungan yang erat antara kecerdasan dengan kreativitas.

Kreatifitas menggambar secara konseptual fungsinya adalah sebagai sarana atau media untuk menumbuhkembangkan kemampuan pikir, kreativitas, kepekaan rasa dan indrawi serta pembinaan kemampuan keterampilan dalam berkesenian. Kreativitas menggambar bukan hanya proses yang mengarahkan pada sesuatu penciptaan yang baru, berbeda, unik dan inovatif, namun kreativitas menggambar juga merupakan proses cara berpikir, serta bentuk imajinatif dan fantasi seseorang (Sumanto, 2005:15).

Menggambar sebagai salah satu wujud senirupa yang digunakan anak untuk mengkomunikasikan ide-ide kreatifnya. Mendorong anak untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna (Sumanto, 2005:15). Dalam artian, anak mengungkapkan ide, gagasannya melalui bahasa visual yang dituangkan melalui coretannya.

Pada kenyataannya pendidikan saat ini hanya menekankan pada kemampuan anak dalam menulis, membaca dan berhitung. Keadaan ini dikarenakan orangtua yang menuntut anaknya untuk pandai menulis, membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan belajar anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah 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 (Ninik Masruroh, 2014:4).

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 5-6 Desember 2016 di KB Harapan Bangsa 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. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya. Anak menulis sesuai

dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan. Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya. Kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di dalam ruang kelas dan anak selalu diperintahkan untuk duduk, diam, dan kerjakan. Hal ini tentu saja membuat ruang gerak anak menjadi sempit dan terbatas. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak menjadi bosan, kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar anak. Faktor yang diduga menjadi penghambat permasalahan ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*), pembelajaran menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain.

Dalam catatan perkembangan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa semester awal ini masih terbilang kurang karena dalam kelas ini 60% atau 15 anak belum mampu mengembangkan kreativitas menggambar. Berdasarkan jumlah murid kelompok B yang terdiri dari 17 siswa yaitu 10 laki-laki dan 7 perempuan hanya 40% anak yang mampu menuangkan ide-ide kreatifnya ke dalam sebuah gambar, namun 60% siswa lainnya masih banyak yang belum dapat menuangkan imajinasinya dengan baik. Anak-anak belum menemukan cara yang tepat untuk mengaktualisasikan ide-idenya, ada yang ragu, malu, takut, dan masih banyak anak-anak yang terpaksa dengan contoh yang diberikan guru saat menggambar, anak-anak kurang terstimulasi dalam menuangkan ide-ide yang mereka miliki dan pengalaman yang pernah mereka alami.

Faktor penghambat yang telah disebutkan di atas menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang optimal karena anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri serta anak hanya menjalankan semua kegiatan berdasarkan perintah dari guru. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan finger painting dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa.

Finger Painting merupakan kegiatan melukis menggunakan jari yang dilakukan dengan cara mencelupkan tangan ataupun jari ke cat pewarna lalu mengoleskan di atas kertas sampai membentuk sebuah hasil karya (goresan, lukisan). Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuan anak dan menuangkan imajinasi yang anak miliki serta menghasilkan suatu hasil karya yang baru dan berbeda dengan yang lainnya. Pada saat bermain finger painting, bukan hanya imajinasi anak yang berkembang namun anak juga dapat berseksplorasi dan berkreasi dengan warna, melatih motorik halus (kelenturan tangan/jari) serta melatih perasaan akan keindahan seni (Sumanto, 2005:53).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi pada KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan. Pemilihan waktu penelitian ini disesuaikan dengan jadwal dan program semester yang digunakan sekolah bersangkutan sebagai tempat penelitian. Subjek penelitian yaitu siswa dan siswi KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017 usia 3-4 tahun sebanyak 17 anak (10 laki-laki dan 7 perempuan). Sumber data primer penelitian ini diperoleh melalui person berupa jawaban lisan melalui wawancara berupa bentuk kata-kata, ucapan lisan dan perilaku dari subyek yang diteliti. Adapun sumber data untuk meningkatkan kreativitas

