

**PENGGUNAAN MEDIA CAT AIR MELALUI METODE
BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK ASMAUL HUSNA
BANDAR LAMPUNG**



Skripsi
Diajukan Untuk Melegkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

ELITA RIZKIANTY

NPM : 1011070070

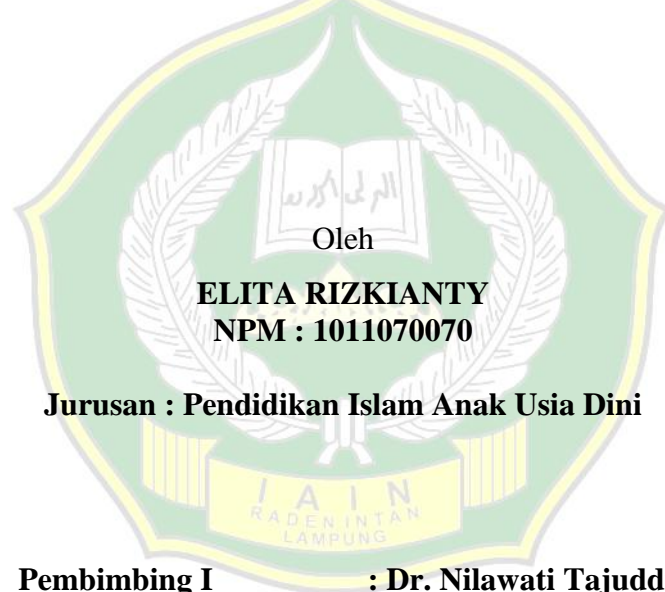
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M

**PENGGUNAAN MEDIA CAT AIR MELALUI METODE
BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK ASMAUL HUSNA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melegkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah**



Oleh

**ELITA RIZKIANTY
NPM : 1011070070**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Nilawati Tajuddin, M.Si

Pembimbing II : Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z, Ph.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M**

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA CAT AIR MELALUI METODE BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK ASMAUL HUSNA TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG

**OLEH
ELITA RIZKIANTY**

Pengembangan kreativitas yang baik dan terarah harus ditanamkan pada anak sedini mungkin karena kemampuan kreativitas merupakan dasar dalam pengembangan jiwa dan kepribadiannya. Kreativitas merupakan daya kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemungkinan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Salah satu bentuk media yang bisa membantu mengembangkan kreativitas anak adalah cat air, yaitu sebuah media permainan pencampuran warna. Adapun rumusan masalah adalah Apakah media cat air mampu mengembangkan kreativitas anak pada siswa kelas B2 TK Asmaul Husna Teluk Betung Bandar Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Media cat air dapat meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung. Adapun metode penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas dengan mengkaji permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasinya serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut dengan subjek penelitian adalah peserta didik. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Untuk menganalisa hasil penelitian penulis melakukan penarikan kesimpulan dengan cara induktif.

Berdasarkan hasil analisis data, kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 siswa yang kreatif hanya 2 anak (13,3%), setelah dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak meningkat menjadi 8 anak (53,3%) Kemudian di siklus ke II dicapai hasil yang sangat menggembirakan dan memuaskan dimana meningkat menjadi 13 anak (86,6%) dari jumlah keseluruhan. Keberhasilan ini merupakan peningkatan yang luar biasa dalam kegiatan dan harus selalu dipertahankan. Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa dengan digunakannya media cat air sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan kreativitas anak didik di kelas B2 Taman kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : *Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp. (0721) 703289*

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGGUNAN MEDIA CAT AIR MELALUI METODE BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK ASMAUL HUSNA TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : ELITA RIZKIANTY
NPM : 1011070070
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Nilayati Tadjuddin M.Si
NIP. 195508261983032002


Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z.Ph.D
NIP. 197103211995031001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal


Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGUNAAN MEDIA CAT AIR MELALUI METODE BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK TAMAN KANAK-KANAK ASMAUL HUSNA TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh : **ELITA RIZKIANTY, NPM 1011070070**, Jurusan :

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Selasa, 16 Mei 2017.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dra. Romlah, M.Pd. I

Penguji Kedua : Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Penguji Pendamping : Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z, Ph.D

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810-198703 1001

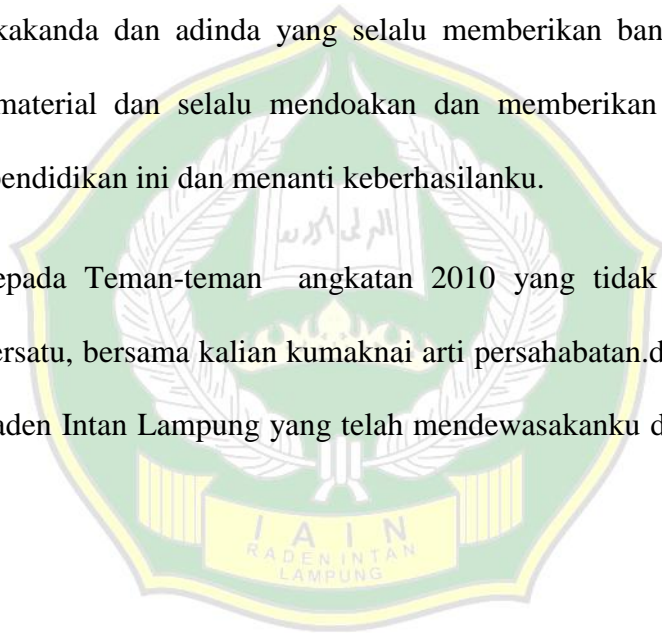


(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada Almarhum dan Almarhummah kedua orang tua ku, yang mengharapkan ku menyelesaikan pendidikan kuliah, Nenek ku tersayang yang telah menjadi orang tua ku, senantiasa tulus dan ikhlas memberikan doa, bimbingan, dukungan akan keberhasilanku mencapai tujuan hidup dunia dan akhirat kelak. Kepada kakanda dan adinda yang selalu memberikan bantuan baik berupa moril ataupun material dan selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan pendidikan ini dan menanti keberhasilanku.

Tak lupa kepada Teman-teman angkatan 2010 yang tidak bisa kusebutkan namanya satu persatu, bersama kalian kumaknai arti persahabatan. dan Almamaterku tercinta IAIN Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berfikir dan bertindak.



RIWAYAT HIDUP

Penulis adalah anak kedua dari tiga bersaudara pasangan bapak Sutikno dan ibu Juriah yang dilahirkan pada tanggal 17 juni 1992 di Kec. Teluk Betung, Kab. Bandar Lampung. penulis mengawali Pendidikan yang pernah ditempuh adalah TK Melati Puspa Tanjung Senang Bandar Lampung. diselesaikan tahun 1997, Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Senang dari kelas 1 sampai kelas 2 SD, melanjutkan atau pindah sekolah ke SD negeri 1 waylunik dan tamat pada tahun 2004, kemudian pada tahun 2004, penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama Gajah Mada diselesaikan tahun 2007, Selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bandar Lampung diselesaikan tahun 2010, setelah lulus SMK Negeri 3 pada tahun 2010 penulis mendapatkan untuk melanjutkan keperguruan tinggi di IAIN dan Alhamdulillah penulis diterima menjadi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Bandar Lampung difakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan PGRA, selama kuliah penulis mendapat kesempatan untuk mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini GARUDA selama 3 tahun.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Hirobbil A'lamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan limpahan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini ya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan seluruh umat yang selalu mengikuti ajaran agamanya.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Cairul Anwar. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dra. Meriyati M. Pd selaku ketua jurusan PGRA
3. Ibu Dr. Hj. Nilawati Tajudin, M.Si dan Bapak Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z. Ph. D. Selaku Dosen Pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta pngarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan keguruan IAIN Raden Intan Lampung yang telah membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
5. Ibu Lisiya Firdawati. S, Pd. selaku kepala sekolah TK Asmaul Husna Kecamatan Teluk Betung Barat Bandar Lampung yang telah

memperkenankan penulis melakukan penelitian dan juga membantu memberikan data serta mempermudah kelancaran penulisan skripsi

6. Rekan-rekan yang telah memberikan bantuan baik petunjuk maupun berupa saran penulis ucapkan terimakasih atas motivasinya..

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmatnya kepada mereka, semoga skripsi ini bermanfaat



Bandar Lampung 2016

Penulis,

Elita Rizkianty

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAM PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Tujuan dan Manfaat penelitian.....	14

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Cat Air.....	16
1. Pengertian Media	16
2. Pengertian Media Cat Air.....	19
3. Kelebihan Penggunaan Media Cat Air.....	20
4. Bentuk dan Langkah-langkah Bermain Media Cat Air	20
B. Permainan	23
1. Pengertian Bermain.....	23
2. Pengertian Metode Bermain.....	25
3. Tujuan dan Fungsi Bermain	26
C. Kreativitas Anak.....	28
1. Pengertian Kreativitas	28
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak.....	30
3. Tahap-tahap Pengembangan Kreativitas.....	32
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	33
D. Urgensi Metode Bermain Cat Air Dalam Mengembangkan	

Kreativitas Anak.....	35
-----------------------	----

BAB III Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Subjek/Objek.....	42
C. Setting Penelitian	43
D. Prosedur Penelitian.....	43
E. Metode Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian	50
G. Indikator Keberhasilan	51

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	52
B. Deskripsi Pratindakan	65
C. Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	67

BAB V KESIMPULAN DAN PANUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	92
C. Penutup.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Observasi awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas anak Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung.....	11
Tabel 2 sarana dan prasarana Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung.....	58
Tabel 3 Observasi Awal Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung	52
Tabel 4 sarana dan prasarana Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung.....	58
Tabel 5 keadaan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung I	59
Tabel 6 jumlah peserta didik di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung	61
Tabel 7 Data Guru di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung.....	62
Tabel 8 Hasil Observasi terhadap perkembangan Kreativitas anak.....	72
Tabel 9 Hasil Observasi kreativitas anak siklus 1 pertemuan 1.....	73
Tabel 10 Hasil Observasi terhadap perkembangan kreativitas anakr siklus 1 pertemuan 2	74
Tabel 11 Hasil Observasi terhadap perkembangan kreativitas anak.....	74
Tabel 12 Rangkuman Tingkat Perkembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Pada Siklus I dikelas B2 Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Siklus penelitian tindakan model spiral oleh kemis dan tanggart44



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar observasi siswa dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas B
2. Instrumen Dokumentasi
3. Kisi-kisi tentang kreativitas anak Asmaul Husna Bandar Lampung
4. Lembar penilaian siswa dalam proses belajar mengajar
5. Rencana kegiatan harian
6. Surat keterangan penelitian



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu perhun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting. Banyak fungsi yang dapat di ambil dari proses pendidikan ini di antaranya adalah untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang di miliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.¹

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang di awal kehidupan dimasa yang akan datang.² Pemberian pendidikan bagi anak anak usia dini dan anak-anak pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan

¹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, 2012, h.73

² Ny. Singgih D. Gunaarsa. *Psikologi Untuk Keluarga* (Jakarta : BPK, Gunung Mulya, 1984)
h. 68

bakat dan pembawaannya.oleh karena itu mereka butuh alat bermain sebagai media pendidikan dan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya.³ Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan pengelihatian bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.⁴

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar yang aktif dan menyenangkan terjadi.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2007, h. 3

⁴ Kemendiknas, *Acara Penyusunan Kurikulum PAUD*, Jakarta, Depdiknas, 2010. h. 1

Cat air adalah media melukis berbasis air dengan aplikasi yang ideal diatas kertas. Pigmennya yang halus membuat cat air bersifat transparan dan mudah larut sekalipun sudah mengering di atas palet.⁵

Selain itu ditemukan dalam sumber lain menjelaskan bahwa cat air adalah pewarna dengan pencampuran air. Karakter gambar cat air adalah warna dibuat secara transparany (tipis) dan disapu secara berulang ulang sehingga menimbulkan efek gradasi warna unik.⁶ Selain harganya murah media cat air juga dapat dibuat menggunakan dari adonan terigu dan pewarna. Selain mampu meningkatkan kreativitas, dengan bermain menggunakan media *cat air* mereka akan belajar ukuran ketika mengukur bahan (kognitif), kemudian kembali melatih motorik halus ketika menuang bahan agar tidak tumpah(sosial emosional) mereka bisa belajar mencampur warna(seni). Kelebihan dalam menggunakan media cat ialah Bahan mudah tercampur dengan air, Tidak terlalu kental, Bahan mudah dibersihkan ,Tidak berbahaya, aman untuk anak usiaa dini,Tidak berbau ,Mudah kering..Dan Media yang digunakan dalam cat air adalah:pewarna/cat,kuas. Teori mengenai *cat air* adalah teori konstruktivisme piaget menganggap bahwa pengetahuan itu merupakan sesuatu yang dibangun secara personal, implikasi dari teori piaget dalam Foreman dan Kushner menjelaskan bahwa otak manusia tahu bagaimana cara mengenali benda melalui input dari indera seperti mata, telinga, kulit, hidung, dan mulut yang secara langsung akan

⁵ www.s-yogyakarta.blogspot.com/2015/06/teknik-cat-air-bagian-pertama-pengenalan.diakses pada 13/12/2013. pukul 16. 42

⁶ Agus Sachari, Seni Rupa, Erlangga 2007 h.5

menunjukkan reaksi tertentu terhadap lingkungan sekitar.⁷ Melalui media cat air diharapkan anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan perasaannya sebagai upaya menumbuh kembangkan kreativitas anak.

Metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.⁸ oleh karena itu bermain dalam kehidupan anak adalah suatu hal yang penting untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak, terutama pada perkembangan kreativitas. Perkembangan tersebut didasari oleh perkembangan fisik dan psikis anak usia dini, kebutuhan berkomunikasi visual (berekspresi) seperti menggambar, menyanyi, menari, dan sebagainya.

Bagi anak usia dini berekspresi seni rupa merupakan salah satu media komunikasi seni yang menarik yang disukai anak-anak dan dapat mengembangkan kompetensi dasar motorik halus dengan masa perkembangan. selain itu visual bagi anak usia dini mereka dapat melakukan secara bebas, ekspresi, spontan, dinamis, polos unik sesuai dengan seni rupa yang ditampilkan..

⁷Sujiono, Yuliani.Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks, h. 60.

⁸ Moeslicaton, R. *Metode pengajaran Ditaman kanak-kanak*. Jakarta, Renika Cipta, 2004 , h. 28-29

Upaya Pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide- ide yang tersimpan dalam dirinya. Dengan bermain , anak dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya.⁹

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa menggambar dengan bermain menggunakan media cat air akan memberikan kemudahan untuk membuat warna terang.dan membuat mudah untuk membuat gambar yang diinginkan dan anak juga dapat berimajinasi atau berkreaitivitas sesuai apa yang anak inginkan Anak mempraktekkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti meningkatkan dirinya sendiri. Melalui media cat air dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kreativitas anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh orang tua dan guru di dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini ini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan meningkatkan kreativitas anak agar dapat menjadi manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan di masa mendatang. Teori Humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi, dalam hal ini teori yang berkaitan adalah Teori Rogers. Carl Rogers tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu:

⁹ Musbikin, Imam, 2010. Buku Pintar PAUD. Laksana : Yogyakarta, h. 81

1. Keterbukaan terhadap pengalaman.
2. Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation).
3. Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut uga merupakan dorongan dari dalam (internal press) untuk kreasi.¹⁰

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini berdasarkan pendapat barron dalam Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan mencari ide- ide baru yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.¹¹ Sementara itu menurut seorang pakar yang bernama Torrance I kreatif individu dapat diwujudkan, diperlukan pendorong dari luar yang didasari oleh potensi dalam individu itu sendiri, menurut Torrance, kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang melainkan sejak lahir,

¹⁰Sartono. 2012. *soccial education*. [Online]. Tersedia: <http://www.soccialeducation.blogspot.com/.../teori-dan-pengembangan-kreativitas-anak.co.id>.

¹¹ Ngalimun, haris fadillah, alpha ariani, *perkembangan dan pengembangan kreativitas*, Yogyakarta, aswaja pressindo, 2013, h. 44-45

melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman darilingkungannya¹².

Utami Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuan lain yang dimiliki oleh seseorang. Kreativitas merupakan integrasi stimuli luar dengan stimuli dalam (memori) sehingga tercipta suatu kebulatan baru. Stimuli luar adalah dorongan atau pengamatan yang berasal dari luar pada diri seseorang.stimuli luar ini nantinya akan disimpan sebagai memori dalam.¹³

Dalam mengembangkan potensi anak juga dapat dilakukan melalui pendekatan yang dapat menstimulasi kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah yang menggunakan prosedur yang sistematis.yang menyelesaikan berbagai masalah,dapat diartikan berkembangnya wawasan anak yang berkaitan dengan kreativitas.

Adapun cara meningkatkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru, yaitu:

¹² *Ibid*, h. 46

¹³ Tuhana Taufiq Andriyanto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Jogjakarta : Katahati, 2013

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
2. Mengakui dan menghargai gagasan anak.
3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
4. Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya.
5. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.¹⁴

Salah satu langkah mendorong Munculnya Kreativitas pada anak ialah dengan menciptakan lingkungan belajar yang kreatif. Keramahan dan kebersamaan akan menjadikan anak merasa betah atau dapat menikmati saat-saat belajar sehingga peluang kreativitas meningkat.¹⁵

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2004: 37) terdapat indikator dalam aspek seni :

- a) Menggambar bebas dengan berbagai media dengan rapi
- b) Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- c) Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- d) Membuat gambar dengan tehnik mozaik dengan memakai berbagai bentuk
- e) Melukis dengan jari
- f) Membuat bentuk dari media *play dough*, plastisin, lempung, dll

¹⁴Asrori, Muhammad, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), h. 79

¹⁵ Tuhana Taufik Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Jogjakarta : katahati, 2013

g) Mencocok dengan pola buatan guru atau ciptaan anak sendiri

h) Melukis dengan jari, dll

Indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri – ciri Menurut Munandar, ciri-ciri anak kreativitas adalah sebagai berikut: 1) Dorongan ingin tahu besar, 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 salah satu bidang seni. 7) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain. 8) Rasa humor tinggi, memiliki daya imajinasi baik. 9) Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinalitas, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain). 10) Dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan 11) Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).¹⁶

Seperti halnya di TK Asmaul Khusna Teluk Betung Bandar Lampung, bahwa dalam rangka mengembangkan kreativitas anak ada beberapa pembelajaran harus menyangkut tema yang sederhana, bersifat mengasah daya ingat dan menyenangkan. misalnya belajar melalui media cat air. Dengan media cat air dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi sesuai dengan kemampuan anak. Dengan demikian, melalui kegiatan bereksplorasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas anak. Namun ,kenyataannya kemampuan anak dalam

¹⁶ Ngalimun, Haris fadillah, Alpha ariani, *Op. Cit* , h.54

peningkatkan kreativitas di TK Asmaul Husna teluk betung Barat masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi anak yang lebih suka main sendiri-sendiri, kurang antusias saat guru memberi pembelajaran tentang kreativitas. Ketidak mampuan anak menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan belum adanya keberanian dalam membuat berbagai hasil karya, perasaan takut salah dan juga kurangnya motivasi guru dalam membuat hasil karya baik berupa mencampurkan warna, menggambar, mewarnai, membuat bentuk dengan berbagai media, dan lain lain. media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak disekolah hanya menggunakan media Crayon.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit, dari 15 anak didik hanya 2 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan, sedangkan yang lain masih memerlukan bantuan, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Sementara itu, dilihat kreativitas anak menurut pengamatan penulis belum sesuai dengan apa yang diharapkan, hal ini terbukti bahwa anak diberikan permainan untuk menggambar belum menunjukkan hal-hal yang baru, berikut hasil perkembangan kreativitas anak yang penulis maksud berdasarkan pendapat Yeni Rahmawati bahwa perkembangan kreativitas anak itu dapat menghasilkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pencampuran warna dasar menjadi warna baru

2. Objek-objek yang diluar standar umum/anak yang dapat melukiskan diatas kemampuan anak-anak lain.
3. Melahirkan pola gambar yang jelas dan teratur/mika pola kerja yang baik
4. Mandiri/berkarya tidak meniru
5. Menerima arahan dari guru
6. Membuat suatu objek seperti bentuk aslinya kecocokkan objek dengan warna

17

Tabel 1

Hasil Observasi Awal Pencapaian Indikator Perkembangan Kreativitas Anak dikelas B2 Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Teluk Betung Bandar Lampung

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Akmal	**	*	**	**	***	MB
2	Alifia	*	*	**	**	*	BB
3	Alfarizi	*	*	*	*	*	BB
4	Ajeng	**	*	*	**	**	BB
5	Chiku	**	**	**	**	**	MB
6	Dani	*	*	*	*	*	BB
7	Nathan	*	*	*	*	**	BB
8	Nabila	**	*	*	*	*	BB
9	Adelia	**	*	*	*	**	BB
10	Ghina	***	*	**	**	***	MB
11	M.lutfi	**	*	**	**	**	MB
12	Septya	**	*	*	*	*	BB
13	Dasha	*	**	**	*	*	BB
14	Jahra	***	**	**	**	**	MB
15	Wicaksana	*	*	*	*	*	BB

Sumber: Hasil observasi dan wawancara guru tahun 2016/2017

¹⁷ Yeni Rachmawati, *Strategi Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2010, h.13

Keterangan indikator kreativitas:

Indikator 1. Pencampuran warna dasar menjadi warna baru

Indikator 2. Objek-objek yang diluar standar umum/anak yang dapat melukiskan diatas kemampuan anak-anak lain.

Indikator 3. Melahirkan pola gambar yang jelas dan teratur/mika pola kerja yang baik

Indikator 4. Mandiri/berkarya tidak meniru

Indikator 5. Menerima arahan dari guru

Keterangan penilaian:

* artinya anak belum berkembang (BB)

** artinya anak mulai berkembang (MB)

*** artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

**** artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

Berpijak dari uraian tersebut penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian pendidikan. Dalam hal ini penulis ingin mengangkat suatu topik yang berjudul tentang, “Penggunaan Media Cat Air Melalui Metode Bermain Untuk

Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Kecamatan Teluk Betung Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dapat diketahui yang menjadi permasalahan adalah : rendahnya kegiatan/permainan yang mengandung unsure kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas kurang bervariasi maka dapat di identifikasi masalah peningkatan kreativitas anak sebagai berikut:

- a. Penerapan perkembangan kreativitas pada anak belum dilaksanakan maksimal.
- b. Kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas kurang bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah Penggunaan Media Cat Air Melalui Metode Bermain Mampu Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Asmaul Khususna Kecamatan teluk Betung Barat Bandar Lampung?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini Adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dinimelalui media Cat Air di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Kecamatan teluk Betung Barat Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Sebagai tambahan wawasan untuk guru dan mahasiswa khususnya para kader pendidik anak usia dini dan juga sebagai kajian pustaka untuk penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Memotivasi anak dalam meningkatkan keterampilan kreativitas serta dapat mengembangkan motorik halus dalam menciptakan berbagai macam campuran warna.

2. Bagi Guru

Dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran anak usia dini.

3. Bagi Sekolah

Sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran juga untuk meningkatkan kualitas mutu sekolah melalui peningkatan partisipasi siswa dan kinerja guru.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Cat Air

Pengembangan kreativitas dapat dikembangkan dengan pusat anak (area) salah satu area yang dibutuhkan adalah area seni. Lowenfeld dan Brittain mengemukakan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, senang memecahkan masalah. Masalah-masalah yang ada selalu dipikirkan kembali, ingin membangun kembali, dan berusaha menemukan hubungan baru, mereka bersikap terbuka terhadap sesuatu yang tidak diketahui dan yang baru. Sikapnya juga lentur, tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri, dan asli.¹⁸ Oleh karena itu pemilihan metode yang sesuai dengan perkembangan kreativitas anak TK adalah metode yang memungkinkan pemunculan kreativitas pada anak dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasikan kegiatan-kegiatan yang kreatif, dalam hal ini penulis menggunakan media cat air.

1. Pengertian media

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya media dapat mempermudah guru

¹⁸R, Moeslichatoen, Op. Cit, hlm. 20

dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya.¹⁹ media ialah, segala benda yang dapat dipergunakan menyampaikan informasi dalam satu situasi belajar mengajar. Pengertian tersebut dapat disampaikan bahwa media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dari berbagai pendapat tersebut maka, dapat disampaikan bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.²⁰ Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intuksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. menurut Kemp & Dayton (1985:28) dapat

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2007, hlm 3

²⁰ Ibid. hal 21

memenuhi 3 fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu

- (1) Memotivasi minat atau tindakan
- (2) Menyajikan informasi
- (3) Member intruksi.²¹

Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat lain sebagai berikut

- Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. Misal guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau yang lainnya tentang binatang buas seperti dinosaurus, macan dsb.
- Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film atau persemptasi dapat memperlihatkan tentang suatu materi pelajaran.²²

²¹ Ibid hal 19

Pengembangan kreativitas dapat dikembangkan dengan pusat anak salah satu area yang dibutuhkan area seni. Lowenfeld dan Brittain mengemukakan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, senang memecahkan masalah. Masalah-masalah yang ada selalu dipikirkan kembali, ingin membangun kembali, dan berusaha menemukan hubungan baru, mereka bersikap terbuka terhadap sesuatu yang tidak diketahui dan yang baru. Sikapnya juga lentur, tidak penurut, tidak dogmatis, suka mendeskripsikan diri, dan asli.²³ Oleh karena itu pemilihan metode dan media yang sesuai dengan perkembangan kreativitas anak-anak adalah metode dan media yang memungkinkan pemunculan kreativitas pada anak dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan merealisasikan kegiatan-kegiatan yang kreatif, dalam hal ini penulis menggunakan media cat air.

2. Pengertian media Cat air

Cat air adalah media melukis berbasis air dengan aplikasi yang ideal di atas kertas. Pigmentnya yang halus membuat cat air bersifat transparan dan mudah larut sekalipun sudah mengering di atas palet.²⁴ Selain itu ditemukan dalam sumber lain menjelaskan bahwa cat air adalah pewarna dengan pencampuran air. Karakter gambar

²²²² Ibid hal 21

²³ R, Moeslichatoen, Op. Cit, hlm 20

²⁴ www.s-yogyakarta.blogspot.com/2013/06/teknik-cat-air-bagian-pertama-pengenalan.diakses pada 13/12/2013. pukul 16. 42

cat air adalah warna dibuat secara transparany (tipis) dan disapu secara berulang ulang sehingga menimbulkan efek gradasi warna yang unik.²⁵ Melalui media cat air diharapkan anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan perasaannya sebagai upaya menumbuh kembangkan kreativitas anak. Dengan bermain cat air anak-anak dapat mengekspersikan kreativitas mereka melalui kreasi , dan melukis menggunakan media cat air dapat melatih kreativitas anak.²⁶



3. Kelebihan Penggunaan Media Cat Air

a. kelebihan Penggunaan media cat air,

- 1)Bahan mudah tercampur dengan air.
- 2)Tidak terlalu kental.
- 3)Bahan mudah dibersihkan
- 4)Tidak berbahaya, aman untuk anak usiaa dini
- 5)Tidak berbau
- 6)Mudah kering..

4. Bentuk dan langkah-langkahnya bermain media cat air

Dunia anak adalah dunia bermain,melalui kegiatan bermain belajar berbagi hal.oleh karena itu bermain bagian integral dalam mempengaruhi kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya .

²⁵ Agus Sachari, Seni Rupa, Erlangga 2007 hlm 40

²⁶ Hajar Pamadhi, *seni keterampilan anak*. Universitas Terbuka. 2009

Dalam konteks ini untuk membantu proses tumbuh kembang anak tentu akan dipengaruhi oleh bentuk dan cara bermainnya, sebagaimana telah penulis singgung di atas bahwa permainan yang dapat membantu mengembangkan potensi anak adalah permainan yang aktif. Dalam permainan aktif terdapat berbagai bentuk permainan, diantaranya bermain menggunakan media cat airiantranya adalah sebagai berikut:

1) Karakter Cat Air

Untuk melukis dengan cat air kita perlu mengetahui karakternya, tujuannya agar kita tahu cara mengimplikasikan (penggunaan) cat air dengan baik, karena pada dasar setiap media lukis (crayon, cat minyak, cat acrylic, dll) memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter cat air sebagai berikut :

- a. Memerlukan media air, untuk mengeencerkan, mencampur warna, dan membersihkannya.
- b. Warna yang dihasilkan transparan
- c. Paling baik diaplikasikan di atas kertas acid-free
- d. Mudah kering
- e. Sekali diaplikasikan maka tidak dapat dirubah lagi.

2). Alat-Alat yang dibutuhkan

Setah mengetahui karakter cat air, agar dapat menghasilkan lukisan cat air, kita memerlukan alat-alat dasar sebagai berikut:

- a. Cat air
- b. Kuas khusus cat air dengan berbagai ukuran.

- c. Palet/teebuntuk cat air
- d. Pensil 2 H atau HB
- e. Wadah untuk menampung air bersih
- f. Kertas gambar acid-free
- g. Lap, yang dapat berupa handuk, atau kain yang mudah menyerap air.

3). Pemilihan Objek lukisan cat air

Berikutnya setelah mengenali karakter cat air dan memiliki alat- alat dasar untuk melukis diatas kertas. Sebagai pemula sebaiknya pilih objek- objek yang mudah, yaitu objek yang tidak terlalu banyak detilnya. Misalnya menggambar sebuah apel/ pantai dan sebagainya.

4). Tips melukis dengan cat air

Tips melukis dengan cat air adalah sebagai berikut

- a. .tentukan dulu dengan baik objek apa yang akan dilukis
- b. Taruh cat sedikit-sedikit diatas palet dan jangan langsung dibasahi semua dengan air. Lihat ketebalan warna yang dibutuhkan makin sedikit air yang ditambahkan akan menghasilkan warna yang lebih gelap dan sebaliknya.
- c. Perhatikan dengan baik objek yang akan dipilih, lihat daerah mana yang akan diwarnai dengan warna putih, sebab warna putih hanya dapat diandalkan dengan kertas putih,

- d. Selalu mulai dengan warna-warna muda, sebab jika warna-warna tua udah diaplikasikan terlebih dahulu, akan sulit untuk ditembus warna-warna muda, karakter cat air adalah transparan.
- e. Detail adalah hal terakhir yang dikerjakan, jadi selalu kerjakan bagian-bagian yang besar dan umum dulu. seperti saat melukis pantai, kerjakan langit dan pasirnya terlebih dahulu. Jika ingin menambahkan detail burung
- f. Jangan lupa untuk mencuci kuas dengan sebersih-bersihnya sebelum menggunakan warna yang lain.
- g. Jaga kertas agar tidak terlalu basah, sebab jika terlalu basah bisa menyebabkan robeknya kertas.
- h. Setelah selesai melukis segera bersihkan alat-alat lukis dengan air, dan disimpan dengan baik.
- i. Setelah lukisan cat air selesai, sebaiknya dipasang frame dengan lapis kaca, atau diberi lapisan plastic. Gunanya untuk membuat lukisan, agar apabila terkena air atau tinta tidak pudar dan rusak.²⁷

B. Permainan

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat

²⁷<http://id.shovoong.com/humanities/arts/1961278-tips-melukis-dengan-cat-air>.

menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan.

Peaget dan Mayesty mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten dalam Dockett dan Fleer memandang sarana bermain sebagai sarana sosialitas, diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar, secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri, dengan siapa dia hidup serta di lingkungan seperti apa dia hidup.²⁸

Selanjutnya Dockett dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu akhir.²⁹

²⁸ Nuraini, Yuliani. S, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2001), hlm. 144

²⁹Ibid, hal. 144

Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan harus ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Kelima unsur tersebut meliputi:

- 1) Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target).
- 2) Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- 3) Menyenangkan dan dinikmati.
- 4) Ada unsur khayalan dalam kegiatannya.
- 5) Dilakukan secara aktif dan sadar³⁰.

2. Pengertian metode bermain

Metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif,³¹ sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

³⁰Kurniasih, Imas. *Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2012), hlm. 11

³¹Musfiroh, Takdiroatun, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intellegensi Pada Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 1-4

Pemilihan metode dalam bermain harus disesuaikan dengan tujuan dan program kegiatan, metode yang digunakan diharapkan berkaitan erat dengan dimensi perkembangan anak dengan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial.³² Oleh karena itu bermain sambil belajar dalam kehidupan anak merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap (afektif) anak. Dimana anak adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang sedang dalam tahap perkembangan pra operasional kongkrit, maka untuk itulah guru atau pendidik di taman kanak-kanak harus pandai dalam menanamkan moral (perilaku) anak.

3. Tujuan dan fungsi bermain

1) Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan seorang anak.

³²R, Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 15

Eheart dan Leavitt dalam Stone mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Cosby dan Sawyer menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya.³³ Jadi permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/ bakat dan untuk berkreativitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, dan untuk merasakan bahwa mereka mampu menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya.

2) Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Harley, Frank dan Goldenson dalam Gordon dan Browne ada 8 fungsi bermain bagi anak³⁴:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.

³³Op. cit, Nuraini, Yuliani. S hlm. 145

³⁴R, Moeslichatoen, *Op. Cit*, hlm. 33

- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup nyata. Contohnya ibu memandikan anak, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan sebagainya.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti menggosok gigi, saarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang di hadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Sejalan dengan Heterington dan Parke, juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan

interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial. Dapat di simpulkan bahwa fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.³⁵

C.Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuan lain yang dimiliki oleh seseorang. Kreativitas merupakan integrasi stimuli luar dengan stimuli dalam (memori) sehingga tercipta suatu kebulatan baru. Stimuli luar adalah dorongan atau pengamatan

³⁵Ibid, hlm. 34

yang berasal dari luar pada diri seseorang. stimuli luar ini nantinya akan disimpan sebagai memori dalam.³⁶ Semiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.³⁷ Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

2. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. upaya menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya

Munandar mengatakan bahwa, ciri-ciri anak kreativitas adalah sebagai berikut: 1) Dorongan ingin tahu besar, 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 salah satu

³⁶ Tuhana Taufiq Andriyanto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Jogjakarta : Katahati, 2013

³⁷ Rachmawati, Yeni, Euis, Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak (Usia Taman Kanak-Kanak)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 14

bidang seni. 7) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain. 8) Rasa humor tinggi, memiliki daya imajinasi baik. 9) Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinalitas, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain). 10) Dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan 11) Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).³⁸

Sementara itu Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam 2 (dua) kategori, yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Berikut 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukannya dalam berbagai studi, yaitu:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru.
- 2) Fleksibel dalam berfikir dan merespons.

³⁸ Ngalimun, Haris fadillah, Alpha ariani, *Op. Cit*, hlm 54

- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
- 4) Menghargai fantasi.
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif.
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh pada orang lain.
- 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- 9) Berani mengambil resiko.
- 10) Percaya diri dan mandiri.
- 11) Memiliki tanggungjawab dan komitmen kepada tugas.
- 12) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
- 14) Kaya akan inisiatif.
- 15) Peka terhadap situasi lingkungan.
- 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu.
- 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
- 18) Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
- 19) Memiliki gagasan orisinal.
- 20) Memiliki minat yang luas.
- 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
- 22) Krisis terhadap pendapat orang lain.

23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik.

24) Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.³⁹

3. Tahap-Tahap Pengembangan Kreativitas

Wallas pada tahun 1926 dalam bukunya *“The Art of Thought”* mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi. Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi ialah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar.

Tahap iluminasi ialah tahap timbulnya *“insight”* atau *“Aha-Erlebnis”*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/ gagasan baru. Tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).⁴⁰

³⁹ Endyah Murniati, *pendidikan dan bimbingan anak kreatif*. Yogyakarta: PT pustaka insan madani. 2012

⁴⁰Munandar, Utami, Op. cit, hlm. 39

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor – faktor dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari / dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreativitas. Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan / menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan meningkatkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

Beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas adalah, sebagai berikut :

Sarana dan prasarana:

- a. Lingkungan yang Menunjang, yaitu: Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel.

b. Lingkungan yang Menghambat: Suasana kelas kaku.

1. Orang dewasa (Guru, dan Kepala Sekolah):

a. Lingkungan yang Menunjang, yaitu: Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang sesuatu yang sedang diajarkan, Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator, Mendorong anak untuk belajar mandiri, mengarahkan pemikiran anak, Sebagai mitra belajar.

b. Lingkungan yang Menghambat, yaitu: Selalu mengajukan pertanyaan tertutup, Berperan sebagai instruksi, Cenderung membantu dan melayani, Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan, Sebagai sumber belajar dan penyampai informasi satusatunya.

2. Program pembelajaran:

a. Lingkungan yang Menunjang, yaitu: Kegiatan-kegiatan yg disajikan penuh tantangan sesuai dg usia dan karakteristik anak, Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran, Menekankan pada proses belajar,

b. Lingkungan yang Menghambat, yaitu: Kegiatan yg disajikan sulit, membuat anak frustrasi, Tidak melibatkan anak secara aktif, Lebih mementingkan produk/ hasil belajar.⁴¹

E. Urgensi metode Bermain Cat Air Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

⁴¹ Montolalu, B.E.F, *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 38

Bermain merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh anak setiap hari. Sepanjang waktu, anak memanfaatkannya untuk kegiatan bermain. Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.⁴² Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Sementara itu dalam referensi lain Tadkirotun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit.⁴³ Tidak semua kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan bermain dan tidak semua pengalaman yang bermakna melibatkan bermain.

Oleh karena itu, Fromberg dalam docket mendefinisikan bermain pada anak sebagai kegiatan yang mencakup kombinasi dari enam elemen, yaitu simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, aturan main yang ditentukan sendiri. ciri has simbolik dapat terlihat ketika seorang anak berpura-pura memainkan unit balok sebagai kereta.

⁴² Elizabeth B. Hurlock. Op Cit. hlm. 322

⁴³ Tadkirotun Musfiroh, Op Cit. hlm. 45

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ad paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak, secara khusus potensi efektif yang dimiliki anak tersebut.

Dalam konteks ini yang perlu diperhatikan atau digaris bawahi adalah suasana dan rasa senang pada diri anak. Artinya bahwa ketika rasa senang itu sudah tidak ada atau anak sudah tidak dapat menikmati kegiatan yang dilakukannya maka kegiatan tersebut tidak dapat dikatakan kegiatan bermain.

Oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar pada pendidikan prasekolah. Atau yang biasa kita kenal dengan pendekatan “bermain sambil belajar”. Bermain merupakan suatu kegiatan yang inheren pada setiap anak yang normal. Sering kali anak bermain tanpa harus melihat tujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain sebagai salah satu bentuk aktualisasi diri dari energy yang berlebih dalam diri anak, atau yang dikenal dengan teori ‘*Surplus Energy*’ ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi-potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan.

Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

Menurut Elizabeth B Hurluck, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu:

1. Dorongan berkomunikasi. Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan orang lain.
2. Penyaluran bagi energy emosional yang terpendam. Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. Dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata.

4. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan social, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.
5. Standar moral. Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apasaja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok , tidak ada pemaksaan moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
6. Perkembangan cirri kepribadian yang diinginkan. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.⁴⁴

Oleh sebab itu bermain sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak misalnya kemampuan berkreaitivitas pada hal-hal tertentu. Salah satu contoh yang sederhana yang biasa dilakukan adalah menggambar. Anak usia 3-5 tahun sedang memasuki tingkat seni dan berfikir membuat lambang, maka menggambar adalah satu-satunya kegiatan seni yang paling penting.⁴⁵ Setiap hari anak-anak harus bisa menggambar . tentu anak-anak harus memerlukan sesuatu untuk digunakan dalam menggambar dan sesuatu yang digambar. Seperti beberapa anak usia empat tahun memerlukan krayon untuk mencoret-coret kertas. Begitu juga dengan penggunaan cat air, anak-anak akan mengisi halaman kertas sampai kertas itu benar-benar jenuh. Menurut Carolnseefeldt dan Barbara A.wasik cat air yang

⁴⁴ Andang ismail, Education Games. menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif. Yogyakarta : Pilar Media . 2007. Hlm 29

⁴⁵ Carolneefeldt dan Barbara A.wasik. Pendidikan Anak Usia Dini menyiapkan anak usia tiga, empat dan lima tahun masuk sekolah. Jakrta : PT indeks. 2008 hlm 280

digunakan dalam melatih anak untuk menggambar adalah menggunakan cat air bearmutu baik dibeli dengan warna terpisah atau berupa adonan, untuk menghasilkan warna cukup kuat untuk dinikmati bagi anak-anak⁴⁶.hal ini akan mengandung unsure kreatifitas dalam mengklaborasi warna dalam menggambar.