menggambar anak melalui kegiatan finger painting ini diperoleh dari Guru kelas, Kepala lembaga, dan siswa. Sumber data sekunder penelitian ini diperoleh melalui place dan paper yaitu data yang berasal dari dokumen-dokumen, foto-foto, buku panduan pengembangan kreativitas menggambar anak usia dini, alat peraga dan rekaman-rekaman kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan atau observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan tim kolaboratif untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada pembelajaran kreativitas menggambar melalui finger painting. Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan dalam penelitian adalah berupa daftar kelompok siswa dan foto. Penggunaan dokumentasi foto dimaksudkan untuk memperoleh aktivitas siswa pada saat kegiatan berlangsung. Wawancara ditujukan kepada guru kelas KB Harapan Bangsa Guwo untuk memperoleh data tentang anak didik, dan perkembangan kemampuan kreativitas menggambar anak didik. Serta kepala KB Harapan Bangsa Guwo untuk memperoleh data tentang kelembagaan meliputi sejarah, visi misi lembaga, struktur organisasi, data guru dan murid, model pembelajaran yang dipakai, program-program unggulan, pembagian jadwal pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat empat rangkaian dalam penelitian tindakan kelas antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklus, minimal dilakukan sebanyak dua kali siklus mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Tahapan tersebut diulang sampai terjadi peningkatan, dengan catatan bahwa perencanaan pada siklus sebelumnya dan menunjukkan apa saja kelemahan siklus tersebut, kemudian penjelasan tentang bagaimana hasil tersebut akan diperbaiki. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset diteruskan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai penelitian merasa puas dan tercapai tujuannya.

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama atindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku anak, serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Untuk mengkaji secara keseluruhan tentang tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul. Kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Dalam refleksi peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk menganalisis, mengevaluasi kelemahan atau kelebihan dan tindakan pembelajaran yang telah dilakukan serta hambatan-hambatan yang dihadapi. Hasil analisis refleksi ini berguna untuk menentukan tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan dan sebagai dasar pertimbangan untuk menyusun rencana kegiatan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas melalui finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa Pati. Hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran sehari-hari di KB Harapan Bangsa dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa masih kurang. Hal tersebut 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. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya.

Anak menggambar sesuai dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan. Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya.

Selain itu kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di dalam ruang kelas dan anak selalu diperintahkan untuk duduk, diam, dan kerjakan. Hal ini tentu saja membuat ruang gerak anak menjadi sempit dan terbatas. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak menjadi bosan, kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar anak. Faktor yang diduga menjadi penghambat permasalahan ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*), pembelajaran menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain. Hasil pengamatan peneliti terhadap kreativitas menggambar anak melalui finger painting sebelum diberikan tindakan sebagai berikut.

Tabel 1.

Data Hasil Pengamatan Kreativitas Menggambar Anak Sebelum Diberi Tindakan

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan Menggambar	4	6	7		7	44%
2	Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	3	8	6		6	35%
3	Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	2	9	6		6	35%

Keterangan:

Kreativitas menggambar belum tampak (belum tuntas)

Kreativitas menggambar mulai tampak (cukup tuntas)

Kreativitas menggambar sudah tampak (tuntas)

Kreativitas menggambar sudah tampak dan berkembang (tuntas sempurna)

Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan menunjukkan bahwa indikator kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar 44% atau 7 anak tuntas, kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar 35% atau 6 anak tuntas, Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar 35% atau 6 anak tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas menggambar anak masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan proses pembelajaran kurang menarik sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran menggambar untuk meningkatkan kreativitas menggambar di kelas, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan media dan metode yang tepat untuk menarik minat anak agar kreativitas menggambar berkembang. Melalui kegiatan finger painting yang menarik dan

menyenangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak, sehingga kreativitas menggambar anak meningkat.

Hasil pembelajaran kreativitas menggambar melalui finger painting dengan tema rekreasi sub tema tempat rekreasi, alat perlengkapan rekreasi pada siklus I diuraikan secara rinci pada bagian berikut.