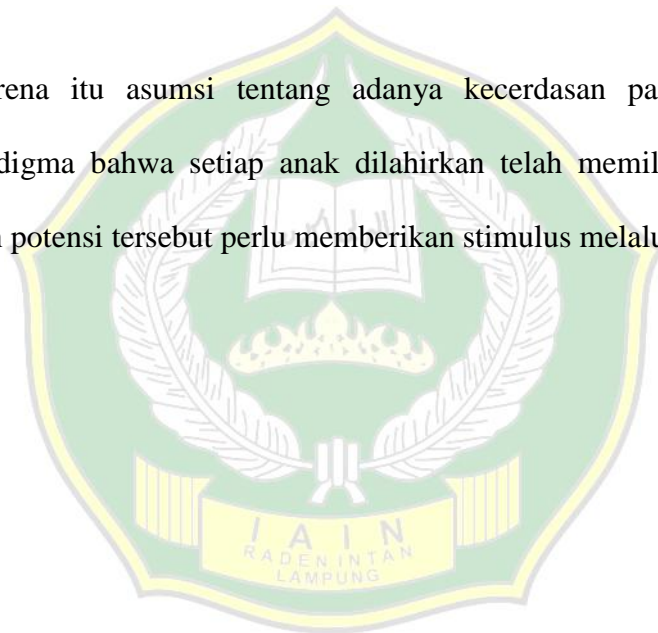
Kreatifitas dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk.Terutama untuk anak-anak,segala jenis media dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif yang menonjol pada perilaku anak untuk prasekolah adalah menggambar.bagi anak, menggambar adalah ungkapan diri alami.sejak usia dini, saat anak mulai belajar memegang pensil atau krayon,ia sudah punya keinnnginan besar untuk menggambar, tidak hanya sekedar mencoret-coret, karena biasanya ia mempunyai fantasi dan makna apa yang dilakui nya. Apakah itu gambaratau tulisan memang belum dapat dibedakan. Pengertian itu memang belum ada.selain itu kemampuan anak dalam menggambar puntergantung pada kematangan motorik nya.menggambar dpat menyalurkan imajinasi anak menjadi suatu kreasi.kemampuan imajinasi dimiliki semua orang sejak seseorang bisa menangkap lambang-lambang bahasa (sekitar usia 1,5 tahun) dan berkembang sampai ia dewasa.semakin banyak pengalaman seorang anak,semakin bervariasi pula imajinasimya.

Bersumber dari imajinasi tersebut, kreatifitas memerlukan pengungkapan melalui keterampilan tertentu yang dapat berupa apa saja. Bagi anak-anak,keterampilan yang berkaitan dengan bermain dan kegiatan rupa (terutama

⁴⁶ Ibid, hlm 280

menggambar) sangat menyenangkan. adapun menggambar, merupakan sarana ekspresi yang sangat potensial untuk mengembangkan kreativitas mereka. Pada saat menggambar, eksperimen, ekspresi, dan kreasi melebur dalam permainan menggambar yang sekaligus merupakan proses belajar dan dapat dilakukan dimana saja menurut Greenberg, yang dikutip oleh Caronseefldt dan Barbara A. Wasik mengungkapkan bahwa melukis bisa dilakukan dimana saja dipapan tulis standar, dimeja atau dilantai⁴⁷.

Oleh karena itu asumsi tentang adanya kecerdasan pada anak muncul berdasarkan pradigma bahwa setiap anak dilahirkan telah memiliki potensi. dalam mengembangkan potensi tersebut perlu memberikan stimulus melalui bermain.



⁴⁷ *Ibid* hlm 281

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan peneliti dalam mengembangkan kreativitas Anak melalui media cat air di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Teluk Betung Bandar Lampung. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) “merupakan pemecahan masalah yang dimulai dari a) Merencanakan perbaikan b) Melaksanakan tindakan c) Mengamati d) Melakukan refleksi.”⁴⁸

Dengan melaksanakan PTK, “para guru, pendidik dan peneliti yang terlibat akan secara langsung mendapatkan metode yang tepat yang dibangun sendiri melalui tindakan yang telah diujiefektivitas dalam proses pembelajaran sehingga guru menjadi *the theorizing practitioner*.”⁴⁹

B. Subyek dan Obyek Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik

⁴⁸ Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Drama Widya, Bandung, 2009), h.7.

⁴⁹ H. Dody Hermana, *Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Rahayasa, 2008, h. 45.

kesimpulannya. Menurut pendapat Spradley dalam Sugiyono, penelitian kualitatif, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan “objek/subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi di dalamnya.”⁵⁰

Berdasarkan dari pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian. Dengan demikian Subjek penelitian adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti yaitu kelas B2 sebanyak 11 orang anak. Sedangkan objek penelitian ini adalah siswa, yang diteliti yaitu: Mengembangkan Kreativitas Melalui Media Cat Air di Kelas B2 Asmaul Husna Bandar Lampung

C. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

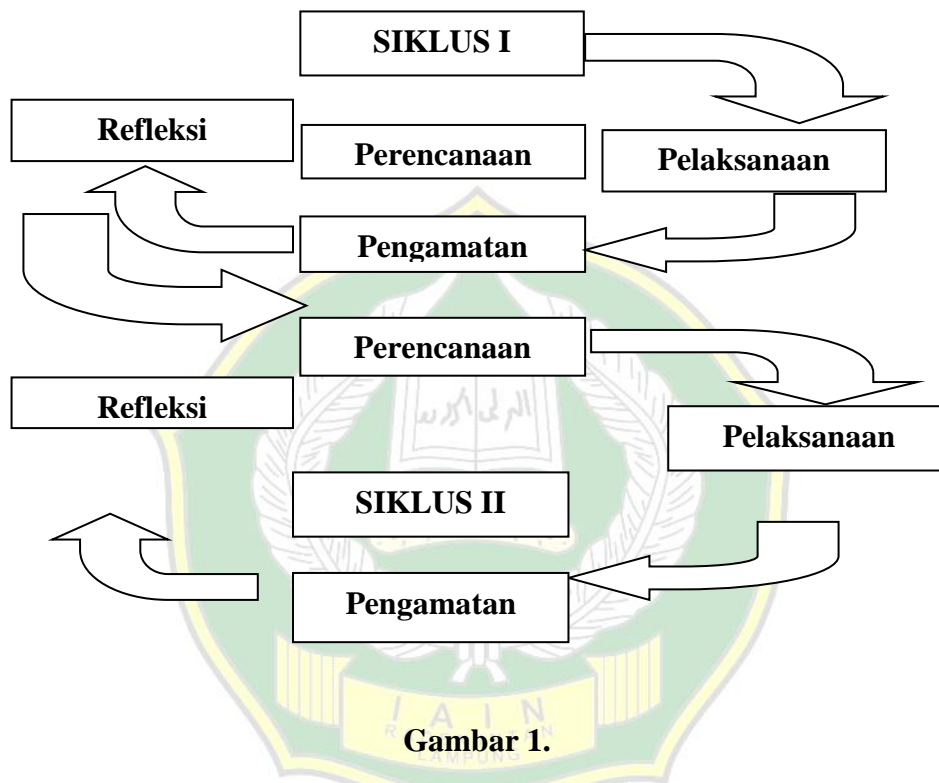
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna yang beralamat di jalan Dr Setia Budi Negeri Olok Gading Teluk Betung Barat Bandar Lampung

D. Prosedur Penelitian

Dari beberapa teori para ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagian-bagian berbeda, maka penulis dalam menentukan prosedur penelitian ini menggunakan model dari Suharsimi Arikunto dapat

⁵⁰ Ibid, hlm. 297-298

dirangkum secara garis besar melalui tahapan (1)perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model yang dimaksud adalah sebagai berikut:



Gambar 1.
Gambaran Umum Prosedur Penelitian Tindakan

Sumber Kemmis dan Tanggart.⁵¹

1. Rencana Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan kegiatan yang meliputi empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan ini akan dilakukan dalam 2 siklus.

⁵¹ Ibid, hlm, 8

Penelitian ini adalah penelitian berbasis tindakan kelas, tindakan berupa intervensi terhadap proses kegiatan pembelajaran di kelas mengarah kepada meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain dengan menggunakan media cat air,

2. Pelaksanaan tindakan

Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan siklus di atas dapat dirinci sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Tindakan

1) Tahap perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan kegiatan pada tahap ini adalah :

- a) Penyusunan RKH dengan model pembelajaran yang direncanakan dalam PTK
- b) Penyusunan lembar masalah/lembar peserta didik sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.
- c) .memberikan penjelasan pada anak didik mengenai tehnik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan
- d) Menyediakan gambar/pewarna yang akan dikerjakan anak sebagai instrument pengamatan perkembangan kreativitas anak dari yang mudah sampai yang sulit.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. dalam pelaksanaan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran, anak didik dibimbing untuk belajar sesuai dengan pembelajaran.
- b) Kegiatan penutup, diakhir pelaksanaan pembelajaran pada tiap siklus, guru memberikan penilaian serta apresiasi untuk memotivasi belajar anak didik anak selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Observasi/ pengamatan

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi dilakukan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan. Artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar anak didik setelah dilakukan tindakan.

4) Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan analisis dan interpretasi atas informasi/ hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Artinya peneliti bersama guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil tindakan baik terhadap proses maupun hasil belajar Anak didik

berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi Area atau lazim disebut dengan *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan dilakukan untuk meningkatkan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru dan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data penelitian. Peneliti sebagai instrumen utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah.

a. Observasi

Observasi adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.⁵²

b. Teknik Wawancara/ interview

⁵² Saini usman dan Purnimo Setiadi Akbar, *Metodelogi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h.54

Interview adalah cara pengumpulan data dengan jalan/cara mencari data melalui wawancara/tanya jawab dengan orang yang diteliti. Mohamad Musa dan Tati Nurfitri menyatakan bahwa "Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan jalan wawancara, untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung dengan responden."⁵³

Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam pengumpulan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan apa yang dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian tentang persiapan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kedua apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang.⁵⁴

Jadi "wawancara yang peneliti gunakan adalah semi berstruktur."⁵⁵ Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa kepada guru, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang panduan itu telah dipersiapkan sebelumnya. Meski begitu peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-

⁵³ Mohammad Musa dan Titi Nurfitri. *Metodologi Penelitian*, (fajar agung. Jakarta. 1988), h.

⁵⁴ Hamid Pattilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Alfabeta, Bandung. 2005), h. 74-75

⁵⁵ Ibid, hlm. 75

butir pertanyaan yang diajukan kepada informan. Pandangan tersebut hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini menggali data tentang visi, misi program kerja, dalam profil di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna teluk betung Bandar lampung.keadaan tenaga pengajar, grafik berupa histogram tentang jumlah anak. Observasi, digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang aktifitas pelajaran dikelas. Aktivitas pembelajaran informasi tentang aktivitas pembelajaran dikelas.aktivitas pembelajaran diamati meliputi langkah-langkah menggunakan cat air, cara menggambar, dan hasil yang diperoleh. Dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi yang telah disiapkan diharapkan mampu mendapatkan data yang lebih akurat natural sesuai dengan keadaan yang terjadi secara jelas tentang kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

a. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk

tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga ”diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.⁵⁶

F. Instrumen Penelitian

Instrument Observasi Perkembangan Kreativitas Anak

Indikator	Sub Indikator	Jumlah
Pencampuran warna dasar menjadi warna baru	1. Anak dapat mencampurkan warna dasar menjadi warna baru	1
		1
Objek-objek yang diluar standar umum/anak yang dapat melukiskan diatas kemampuan anak-anak lain	1. Anak dapat melukiskan diatas kemampuan anak-anak lain	1
		1
Melahirkan pola gambar yang jelas dan teratur/mika pola kerja yang baik	1. . Anak dapat membuat pola gambar yang jelas	1
		1
Mandiri/berkarya tidak meniru	1. Anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik	1
		1
Menerima arahan dari guru	1. Anak dapat mengerjakan apa yang diperlukan oleh guru	1
		1
Jumlah		5

G.Indikator Keberhasilan

⁵⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Alfabeta:Bandung, 2008), h. 99

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Akmal						
2	Alifia						
3	Alfarizi						
4	Ajeng						
5	Chiku						
6	Dani						
7	Nathan						
8	Nabila						
9	Adelia						
10	Ghina						
11	M.lutfi						
12	Septya						
13	Dasha						
14	Jahra						
15	Wicaksana						

Keterangan indikator kreativitas:

- Indikator 1. Anak dapat mencampurkan warna dasar menjadi warna baru
- Indikator 2. Anak dapat melukiskan diatas kemampuan anak-anak lain
- Indikator 3. Anak dapat membuat pola gambar yang jelas
- Indikator 4. Anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik
- Indikator 5. Anak dapat mengerjakan apa yang diperlukan oleh guru⁵⁷

Keterangan penilaian:

- * artinya anak belum berkembang (BB)
- ** artinya anak mulai berkembang (MB)
- *** artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

⁵⁷ Yeni Rachmawati, *Strategi Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta:Kencana,2010), h.13

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung.

Berdirinya Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung dimotivasi oleh Ketua Yayasan Khaja Muda sebagai pendiri yaitu Syaiful Anwar. pada tahun 2008. Sejak berdirinya Taman kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung kelompok terdiri dari 2 kelompok belajar, yaitu kelompok Taman Kanak-kanak B dan Kelompok Taman Kanak-kanak A, Adapun Visi misi TK asmaul husna adalah sebagai berikut :

- a. Visi : Menjadikan TK sebagai lembaga Pendidikan islam yang unggul guna menghasilkan generasi muda yang taqwa, cerdas, terampil, mandiri dan berwawasan.
- b. Misi : melaksanakan pendidikan yang mengembangkan seluruh potensi kecerdasan seperti IQ, SQ dan AQ dengan pola pembelajaran terpadu dan mencetak generasi yang unggul cerdas mandiri aktif dan kreatif dan berakhlak mulia

Adapun tujuan didirikannya Taman Kanak-kanak Asmaul adlah untuk menyiapkan dan menghaslkan anak didik yang memiliki nilai dan sikap serta

pengetahuan dan keterampilan yang berkualitas serta memiliki disiplin dan kepribadian yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dari tahun ke tahun didirikannya Taman kanak-kanak sedikit demi sedikit mengikuti dan menyesuaikan dengan sistem pendidikan yang dibutuhkan untuk pendidikan taman kanak-kanak, walaupun ada kekurangannya.

2. Letak Geografis Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung.

Taman kanak-kanak Asmaul Husna Teluk Betung Bandar Lampung terletak di jalan Ahmad Yani Kelurahan Negeri Olok Gading

Secara geografis letak taman kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung berbatasan dengan Masjid, madrasah, dan rumah warga, dan untuk lebih kongkritnya kondisi taman kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung dapat dilihat sebagai berikut :

1. Sebelah utara berbatasan dengan rumah warga
2. Sebelah selatan berbatasan dengan jalan
3. Sebelah timur berbatasan dengan rumah warga
4. Sebelah barat berbatasan dengan jalan

**3. Keadaan Sarana Dan Prasarana Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna
Teluk Betung Bandar Lampung**

Untuk Mendukung kegiatan pembelajaran di TK Asmaul Husna Teluk Betung memiliki lahan dan gedung sendiri dengan kondisi fisik gedung sangat baik,terdapat 4 (empat) ruang kelas yang cukup besar yaitu satu ruang belajar untuk kelompok B,satu ruang belajar untuk kelompok A,satu ruang belajar untuk kelompok bermain besar,satu ruang kantor (ruang kepala sekolah), satu ruang UKS, dua kamar kecil (WC). Kondisi sarana dan prasana kegiatan yang adaTK Asmaul Husna adalah sebagai berikut :

4. Keadaan Sarana Dan Prasarana Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung

No.	Sarana yang dimiliki	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang belajar	3	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang guru	1	Baik
4.	Ruang kesehatan	1	Baik
5.	Kamar mandi / WC anak	1	Baik
6.	Kamar mandi / WC guru	1	Baik
7.	Meja guru	4	Baik
8.	Kursi guru	4	Baik
9.	Meja belajar peserta didik	50	Baik
10.	Kursi belajar peserta didik	70	Baik
11.	Lemari	2	Baik
12.	Pagar sekolah	1	Baik
13.	Taman	1	Baik
14.	Listrik	1	Baik
15.	Air bersih	1	Baik
16.	Televisi	1	Baik
17.	DVD	1	Baik

Sumber : Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung

Dukungan sarana dan prasarana pada tabel diatas sangat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar anak , sehingga pada proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik.

Namun perlu penulis jelaskan bahwa di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna tdak hanya memiliki sarana dan prasarana pembelajaran proses yang mendukung proses pembelajaran namun memiliki sarana pembelajaran dan alat permainan sebagai alat bantu pembelajaran dan sumber belajar bagi pesrta didik yang berfungsi merangsang perkembangan peserta didik. Alat permainan dan sarana pembelajaran dapat dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 5

**Keadaan media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna
Bandar Lampung**

No.	Jenis barang	Jumlah barang	Keterangan
1.	Puzzle	10	Baik
2.	Plastisin	25	Baik
3.	Bola kecil	3	Baik
4.	angklung	16	Baik
5.	Boneka	8	Baik
6.	Papan jahit	2	Baik
7.	Ayunan	6	Baik
8.	Jungkitan	1	Bail
9.	Bola dunia	1	Baik
10.	Papan luncur	1	Baik
11.	Ban loncat	1	Baik
12.	Gantungan pelangi	1	Baik
13.	Kertas lipat	1 set	Baik
14.	Area pasir	1set	Baik

Sumber : Dokumentasi Taman Kanak-Kanak asmaul husana Bandar lampung

Berdasarkan tabel data mengenai alat permainan dan sarana pembelajaran di TK Asmaul Husna Teluk Betung Bandar Lampung sudah baik, karena telah memiliki beberapa fasilitas bermain didalam maupun diluar kelas, fasilitas bermain didalam maupun diluar kelas ini mendukung pada saat pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan alat permainan yang telah tersedia anak mampu mengeksplorasi dirinya dan mampu bersosialisasi dengan teman-teman lainnya.

5. Keadaan Peserta Didik Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung

Jumlah peserta didik di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 berjumlah peserta didik dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 6
Jumlah Peserta Didik Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung

Kelas	Kelompok		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelompok B1	10	8	18
Kelompok B2	5	10	15
Kelompok A	4	7	11

Dokumen data peserta didik Taman Kanak-Kanak asmaul husna 2016/2017 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jumlah keseluruhan peserta Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung adalah 44 siswa dan peserta didik

yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bidang pengembangan pembiasaan yang merupakan kegiatan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik meliputi aspek perkembangan anak

6. Struktur Organisasi Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung

Dalam instansi atau lembaga perlu adanya struktur organisasi yang jelas. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, maka semua anggota mengetahui kedudukan tanggung jawab masing-masing. Untuk kelancaran kegiatan tidak lepas dari ketertiban tenaga pengajar. Jumlah tenaga pengajar di taman kanak-kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 7

Data Guru Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung

No.	Nama	Pend. Terakhir	Jabatan
1.	Lisiya Firdawati	S1	Kepala sekolah
2.	Novi Yanti	D2	Guru
3.	Yuniance	S1	Guru
4.	Aliansyah Pratama	SMA	TU
5.	Laisyah	D2	Guru
6.	Lita	SMA	Guru
7.	Mislahusnika	S1	Guru

Sumber : Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pendidikan guru di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung rata-rata SMA akan tetapi secara bertahap Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Teluk Betung Barat Bandar Lampung terus meningkatkan kualitas akademik guru-guru.

7. Penggunaan Media Cat Air Melalui Metode bermain Untuk mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung.

Belajar merupakan suatu proses dan interaksi yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada diri manusia yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam bermasyarakat atau lingkungan. Dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Bandar Lampung para pendidik dituntut untuk kreatif dengan menggunakan berbagai macam metode dan media pembelajaran yang bervariasi, dengan demikian guru dapat menentukan arah dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Kondisi awal kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas di TK Asmaul Husna Teluk Betung Barat masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi anak yang lebih suka main sendiri-sendiri, kurang antusias saat guru memberi pembelajaran tentang kreativitas. Ketidaksiapan anak menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan belum adanya keberanian dalam membuat berbagai hasil karya, perasaan takut salah dan juga kurangnya motivasi guru dalam membuat hasil

karya baik berupa mencampurkan warna, menggambar, mewarnai, membuat bentuk dengan berbagai media, dan lain lain. media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak disekolah hanya menggunakan media Crayon.

Pendidikan seni pada dasarnya bisa memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak dalam belajar, hal ini dapat diketahui bahwa anak secara umum senang bermain menggambar, mencoret-coret. Karena menggambar juga dapat menghadirkan warna lain dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui kreativitas anak, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan cat air sebagai media untuk mengetahui tingkat kreativitas anak. Adapun kegiatan meluas disini adalah merangsang anak untuk berfikir kreatif seperti merangsang anak untuk mencampurkan warna dan mewarnai sesuai dengan objeknya menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Hasil dari pengamatan pertama dapat diketahui bahwa dari 15 anak yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya 2 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan guru, sedangkan yang lain masih dibantu guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah. Berdasarkan pengamatan masalah ini, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain cat air. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TK ini.

Untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dibutuhkan strategi melalui kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan belajar sambil bermain bagi anak usia dini merupakan cara yang efektif, hal ini merupakan upaya pengembangan potensinya yang lebih lanjut. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan atau dipikirkan. Anak mempraktekkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti meningkatkan dirinya sendiri. Dengan bermain *cat air* dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

B. DESKRIPSI PRA TINDAKAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra tindakan melalui observasi dan wawancara baik secara umum di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Kecamatan Teluk Betung Bandar Lampung . Pelaksanaan observasi pendahuluan dilakukan pada tanggal 21 juli 2016

Kegiatan pra tindakan kelas difokuskan pada proses pembelajaran yang berlangsung di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Kecamatan Teluk Betung Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna, Pada kondisi awal kemampuan anak dalam peningkatkan kreativitas di TK Asmaul Husna teluk betung Barat masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi anak yang lebih suka main sendiri-sendiri, kurang antusias saat guru memberi pembelajaran tentang kreativitas. Ketidakmampuan anak menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan belum adanya keberanian dalam membuat

berbagai hasil karya, perasaan takut salah dan juga kurangnya motivasi guru dalam membuat hasil karya baik berupa mencampurkan warna, menggambar, mewarnai, membuat bentuk dengan berbagai media, dan lain lain. media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak disekolah hanya menggunakan media Crayon.

Pada umumnya anak mempunyai kreativitas itu kurang mendapat perhatian sehingga tidak dapat berkembang secara optimal.

Disamping itu penanaman seni kurang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Padahal melalui pembelajaran kreativitas anak dikembangkan dan mengatasi rasa bosan akibat menggunakan metode yang statis dalam proses pembelajaran. Pendidikan seni pada dasarnya bisa memberikan pengaruh kreativitas anak dalam belajar, hal ini dapat diketahui bahwa anak secara umum senang bermain, menggambar. Karena menggambar juga dapat menghadirkan warna lain dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui kreativitas anak, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media cat air untuk mengetahui tingkat kreativitas anak. Adapun kegiatan meluas disini adalah merangsang anak untuk berfikir kreatif seperti merangsang anak untuk mewarnai, mencampurkan warna dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Ciri-ciri anak yang kreatif adalah memiliki rentang perhatian yang lebih panjang dari biasanya. Peneliti juga memberi kesempatan pada anak untuk tampil didepan kelas untuk mengekspresikan imajinasinya. Dari sini kita dapat melihat

kepercayaan diri anak untuk tampil didepan kelas serta melihat kemampuan mereka mengembangkan imajinasinya. Dari hasil penelitian pra siklus ini dapat dipahami bahwa dari 15 jumlah siswa kelas B.2 terdapat 2 anak yang mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru. sedangkan komponen keberhasilan harus mencapai 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan tindakan

Langkah yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan diskusi dan evaluasi pada pra tindakan, peneliti dan Yuniace selaku guru pelaksana sudah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan, meliputi :

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2. Menyiapkan sket gambar/ dasar gambar yang akan dilukis, sket gambar untuk mempermudah anak dalam menggambar.
3. Menyiapkan cat air dengan warna yang bervariasi, hal ini agar anak-anak mudah menggunakan dan mencampurkan warna.
4. Kuas untuk menggambar
5. Instrument kesiapan anak untuk mengikuti proses pembelajaran
6. Instrument perkembangan kreativitas anak.alat penilai ini berupa cek lis sesuai dengan indikator kreativitas.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 9 september 2016 sampai dengan 9 November 2016. Selama proses tindakan berlangsung selama 2 siklus dalam 1 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 15 orang.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini adalah berlangsung dua kali pertemuan hal ini sesuai dengan rancangan penelitian. Dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai adalah membuat gambar geometri lingkaran dan gambar jeruk. dimana rincian pada pertemuan pertama anak-anak membuat bentuk geometri dan pertemuan kedua membuat gambar pohon, berikut uraian nya :

a. Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Rabu, 21 September 2016. kegiatan yang disajikan pada pertemuan pertama ini yaitu :

1. menggambar bentuk geometri. pada siklus ini terlebih dahulu guru membuka pelajaran berdoa sebagai awal kegiatan. Guru mengabsen para anak pada saat masih berada dalam kelas. melakukan Tanya jawab tentang gambar yang ditemui
2. guru mempersiapkan alat dan bahan
 - a. Kegiatan inti
 1. Anak mendengarkan penjelasan guru

2. Guru menjelaskan dan medemostrasikan berbagai macam dan cara menggunakan cat air.menggambar sekaligus contoh menunjukkan contoh gambar yang ada hubungan nya dengan rencana gambar,agar anak dapat memahami arah dan tujuan yang dicapai.
3. Pembelajaran selanjutnya adalah diserahkan kepada anak untuk mengerjakan tugas mencampurkan warna, dan membuat gambar lingkaran.
4. Selama pembelajaran berlangsung guru keliling kelas untuk membantu kesulitan yang dihadapi anak.
5. Guru melakukan evaluasi mengenai respon anak terhadap jalannya kegiatan hari ini, dengan cara menilai menggunakan angket Perkembangan Kreativitas
6. Kemudian setelah beberapa jam pelajaran anak merasa capek dan butuh istirahat, maka kegiatanpun diakhiri hal ini agar anak merasa penasaran dengan kegiatan tersebut.

(a) Kegiatan penutup

- 1) Guru mengakhiri kegiatan dengan memberikan semangat terhadap anak agar belajar kembali di rumah
- 2) Guru mengucapkan salam

b. Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Selasa, 27 september 2016. Pada pertemuan ini materi kegiatan adalah mencampurkan

warna, membuat gambar matahari dan pohon, selama pelaksanaan kegiatan, peneliti menjadi pengamat dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

a) Pendahuluan .

1. Peneliti memberi salam dan memulai kegiatan dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai permainan.
2. Peneliti mengabsen para anak pada saat masih berada dalam kelas.
3. Peneliti menyiapkan media cat air, kuas, palet, kertas gambar dll.
4. Kemudian setelah semua peralatan siap, peneliti mengintruksikan bagaimana cara membuat bentuk geometri menjadi gambar buah.
5. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan membuat gambar pohon.

a) Kegiatan inti

- 1) Anak mendengarkan penjelasan guru
- 2) peneliti menjelaskan dan mendemostrasikan bentuk kegiatan bermain menggunakan cat air
- 3) Setelah anak semua memahami konsep yang akan dibuat, guru dan peneliti mengamati anak.

- 4) peneliti menugaskan semua anak untuk bermain dan turut berpartisipasi dalam permainan Yaitu anak membuat gambar dengan menggunakan kuas, dan anak diberikan kebebasan untuk memainkan warna. dan biarkan anak untuk bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - 5) peneliti melakukan evaluasi mengenai respon anak terhadap jalannya kegiatan hari ini, dengan cara menilai menggunakan instrument penilaian
 - 6) Kemudian setelah beberapa jam pelajaran anak merasa capek dan butuh istirahat, maka kegiatanpun diakhiri hal ini agar anak merasa penasaran dengan kegiatan tersebut.
- (b) Kegiatan penutup
- 1) Peneliti mengakhiri kegiatan dengan memberikan semangat agar anak berlatih dirumah.
 - 2) Peneliti mengucapkan salam

c. Hasil Observasi dan Tindakan

Pada siklus I, terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan atau kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru senantiasa melakukan pengamatan secara intensif mengenai aktivitas belajar anak , apakah terjadi perubahan yang positif atau tidak. Hal ini bertujuan sebagai sumber informasi/data utama melakukan refleksi.

a) Hasil Observasi Pertemuan Pertama.