1. Perencanaan. Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), seperti: **Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; Toilet training**, melakukan percakapan tentang tema rekreasi sub tema rekreasi, dan alat-alat yang dipakai waktu rekreasi; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting dan permainan menunjang lainnya. Membagi anak didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak; Bahan dan alat yang digunakan pada siklus I adalah white board, gambar pantai, gambar pegunungan, gambar peralatan rekreasi, adonan finger painting, kertas HVS ukuran F4. Dalam siklus I ini peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus I. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus I untuk ditingkatkan pada Siklus II.
2. Pelaksanaan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini dilakukan selama 5 kali tatap muka dalam seminggu yaitu pada hari **senin-jum'at kegiatan belajar mengajar**. Pada setiap tatap muka yang dilaksanakan adalah: Penataan Lingkungan Main, dengan melakukan setting atau penataan tempat main untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak berupa kegiatan finger painting; Pijakan Sebelum Main, anak memulai kegiatan dengan menjawab dan memberi salam, berdo'a, iqrar, toilet training, kegiatan jasmani, percakapan **tentang tema pembelajaran, menyanyi "rekreasi", penjelasan kegiatan, aturan main, transisi** kelompok kecil; Pijakan Saat Main, Anak dibagi menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak; Pijakan Setelah Main, berupa recalling, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, **makan bekal, berdo'a selesai makan, pemberian reward kepada anak, berdo'a pulang**.
3. Pengamatan. Untuk melihat apakah finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak pada siklus 1 dilakukan pengamatan, yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2.

Rangkuman Hasil Persentase Kreativitas Menggambar Anak untuk Indikator Tuntas Siklus I

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar	2	6	7	2	9	53%
2	Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	2	5	6	4	10	60%
3	Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	1	5	6	5	11	65%

Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar meningkat 53%, indikator kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan

menggambar 60%, Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar 65%. Dapat kita ketahui bahwa melalui finger painting kreativitas menggambar anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

4. Refleksi. Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa melalui finger painting kreativitas menggambar anak belum sepenuhnya mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan. Karena kriteria keberhasilan peningkatan kreativitas menggambar anak didik dalam penelitian tindakan kelas ini apabila anak didik lebih dari 80% sedangkan yang dicapai dari keseluruhan aspek baru 55%. Angka ini masih jauh dibawah angka keberhasilan. Dalam refleksi siklus I ini, peneliti dan kolabolator yaitu guru sepakat untuk memperbaiki kekurangan pada tiap aspek indikator Pelaksanaan pembelajaran di tindakan siklus I peneliti dan pendidik sepakat untuk meningkatkan sistem pembelajaran di kelas pada siklus II. Peningkatan kreativitas menggambar selanjutnya dilakukan di siklus II dengan kegiatan finger painting. Diharapkan melalui kegiatan ini kreativitas menggambar anak lebih optimal sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak dapat mencapai standar minimal atau lebih baik lagi.

Pelaksanaan siklus II diuraikan secara rinci sebagai berikut.

1. Perencanaan. Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat **Rencana Kegiatan Harian (RKH)**, seperti: **Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; Toilet training**, melakukan percakapan tentang tema rekreasi sub tema rekreasi, dan alat-alat yang dipakai waktu rekreasi; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting dan permainan menunjang lainnya. Serta bahan dan alat yang digunakan pada siklus II adalah adonan finger painting, pewarna makanan, kertas manila ukuran A3, White board. Kegiatan dalam siklus II pada kegiatan inti anak tidak lagi dibagi menjadi 4 kelompok, tetapi sebanyak 6 kelompok. Sehingga anak dapat leluasa menuangkan imajinasinya.
2. Pelaksanaan Tindakan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini dilakukan selama 5 kali tatap muka dalam seminggu yaitu pada hari **senin-jum'at kegiatan belajar mengajar**. Pada setiap tatap muka yang dilaksanakan adalah: **Penataan Lingkungan Main**, dengan melakukan setting atau penataan tempat main untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak berupa kegiatan finger painting; **Pijakan Sebelum Main**, anak memulai kegiatan dengan menjawab dan memberi salam, berdo'a, iqrar, toilet training, kegiatan **jasmani, percakapan tentang tema pembelajaran, menyanyi "rekreasi", penjelasan kegiatan, aturan main, transisi kelompok kecil**; **Pijakan Saat Main**, Anak dibagi menjadi 6 kelompok, satu kelompok terdiri dari 3-4 anak; **Pijakan Setelah Main**, berupa recalling, cuci tangan, **berdo'a sebelum makan, makan bekal, berdo'a selesai makan, pemberian reward kepada anak, berdo'a pulang**.
3. Pengamatan. Untuk melihat apakah finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak pada siklus II dilakukan pengamatan. Hasil pengamatan yang telah dilakukan sebagai berikut.