Pada saat bersamaan dengan proses anak-anak menggambar peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai perkembangan kreativitas, dapat dirangkumkan berikut ini tingkat perkembangan kreativitas peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua di Siklus I ini.

Tabel 8

Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Akmal	***	***	**	***	***	BSH
2	Alifia	**	**	**	**	**	MB
3	Alfarizi	**	*	*	*	*	BB
4	Ajeng	**	*	**	**	**	MB
5	Chiku	***	**	**	**	**	MB
6	Dani	*	*	*	*	*	BB
7	Nathan	***	***	**	**	***	BSH
8	Nabila	**	*	*	*	*	BB
9	Adelia	**	**	*	**	**	MB
10	Ghina	**	**	**	**	**	MB
11	M.lutfi	***	***	**	***	***	BSH
12	Septya	**	**	**	**	**	MB
13	Dasha	*	**	**	*	*	BB
14	Jahra	***	**	**	**	**	MB
15	Wicaksana	*	*	*	*	*	BB

Setelah diadakan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak sebagaimana pada tabel diatas yang diikuti dari 15 siswa, dan dapat diketahui bahwa banyaknya anak yang mampu menunjukkan hasil yang belum berkembang 5 anak (33,6%), mulai berkembang 7 Anak (46,6%) dan berkembang sesuai harapan 3 anak (20%). Hasil secara lengkap dari hasil observasi perkembangan kreativitas didik pada siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 9
Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak

No.	Uraian	Frekuensi	%
1	Belum Berkembang	5	33,3%
2	Mulai Berkembang	7	46,6%
3	Berkembang Sesuai Harapan	3	20%
4	Berkembang Sangat Baik	-	100%

b) Hasil Observasi pertemuan kedua.

Pada pertemuan kedua sebagaimana yang telah dilakukan pada observasi pertemuan pertama, peneliti kembali mengobservasi yang berperan sebagai pengamat sekaligus menjadi guru (kalaborasi). dari hasil observasi terlihat proses pelajaran telah dimulai, sebageian dari mereka mulai terlihat memberikan perhatian dan aktif dalam menggambar dan mendengarkan intruksi dari guru.

Artinya pada pertemuan kedua siklus pertama ini terlihat bahwa kesiapan anak terlihat lebih serius. Sehingga hasil kerja yang diperoleh cukup

baik, hal ini bertanda bahwa ide-ide anak untuk meletakkan warna cat pada objeknya baik dibandingkan pertemuan pertama. untuk lebih jelasnya tentang perkembangan kreativitas anak lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10

Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak

Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan
	1	2	3	4	5	
Akmal	***	***	***	***	***	BSH
Alifia	**	**	**	**	**	MB
Alfarizi	**	*	*	*	*	BB
Ajeng	**	**	**	**	**	MB
Chiku	***	**	**	**	**	MB
Dani	*	*	*	*	**	BB
Nathan	***	***	**	**	***	BSH
Nabila	**	**	**	**	**	MB
Adelia	**	**	**	**	**	MB
Ghina	**	**	**	**	**	MB
M.lutfi	***	***	**	***	***	BSH
Septya	**	**	**	**	**	MB
Dasha	*	**	**	**	**	MB
Jahra	***	**	**	**	**	MB
Wicaksana	*	*	**	*	*	BB

Setelah diadakan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak sebagaimana pada tabel diatas yang diikuti dari 15 peserta didik, dan dapat diketahui bahwa banyaknya anak yang belum berkembang (20%), yang mulai berkembang (26,6%), dan berkembang sesuai harapan (53,3%). Dari hasil perkembangan kreativitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel 11

Tabel 11

Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak

No.	Uraian	Frekuensi	%
1	Belum Berkembang	3	20%
2	Mulai Berkembang	8	26,6%
3	Berkembang Sesuai Harapan	4	53,3%
4	Berkembang Sangat Baik	-	100%

Tabel 12

Rangkuman Tingkat Perkembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran pada Siklus I Di Kelas B.2 Di Taman Kanak-Kanak Asmaul Husna Kecamatan Teluk Betung Bandar Lampung

Siklus I	Kriteria	Anak	Tingkat Persentase
Pertemuan I	Belum berkembang	5	33%
	Mulai berkembang	7	46,6 %
	Berkembang sesuai harapan	3	20 %
	Berkembang sangat baik	-	-
	Jumlah 15anak		
Pertemuan II	Belum berkembang	3	20 %
	Mulai berkembang	8	26,6 %
	Berkembang sesuai harapan	4	53,3 %
	Berkembang sangat baik.	-	-

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa tingkat Perkembangan kreativitas anak B.2 , pada pertemuan pertama terdapat 5 anak (33%) yang belum berkembang, 7 anak (46%) yang mulai berkembang dan 3 anak berkembang sesuai harapan (20%) . Kemudian, pada pertemuan kedua terdapat 1 anak yang belum berkembang, 4 anak(26,6%) mulai berkembang 8 anak (53,3%) yang berkembang sesuai harapan.belum ada berkembang sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan secara umum Perkembangan Kreativitas pada pertemuan kedua meningkat dari pada pertemuan pertama. Ini artinya pada siklus I terjadi peningkatan Perkembangan kreativitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media cat air.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, ternyata dapat dijelaskan bahwa penerapan media cat air dapat mengembangkan kreativitas anak dalam pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan semangat dan antusiasnya para anak dalam mengikuti kegiatan.

Namun demikian, berdasarkan hasil analisis peneliti pada observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan media cat air didalam kegiatan, sehingga perkembangan kreativitas anak masih belum optimal atau hingga mencapai 75% Kekurangan ini meliputi:

- 1) Efisiensi waktu masih kurang, sehingga ada beberapa anak yang tidak optimal dalam menggambar hanya dikerjakan sebagaimana saja.
- 2) Peserta didik belum terbiasa menggunakan cat air dan kuas sehingga mereka cenderung gugup dan kurang paham terhadap intruksi yang diberikan.

- 3) Penggunaan warna kurang banyak dan kertas terlalu kecil.sehingga anak tidak leluasa menggunakannya.

Mengacu pada permasalahan atau kendala yang dihadapi dalam penggunaan cat air dalam kegiatan di atas, dapat dirumuskan beberapa revisi (perbaikan) yang dapat dijadikan pedoman atau masukan ketika membuat rencana tindakan pada Siklus II. Diantara revisi tersebut adalah:

- 1) Pengolaan waktu yang efisien dan sesingkat mungkin.salah satu yang harus dilakukan adalah melakukan pembagian kelompok sebelum kegiatan dilaksanakan agar peserta didik lebih fokus dalam menggambar.
- 2) Memberi penjelasan kepada peserta didik tentang langkah-langkah pencampuran warna dari warna dasar menjadi warna baru.
- 3) Melakukan observasi yang lebih ketat terhadap sikap peserta didik dengan membuat peserta didik lebih fokus pada pembelajaran . dan memberikan kertas yang lebih besar, dan bermacam-macam warna cat air.selain itu guru juga memberikan motivasi semangat dengan memberikan penghargaan.

1. Siklus Penelitian II

Siklus penelitian II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada tanggal 5 oktober 2016 dan pertemuan kedua pada tanggal 11 oktober 2016. materi pada siklus II ini adalah mencampurkan

warna, membuat gambar baju dan gambar pohon alam dan daun . Untuk mengantisipasi kekurangan pada siklus I, maka peneliti beserta guru benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus II.

a. Rencana Tindakan

Pada tahap ini, peneliti dan guru merumuskan cara mengembangkan kreativitas anak dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan. Untuk itu, peneliti dan guru mendiskusikan hal-hal berikut ini:

- 1) mengevaluasi mengenai perkembangan kreativitas anak dengan mengacu pada siklus pertama. Baik kelebihan dan kelemahan jalannya proses kegiatan.
- 2) Menetapkan materi/pokok bahasan yang akan dipelajari.
- 3) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 4) Menyiapkan sket gambar/ dasar gambar yang akan dilukis, sket gambar untuk mempermudah anak dalam menggambar.
- 5) Menyiapkan cat air dengan warna yang bervariasi, hal ini agar anak-anak mudah menggunakan dan mencampurkan warna.
- 6) Kuas untuk menggambar
- 7) Membuat instrumen angket untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar setiap akhir pertemuan dengan menggunakan permainan gerak dan musik

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada tanggal 5 oktober 2016. Pada pertemuan ini materi kegiatan adalah mencampurkan warna, membuat gambar baju dan pepohonan, selama pelaksanaan kegiatan, peneliti menjadi pengamat dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Pendahuluan

- 1) Guru-anak memberi salam dan memulai kegiatan dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai permainan.
- 2) Guru mengabsen para anak pada saat masih berada dalam kelas.
- 3) Guru menyiapkan media yang akan digunakan
- 4) Kemudian setelah semua peralatan siap, maka selanjutnya guru memulai pembelajaran bersama anak.

(b) Kegiatan inti

- 1) Anak mendengarkan, penjelasan guru bagaimana cara menggunakan cat air,

- 2) Guru lebih menekankan penggunaan warna yang bagus dan terlihat alami, oleh sebab itu guru menunjukkan gambar sekaligus contoh gambar.
 - 3) Setelah anak semua memahami konsep yang dibuat, maka guru menugaskan semua anak untuk bermain dan turut berpartisipasi dalam permainan
 - 4) Guru melakukan evaluasi mengenai respon anak terhadap jalannya kegiatan hari ini, dengan cara menilai menggunakan angket Perkembangan kreativitas.
 - 5) Kemudian setelah beberapa jam pelajaran anak merasa capek dan butuh istirahat, maka kegiatanpun diakhiri hal ini agar anak merasa penasaran dengan kegiatan tersebut.
- (c) Kegiatan penutup
- 1) Guru mengakhiri kegiatan dengan memberikan nasehat agar rajin belajar berlatih gerak, agak persendian tidak kaku dan mendorong untuk selalu tumbuh sehat dan,
 - 2) Guru mengucapkan salam

2) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Selasa, 11 oktober 2016. Pada pertemuan ini materi kegiatan adalah membuat rumah dan pohon pelaksaan kegiatan, peneliti

menjadi pengamat dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Pendahuluan

1. Guru-anak memberi salam dan memulai kegiatan dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama sebelum memulai permainan.
2. Peneliti mengabsen para anak pada saat masih berada dalam kelas.
3. Peneliti menyiapkan media yang akan digunakan.

(b) Kegiatan inti

- 1) Peneliti menjelaskan dan mendemostrasikan bentuk kegiatan bermain menggunakan media cat air, sekaligus mengaitkan dengan pengalaman pada pertemuan pertama. karna pada pengalaman pertama menggambar anak masih kaku dalam menggunakan cat air.
- 2) Setelah anak semua memahami konsep yang barulah anak diintruksikan peneliti untuk segera menggambar sesuai dengan gambar yang tersedia.

- 3) Peneliti melakukan evaluasi mengenai respon anak terhadap jalannya kegiatan hari ini, dengan cara menilai menggunakan angket Perkembangan Kreativitas.
- 4) Peneliti memandu sambil berkeliling kelas untuk mengamati bagi anak yang merasa kesulitan dalam melaksanakan tugas yang diberikan.

Kemudian setelah beberapa jam pelajaran anak merasa capek dan butuh istirahat, maka kegiatanpun diakhiri hal ini agar anak merasa penasaran dengan kegiatan tersebut.

(c) Kegiatan penutup

4. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan memberikan pujian dan semangat terhadap anak.

c. Hasil Observasi dan Tindakan

Pada siklus II, terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan atau kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru senantiasa melakukan pengamatan secara intensif mengenai aktivitas belajar anak, apakah terjadi perubahan yang positif atau tidak. Hal ini bertujuan sebagai sumber informasi/data utama melakukan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung pada pertemuan pertama diketahui perkembangan kreativitas anak belum begitu meningkat.

Pada pertemuan kedua, peneliti berperan sebagai pengamat dan sekaligus menjadi tutor. Dalam menggambar bentuk pohon tersebut terlihat anak mulai tertarik, aktif, dan mau terlibat/berpartisipasi dalam proses pelaksanaan kegiatan. Untuk lebih meyakinkan, setiap akhir pertemuan peneliti mengadakan evaluasi dengan menggunakan instrumen untuk mengetahui tingkat perkembangan perkembangan kreativitas anak. Perkembangan kreativitas anak, dapat dirangkumkan dalam tabel yang memuat tingkat perkembangan Perkembangan kreativitas anak pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua di Siklus II ini

a) Hasil observasi pertemuan pertama.