Tabel 3.
Rangkuman Hasil Persentase Kreativitas Menggambar Anak untuk Indikator Tuntas Siklus II

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar		3	8	6	14	83%
2	Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar		2	8	7	15	90%
3	Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar		2	9	6	15	90%

Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar meningkat 83%, kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar 90%, keaslian dalam membuat karya sebuah gambar 90%. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat kita ketahui bahwa melalui finger painting kreativitas menggambar anak meningkat 48.2% dari pra siklus 36.4%

- Refleksi. Data hasil implementasi tentang peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting sebagai sumber belajar pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan finger painting dengan antusias dan tertib. Anak-anak mulai percaya diri dalam mengungkapkan gambar dengan berbagai teknik dan goresan. Hal ini dikarenakan metode yang selalu bertambah dan berganti. Anak menganggap mereka setiap hari mendapat tantangan baru yang harus dihadapi. Anak merasa mendapatkan kebebasan untuk mengungkapkan dirinya dan bereksplorasi melalui finger painting. Hal ini menunjukkan bahwa dengan finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa Pati. Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting sebagai berikut:

Tabel 4.
Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak di KB Harapan Bangsa

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar	44%	53%	83%
Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	35%	60%	90%
Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	38%	65%	90%
Presentase rata-rata peningkatan kreativitas menggambar anak	35.6%	59.3%	87.6%

Tabel di atas menjelaskan bahwa kreativitas menggambar anak yang tuntas pada pra siklus sebesar 35.6%, setelah dilakukan penelitian siklus I meningkat menjadi 59,3% yaitu mengalami peningkatan sebesar 23,6% dan dilakukan penelitian kembali pada siklus II dengan presentasi ketuntasan anak menjadi 87.6% mengalami peningkatan sebesar 28.3%.

Pembahasan

Kreatifitas menggambar secara konseptual fungsinya adalah sebagai sarana atau media untuk menumbuhkembangkan kemampuan pikir, kreativitas, kepekaan rasa dan indrawi serta pembinaan kemampuan keterampilan dalam berkesenian. Kreativitas menggambar bukan hanya proses yang mengarahkan pada sesuatu penciptaan yang baru, berbeda, unik dan inovatif, namun kreativitas menggambar juga merupakan proses cara berpikir, serta bentuk imajinatif dan fantasi seseorang.

Kreativitas menggambar anak dalam pembelajaran anak usia dini sudah saatnya memperoleh perhatian sehingga dapat mengembangkan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang. Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang akan banyak membantu anak berprakarsa untuk mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, Kelompok Bermain mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Para ahli berpendapat bahwa ada hubungan yang erat antara kecerdasan dengan kreativitas.

Pengembangan kognitif anak tentunya disertai dengan hal-hal yang menarik bagi anak, seperti bermain dan permainan. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak, bahkan dikatakan sebagian besar dari kehidupannya anak mengisinya dengan bermain.

Berbalik dengan teori tersebut di atas kenyataan yang terjadi hasil observasi kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa masih kurang. Hal tersebut 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. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya.

Anak menggambar sesuai dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan. Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya.

Keadaan kreativitas menggambar anak KB Harapan Bangsa saat dilakukan observasi pra siklus adalah (1) Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan: 4 anak atau 24% belum tuntas, 6 anak atau 36% cukup tuntas, dan 7 anak atau 41% tuntas. (2) Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar: 3 anak atau 17% belum tuntas, 8 anak atau 48% cukup tuntas, dan 6 anak atau 36% tuntas. (3) Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar: 2 anak atau 12% belum tuntas, 9 anak atau 53% cukup tuntas, dan 6 anak atau 36% tuntas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas menggambar anak masih rendah. Anak belum merasakan belajar melalui bermain, metode yang dipakai terkesan memaksa, sehingga anak hanya mengikuti dan meniru penjelasan yang ada tanpa berani menuangkan imjinasinya. Finger painting merupakan teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan.