Pada saat bersamaan dengan proses anak-anak menggambar peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi yaitu berupa daftar cek kesiapan peserta didik untk menggambar dan menilai perkembangan kreativitas anak. Perkembangan kreativitas dapat dinilai berdasarkan hasil kegiatan menggambar. Berikut anak lihat pada tabel berikut ini:

Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak siklus II pertemuan I

Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan
	1	2	3	4	5	
Akmal	****	****	***	***	****	BSB
Alifia	***	***	***	**	***	BSH
Alfarizi	**	**	**	**	**	MB
Ajeng	**	**	**	**	**	MB
Chiku	***	****	**	***	***	BSH
Dani	**	**	*	**	**	MB
Nathan	***	****	****	**	***	BSH
Nabila	**	**	**	**	**	MB
Adelia	***	****	****	**	***	BSH
Ghina	***	****	**	****	***	BSH
M.lutfi	****	****	****	****	****	BSB
Septya	***	****	**	****	****	BSH
C Dasha	**	**	**	**	*	MB
Jahra	****	***	**	****	***	BSH
Wicaksana	**	**	**	**	**	MB

Setelah diadakan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak sebagaimana pada tabel diatas yang diikuti dari 15 peserta didik, dan dapat diketahui bahwa banyaknya anak yang mulai berkembang 5 anak (33,3%), anak yang berkembang sesuai harapan 8 anak (53,3%) dan berkembang sangat baik 2 anak (13,3%). hasil secara lengkap dari pengamatan perkembangan anak didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 14 berikut:

Tabel 14
Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak

No.	Uraian	Frekuensi	%
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	5	33,3%
3	Berkembang Sesuai Harapan	8	53,3%
4	Berkembang Sangat Baik	2	13,3%
	Jumlah		100%

b) Hasil Observasi pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua peneliti berperan sebagai pengamat dan sekaligus menjadi guru.pada siklus II pertemuan telah dimulai, sebagian terlihat fokus dan aktif dalam menggambar,mencampurkan warna,sehingga hasil kerja yang di cukup baik,hal ini bertanda bahwa ide-ide anak untuk meletakkan cat pada objeknya sudah baik.begitu juga dengan kehadiran anak-anak,dari awal pembelajaran siklus pertama hingga akhir anak-anak absen.disinilah terlihat ada perubahan dari pola setiap siklus pembelajaran. Perkembangan kreativitas anak sudah baik dengan tingkat persentasenya meningkat terutama pada beberapa poin diindikator.untuk lebih jelasnya tentang perkembangan kreativitas anak lihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 15

Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak siklus II pertemuan ke II

Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan
	1	2	3	4	5	
Akmal	****	****	***	**	****	BSB
Alifia	***	***	***	**	***	BSH
Alfarizi	**	**	**	**	**	MB
Ajeng	***	***	****	***	**	BSH
Chiku	***	***	**	***	***	BSH
Dani	***	**	**	**	**	MB
Nathan	****	****	***	****	***	BSB
Nabila	***	***	**	***	**	BSH
Adelia	***	***	***	**	***	BSH
Ghina	***	***	**	***	***	BSH
M.lutfi	****	****	***	***	****	BSB
Septya	***	***	**	***	****	BSH

Dasha	***	***	**	***	***	BSH
Jahra	****	***	**	***	***	BSH
Wicaksana	***	**	***	****	**	BSH

Setelah diadakan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak sebagaimana pada tabel diatas yang diikuti dari 15 peserta didik, dan dapat diketahui bahwa banyaknya anak yang mulai berkembang 2 anak (13,3%), anak yang berkembang sesuai harapan 10 anak (66,6%), dan anak yang berkembang sangat baik 3 anak (20%). Hasil secara lengkap dari pengamatan perkembangan anak didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 16 berikut:

Tabel 16
Hasil observasi terhadap perkembangan kreativitas anak

No.	Uraian	Frekuensi	%
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	2	13,3%
3	Berkembang Sesuai Harapan	10	66,6%
4	Berkembang Sangat Baik	3	20 %
	Jumlah		100%

Sebagaimana ditetapkan tingkat kreativitas anak dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua, dapat dirangkumkan seai berikut:

Tabel 17

Rangkuman Tingkat Perkembangan Kreativitas anak dalam menggambar menggunakan cat air pada pertemuan pertama dan kedua disiklus kedua.

Siklus II	Kriteria	Frekuensi	Tingkat Persentase
Pertemuan I	Belum berkembang	-	-

	Mulai berkembang	5	33,3 %
	Berkembang sesuai harapan	8	53,3 %
	Berkembang sangat baik	2	13,3 %
	Jumlah 15 anak		
Pertemuan II	Belum berkembang	-	-
	Mulai berkembang	2	13,3 %
	Bekembang sesuai harapan	10	66,6 %
	Berkembang sangat baik	3	20 %

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa tingkat Perkembangan Kreativitas anak, pada pertemuan pertama sebanyak 5 anak (33,3%) yang mulai berkembang, sebanyak 8 anak (53,3%) dan berkembang sangat baik 2 anak (13,3%).

Kemudian, pada pertemuan kedua dicapai hasil yang sangat mengembirakan dan memuaskan dimana jumlah anak yang mulai berkembang 2 anak (13,3%) yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 13 anak (86%). Keberhasilan ini merupakan peningkatan yang luar biasa dalam kegiatan dan harus selalu dipertahankan.

d. Refleksi siklus II

Berdasarkan data analisis yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, maka dapat dijelaskan bahwa penggunaan media cat air dapat mengembangkan kreativitas anak. Hasil analisis peneliti pada observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II adalah:

1) Refleksi pertemuan pertama

- a) Efisiensi waktu sudah cukup baik, sehingga anak yang belum fokus di awal siklus sudah menjadi fokus dan optimal dalam menggambar. Namun memang pada pertemuan pertama ada beberapa anak yang susah diarahkan sehingga mereka fokus dengan urusan masing-masing.
 - b) Peserta didik sudah mulai terbiasa menggunakan cat air dan kuas sehingga mereka tidak merasa gugup.
 - c) Motivasi anak terlihat dari masih sering bermain dan tidak fokus pada materi namun akan diadakan pertemuan selanjutnya untuk lebih memahirkan anak dalam menggunakan cat air dan kuas.
 - d) Perkembangan kreativitas yang mereka peroleh pada siklus II meningkat dari pada hasil belajar pada siklus I
- Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus ke II pertemuan pertama. Untuk itu perlu adanya perbaikan pada pertemuan kedua khususnya perbaikan pada desain pembelajaran. Adapun rencana revisi tersebut adalah:
- a) Pengolahan waktu yang lebih efisien dan seefektif mungkin. Salah satu yang harus dilakukan adalah melakukan pembagian kelompok sebelum kegiatan dilaksanakan agar peserta didik lebih fokus dalam menggambar.

b) Melakukan kontrol observasi yang lebih ketat terhadap sikap anak didik dengan membuat anak didik lebih fokus pada pembelajaran. Selain itu guru memberikan motivasi dan semangat dengan memberikan hadiah.

2) Refleksi pertemuan ke dua.

Pada pertemuan kedua, dari hasil observasi di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak belum terlihat sehingga perlu revisi pola proses menggambar, berikut hal yang perlu direvisi pada siklus ke dua:

- 1) Fokus perhatian anak sudah baik sehingga pelaksanaan tindakan berakhir pada siklus kedua. artinya tidak perlu mengadakan putaran siklus selanjutnya.
- 2) Pada pola pencampuran warna memang kurang terlihat selama proses menggambar dengan tingkat persentasenya tidak lebih dari 65%.
- 3) Dalam pertemuan awal sampai akhir ada 2 anak yang memang susah diarahkan, sehingga penelitian ini perlu diakhiri pada siklus II dan pertemuan kedua. Hal ini dapat dilihat dari tingkat persentase secara keseluruhan sudah memenuhi standar kecapaian yaitu sebesar 75%. Oleh sebab itu pelaksanaan tindakan ini berakhir pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus II pola pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga tindakan berakhir pada pelaksanaan siklus ke II.

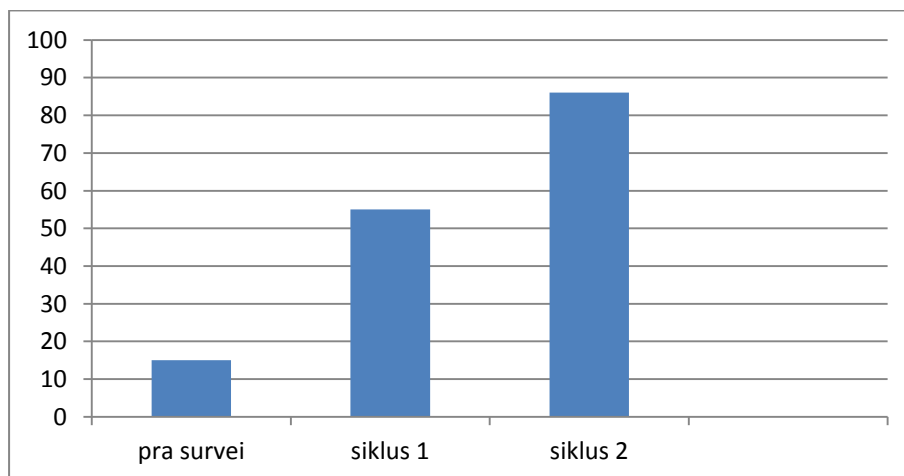
B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak kelas B2 TK Asmaul Husna teluk betung barat Bandar Lampung, tahun pelajaran 2016/2017 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para dewan guru. Upaya peningkatan kreativitas melalui metode bermain cat hasilnya dapat dilihat pada hasil observasi yang telah dilaksanakan.

Prosentase kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan dari mulai studi awal sampai pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 1 sebagai berikut:

Grafik 1

Perkembangan Keseluruhan Kreativitas Anak Didik



Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitasnya mengalami peningkatan. Dari kondisi awal jumlah anak yang mulai berkembang 2 anak (13,3%) dan tidak ada anak yang berkembang sangat baik. Pada siklus I menjadi 8 anak (53,3%).

Dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 86,6 % atau 13 anak yang terdiri dari 10 anak meningkat menjadi berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Sedangkan 2 anak yang belum berhasil (13,3%) tersebut bukan berarti anak tidak mampu mengikuti, namun anak tersebut merasa kurang percaya diri, sehingga setiap ada kegiatan anak tersebut merasa minder.

Maka penulis menyimpulkan bahwa setelah digunakannya media *cat air* untuk mengembangkan kreativitas anak didik kelas B2 Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lampung selama pembelajaran dilakukan pada siklus I dan II dapat meningkatkan kreativitas anak didik pada pembelajaran dengan diperoleh melalui pengamatan terhadap hasil kegiatan anak didik pada tiap siklusnya dan menunjukkan hasil yang sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada bab IV pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak sudah mulai membaik dengan angka persentase meningkat yaitu pada kondisi awal 2 anak(13,3%)anak yang berkembang, pada siklus I meningkat menjadi 8 anak (53,3%) dan pada siklus ke II meningkat menjadi 86,6 % atau 13 anak yang terdiri dari 10 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Terhadap pihak sekolah

Disarankan membuat kebijakan kesejahteraan bagi anak didik dan pendidik yang memiliki kreativitas yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini seperti menggunakan berbagai media strategi dan metode pembelajaran, seperti media pendidikan, sarana dan prasarana yang lengkap agar dapat digali lagi potensi-potensi anak didik secara maksimal.

2. Saran untuk orang tua

Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas dengan stimulus diri termasuk diterapkan kegiatan kreativitas di rumah dengan suasana yang menyenangkan.

3. terhadap peneliti

Sebaiknya menindak lanjuti penelitian secara kontinyu dengan selalu berfikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak didik khususnya bagi anak-anak usia dini sehingga menjadikan mutu peserta didik dan pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya.

C. Penutup

Sebagai kata akhir dari skripsi ini, penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu saran, masukan dan koreksi yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi pengembangan wawasan dan pengetahuan penulis.

Atas segala kesalahan penulis mohon ampun kepada Allah SWT dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penulis khususnya, dan menjadi amal kebaikan bagi penulis. Amin.

LAMPIRAN



Lampiran 1

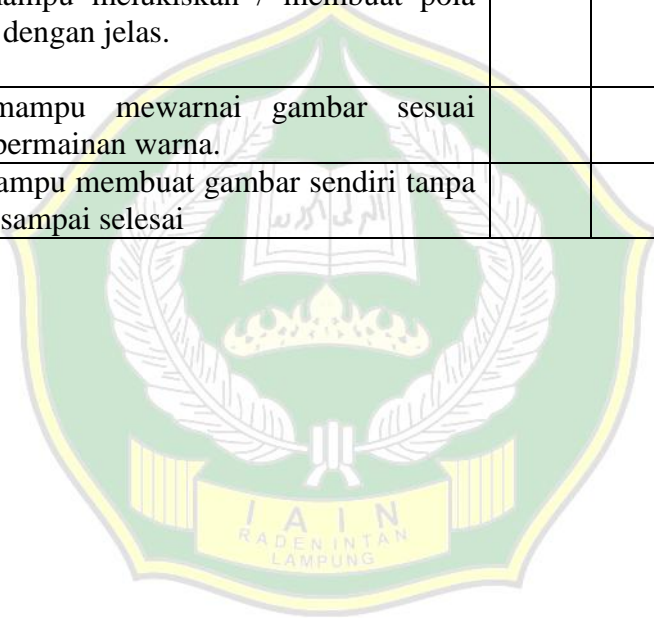
Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kognitif Anak

Indikator	Sub Indikator	Jumlah
Selalu mencoba hal-hal yang baru	2. Anak mampu mencampurkan warna dasar menjadi warna baru	1
		1
Rasa ingin tahu yang besar	1. Anak mampu bertanya mengapa warna dicampurkan menghasilkan warna baru	1
		1
Penuh imajinasi	2. Anak mampu melukiskan / membuat pola gambar dengan jelas.	1
	3. Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna.	2
Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.	2. Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan sampai selesai	1
		1
Jumlah		5

Lampiran 2

Instrumen Observasi Perkembangan Kognitif anak

No	Sub Indikator	Keterangan			
		BSB	BSH	MB	BB
1.	Anak mampu mencampurkan warna dasar menjadi warna baru (merah dengan warna biru menjadi warna ungu, biru dengan kuning menjadi warna hijau)				
2.	Anak mampu bertanya mengapa warna merah dicampurkan dengan warna biru menjadi warna ungu.				
3.	Anak mampu melukiskan / membuat pola gambar dengan jelas.				
4.	Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna.				
5.	Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan sampai selesai				



Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK

A. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :
2. Jabatan :
3. Hari/Tanggal :

B. PERTANYAAN

1. Ada berapa jumlah murid di TK Asmaul Husna tahun ini ibu ?
2. Terbagi menjadi berapa kelas ibu ?
3. Apa saja metode-metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Asmaul Husna ini?
4. Bagaimana proses pembelajaran kreativitas yang dilakukan di kelas B.2 ini?
5. Bagaimanakah perkembangan kreativitas peserta didik di kelas B.2 TK.Asmaul Husna ini?
6. Bagaimana minat peserta didik kelas B.2 TK Asmaul Husna dalam pembelajaran kreativitas?
7. Apakah peserta didik dapat mengikuti dan melakukan kegiatan yang diberikan?
8. Bagaimana tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran kreativitas dengan menggunakan metode bermain?
9. Apakah ada kendala yang dialami guru dalam menggunakan metode bermain?
10. Apakah kreativitas anak mengalami perkembangan setelah kegiatan pembelajaran .