Kegiatan yang bertujuan meningkatkan kreativitas menggambar pada penelitian ini dilakukan dua siklus. Setiap siklus dilakukan pertemuan 5 kali. Siklus pertama dimulai pada tanggal 12-14 Desember 2016 dilanjutkan tanggal 3-4 Januari 2017. Sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 9-13 Januari 2017. Pada siklus pertama anak bermain kegiatan Finger painting dengan tema pembelajaran rekreasi sub tema tempat rekreasi dan peralatan yang dipakai

rekreasi. Anak diperkenalkan dengan warna primer merah, kuning, dan biru, kemudian pencampuran dua warna, bentuk goresan bebas sesuai eksplorasi anak, kemudian menggores dengan jari jempol dan telunjuk. Goresan tersebut dituangkan dalam kertas HVS ukuran F4.

Setelah mendapatkan penjelasan, pengetahuan tema, dan kebebasan berekspresi, anak menangkan imjinasinya di atas kertas dengan semangat. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil pengamatan yang tuntas yaitu meningkat sebesar 59% dengan rincian sebagai berikut: (1) Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan meningkat sebanyak 53%. (2) Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar: meningkat sebanyak 60%. (3) Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar meningkat sebanyak 65%. Peningkatan ini terjadi karena anak-anak bersemangat melakukan kegiatan dan merasa tertantang melakukan membuat goresan dengan berbagai teknik.

Selanjutnya pada siklus II kegiatan dilaksanakan mulai tanggal 9- 20 Januari 2017, dengan tema rekreasi sub tema kendaraan darat dan udara, dan kendaraan laut. Kegiatan ini memberikan daya tarik tersendiri kepada anak karena tema yang dibahas dekat dengan mereka. Setelah melihat kekurangan dari siklus I peneliti beserta teman peneliti melakukan refleksi dan melakukan perbaikan dengan membagi kelompok sejumlah 6 (enam) satu kelompok terdiri dari 3-4 anak, kertas yang dipakai adalah kertas tebal yaitu manila berukuran lebih besar yaitu A3. Warna dan adonan yang dipakai adalah warna primer dan adonan yang seperti cat tingkat kecairannya.

Pada siklus dua anak mendapatkan pengalaman baru dengan teknik jari tengah, manis, dan jari kelingking serta teknik menggenggam. Anak diberikan kebebasan dalam menggambar sesuai dengan imajinasinya mereka. dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat sebanyak 28% dari nilai 59% di siklus pertama meningkat menjadi 87%. Dengan rincian: (1) Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan meningkat sebanyak 83%. (2) Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar: meningkat sebanyak 90%. (3) Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar: meningkat sebanyak 95%. Berdasarkan hasil pengamatan maka dinyatakan bahwa kreativitas menggambar anak meningkat sebanyak 87,6% dari kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 80%. Dan kegiatan finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kreativitas menggambar anak KB Harapan Bangsa dapat disimpulkan bahwa, kegiatan finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I kegiatan finger painting diberikan dengan media kertas ukuran F4 dan teknik menggambar dengan jari jempol dan telunjuk, siklus II media kertas A3 dan teknik menggambar dengan jari tengah, manis, dan kelingking, dan menggenggam.

Melalui finger painting menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 44% anak yang tuntas dalam kreativitas menggambar, naik di siklus I menjadi 53%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 9%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 84,6% dan terjadi peningkatan sebanyak 31%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 80. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan kegiatan finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti. (tt). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: UNJ.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Standar Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Hainstock, G Elizabeth. (1999). *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Hurlock, B. Elizabeth. (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, B. Elizabeth. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati, Yuli. (2011). *Bahan Ajar Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Latiana, Lita. (2011). *Bahan Ajar Metode Perkembangan Motorik Anak Usia*, Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Dini Masruroh, Ninik. (2014). *Manajemen Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Mukminin, Amirul. (2011). *Manajemen Penyelenggaraan PAUD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Nurani, Yuliani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Prastowo, Indra. (2016). Naskah Lomba Inovasi Pembelajaran tingkat Nasional, Pengembangan Metode Meditasi dalam Menggambar Ekspresi SMK Negeri 2 Donorejo Kabupaten Pacitan, Pacitan: SMK N 2 Donorejo.
- Ria Mayasari, Kiki. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, W, Johan. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kemampuan Motorik halus Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.