Data Sampel Peserta Didik Kelas B.2

Taman Kanak-kanak Asaul Husna Teluk Betung Barat

Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)
1.	Alifia Azahra	P
2.	Akmal Prajata Malik	L
3.	Alfarizi	L
4.	Ajeng Natasya	P
5.	Chiquita Antonio	P
6.	Dani	L
7.	Nathan	L
8.	Nabila	P
9.	Adelia Friska	P
10.	Dasha	P
11.	Septya Nada	P
12.	Raisya Putri	P
13.	Ghina Rodatul Aisy	P
14.	M.lutfi aditya	L
15.	Zahra Aryani	P

Ket:

Laki-laki : 5 orang

Perempuan : 10orang

Jumlah : 15 orang



**LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI KELAS B.2 TAMAN
KANAK-KANAK ASMAUL HUSNA BANDAR LAMPUNG**

NO	Item	Alifia		Akmal		Alfarizi		Ajeng	
		Siklus		Siklus		Siklus		Siklus	
		I	II	I	II	I	II	I	II
	❖ Mencoba hal-hal yang baru								
1.	Anak dapat mencoba mencampurkan warna dasar menjadi warna baru								
	❖ Rasa ingin tahu yang besar.								
1.	Anak mampu bertanya mengapa warna dicampurkan menghasilkan warna baru								
	❖ Penuh imajinasi								
1.	Anak mampu melukiskan/ membuat pola gambar dengan jelas.								
2.	Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna								
	❖ Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.								
1.	Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan.								

NO	Item	Ciku		Dani		Nathan		Nabila	
		Siklus		Siklus		Siklus		Siklus	
		I	II	I	II	I	II	I	II
	❖ Mencoba hal-hal yang baru								
2.	Anak dapat mencoba mencampurkan warna dasar menjadi warna baru								
	❖ Rasa ingin tahu yang besar.								
1.	Anak mampu bertanya mengapa warna dicampurkan menghasilkan warna baru								
	❖ Penuh imajinasi								
3.	Anak mampu melukiskan/ membuat pola gambar dengan jelas.								
4.	Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna								
	❖ Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.								
2.	Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan.								

NO	Item	Ghina		Lutfi		Zahra		Icha	
		Siklus		Siklus		Siklus		Siklus	
		I	II	I	II	I	II	I	II
	❖ Mencoba hal-hal yang baru								
3.	Anak dapat mencoba mencampurkan warna dasar menjadi warna baru								
	❖ Rasa ingin tahu yang besar.								
1.	Anak mampu bertanya mengapa warna dicampurkan menghasilkan warna baru								
	❖ Penuh imajinasi								
5.	Anak mampu melukiskan/ membuat pola gambar dengan jelas.								
6.	Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna								
	❖ Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.								
3.	Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan.								

NO	Item	Adelia		Dasha		Septya			
		Siklus		Siklus		Siklus		Siklus	
		I	II	I	II	I	II	I	II
	❖ Mencoba hal-hal yang baru								
4.	Anak dapat mencoba mencampurkan warna dasar menjadi warna baru								
	❖ Rasa ingin tahu yang besar.								
1.	Anak mampu bertanya mengapa warna dicampurkan menghasilkan warna baru								
	❖ Penuh imajinasi								
7.	Anak mampu melukiskan/ membuat pola gambar dengan jelas.								
8.	Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna								
	❖ Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.								
4.	Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan.								

Evaluasi/Hasil Penilaian Perkembangan Anak Kelas B.2

1. Anak dapat mencoba mencampurkan warna dasar menjadi warna baru

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Perkembangan Kognitif Anak							
		Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus 1	Siklus II
1.	Alifia Azzahra								
2.	Akmal Prajata Malik								
3.	Alfarizi								
4.	Ajeng Natasya.								
5.	Chiquita Antonio								
6.	Dani								
7.	Nathan								
8.	Nabila								
9.	Adelia Friska								
10.	Ghina								
11.	M.lutfi								
12.	Septya								
13.	Raisya								
14.	Syafira aira								
15.	Zahra Aryani								
Jumlah									

Evaluasi/Hasil Penilaian Perkembangan Anak Kelas B.2

2. Anak mampu bertanya mengapa warna dicampurkan menghasilkan warna baru

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak							
		Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Alifia Azzahra								
2.	Akmal Prajata Malik								
3.	Alfarizi								
4.	Ajeng Natasya.								
5.	Chiquita Antonio								
6.	Dani								
7.	Nathan								
8.	Nabila								
9.	Adelia Friska								
10.	Ghina								
11.	M.lutfi								
12.	Septya								
13.	Raisya								
14.	Syafira aira								
15.	Zahra Aryani								
Jumlah									

Evaluasi/Hasil Penilaian Perkembangan Anak Kelas B.2

3. Anak mampu melukiskan/ membuat pola gambar dengan jelas.

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak					
		Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sangat baik	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Alifia Azzahra						
2.	Akmal Prajata Malik						
3.	Alfarizi						
4.	Ajeng Natasya.						
5.	Chiquita Antonio						
6.	Dani						
7.	Nathan						
8.	Nabila						
9.	Adelia Friska						
10.	Ghina						
11.	M.lutfi						
12.	Septya						
13.	Raisya						
14.	Syafira aira						
15.	Zahra Aryani						
Jumlah							

Evaluasi/Hasil Penilaian Perkembangan Anak Kelas B.2

4. Anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan permainan warna

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Perkembangan kreativitas Anak							
		Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Sikus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Alifia Azzahra								
2.	Akmal Prajata Malik								
3.	Alfarizi								
4.	Ajeng Natasya.								
5.	Chiquita Antonio								
6.	Dani								
7.	Nathan								
8.	Nabila								
9.	Adelia Friska								
10.	Ghina								
11.	M.lutfi								
12.	Septya								
13.	Raisya								
14.	Syafira aira								
15.	Zahra Aryani								
Jumlah									

Evaluasi/Hasil Penilaian Perkembangan Anak Kelas B.2

5. Anak mampu membuat gambar sendiri tanpa bantuan.

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak							
		Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang sangat Baik	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Alifia Azzahra								
2.	Akmal Prajata Malik								
3.	Alfarizi								
4.	Ajeng Natasya.								
5.	Chiquita Antonio								
6.	Dani								
7.	Nathan								
8.	Nabila								
9.	Adelia Friska								
10.	Ghina								
11.	M.lutfi								
12.	Septya								
13.	Raisya								
14.	Syafira aira								
15.	Zahra Aryani								
Jumlah									

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B.2
Tema/Sub Tema : Kebutuhan/ Makanan dan Minuman
Semester/Minggu :1/ 8
Hari/ Tanggal :5 oktober 2016
Waktu :07.30- 10.00 WIB

Indikator	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Sumber Belajar	Evaluasi Perkembangan Anak
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan • Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi (Bahasa) • Mencoba dan menunjukkan apa yang terjadi jika warna dicampur (Kognitif) • Mengenal air dapat menyebab 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Komunikatif • Rasa ingin tahu • Rasa ingin tahu • kreatif • Kesabaran • empati • Komunikatif 	<p>I. <u>KEGIATAN AWAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. • Bernyanyi “ Selamat Pagi” • Bercakap-cakap tentang minuman sehat dan tidak sehat <p>II. <u>KEGIATAN INTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan percobaan pencampuran warna • anak mencoba menumpahkan air pada 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dan Guru • Anak dan guru • Cat air , gelas plastik, air • air hasil pencampuran warna • kertas origami • Air, lap tangan, bekal anak 	Terlampir

<p>kan dan menunjukan apa sesuatu menjadi basah (Kognitif)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan) • Sabar menunggu giliran (Sosial Emosional dan kemandirian) • Mengajak teman bermain(sosial, emosional, kemandirian) • Menjawab Pertanyaan tentang keterangan dan informasi (Bahasa) • Berdo'a sebelum 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius 	<p>tisu dan menunjukan apa yang terjadi</p> <ul style="list-style-type: none"> • meniru melipat bentuk gelas <p>III. <u>ISTIRAHAT</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci Tangan, Berdo'a, Makan Bekal • Bermain di luar kelas <p>IV. <u>KEGIATAN AKHIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan hari ini • berdo'a, bernyanyi, salam 	<ul style="list-style-type: none"> • permainan diluar kelas • Hasil belajar anak • anak dan Guru 	
---	--	---	---	--

dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)				
--------------------------------------	--	--	--	--

Mengetahui
Bandar Lampung, 5 oktober 2016

Kepala TK Asmaul Husna
Guru

Kelasa

(Lisiya Firdawati, S. Pd.)
(Yuniance Irawan.)



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B.2
Tema/Sub Tema :kebutuhanku/bentuk buah
Semester/Minggu :1 (satu)
Hari/ Tanggal : Rabu, 21 september 2016
Waktu :07.30- 10.00 WIB

Indikator	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Alat Belajar	Evaluasi Perkembangan Anak
<ul style="list-style-type: none"> Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Komuni 	<p>I. <u>KEGIATAN AWAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Bernyanyi “ 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dan Guru 	Terlampir

<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi (Bahasa) • Menunjuk berbagai bentuk • Membuat bentuk pola sederhana Berdasarkan warna • Mengelompokkan benda • Sabar menunggu giliran (Sosial Emosional dan kemandirian • Mengajak teman bermain(sosial, emosional, kemandirian • Menjawab Pertanyaan tentang 	<p>katif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerja keras • Kerja keras • Kesabaran • empati • Komunikatif • Religius 	<p>Selamat Pagi dan matamu yang mungil”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang rasa buah dan bentuk buah. <p>II. <u>KEGIATAN INTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • mengenal macam-macam bentuk buah • Membuat Pola gambar jeruk • <u>Mengelompokkan bentuk buah yang sama dan peneliti menanyakan warna rasa dan bentuk.</u> <p>III. <u>ISTIRAHAT</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci Tangan, Berdo’a, Makan Beka • Bermain di luar kelas <p>IV. <u>KEGIATAN AKHIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan hari ini • berdo’abernya nyi ,salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dan guru, • Kertas, kuas, cat airl • lembar kerja, • Air, lap tangan, bekal anak • permainan diluar kelas • Hasil belajar anak • anak dan Guru 	
---	---	---	---	--

keterangan dan informasi (Bahasa) <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) 				
--	--	--	--	--

Mengetahui
Lampung, 21 september 2016

Bandar

Kepala TK asmaul husna
Guru Kelas

(Lisiya Firdawati S.Pd)

(Yuniance Irawan)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B.2

Tema/Sub Tema : lingkunganku

Semester :1(Satu)

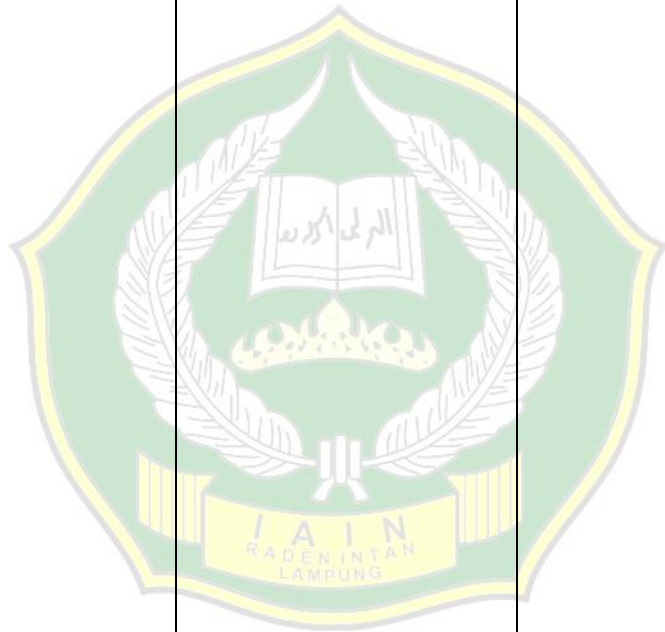
Hari/ Tanggal : Selasa , 27september 2016

Waktu :07.30- 10 WIB

Indikator	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Alat Belajar	Evaluasi Perkembangan Anak
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius 	I. <u>KEGIATAN AWAL</u> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dan Guru 	Terlampir

<p>kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi (Bahasa) Mencoba dan menunjukkan apa yang terjadi jika warna dicampur (Kognitif) Mengenal air dapat menyebabkan dan menunjukkan apa sesuatu menjadi basah (Kognitif) Menirukan melipat 	<ul style="list-style-type: none"> Komunikatif Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu kreatif kesabaran Empati komunikatif Religius 	<p>melakukan kegiatan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi “Selamat Pagi dan Sayang Ibu” Tanya jawab tentang lingkungan yang ada disekitar sekolah <p>II. <u>KEGIATAN INTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Anak membuat sket gambar dengan mengikuti bentuk pohon Anak melakukan percobaan mencampurkan warna.biru dengan kuning.menjadi warna hijau. Membuat bentuk daun <p>III. <u>ISTIRAHAT</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci Tangan, Berdo’a, Makan Beka Bermain di luar kelas <p>IV. <u>KEGIATAN AKHIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dan guru gelas plastik, cat air,palet air hasil pencampuran warna Kertas origami Air, lap tangan, bekal anak permainan diluar kelas Hasil belajar anak anak dan Guru 	
---	--	---	--	--

<p>kertas sederhana (1-7 lipatan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabar menunggu giliran (Sosial Emosional dan kemandirian) • Mengajak teman bermain (sosial, emosional, kemandirian) • Menjawab Pertanyaan tentang keterangan dan informasi (Bahasa) • Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) 		<p>tentang kegiatan hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdoa'abernyanyi ,salam 		
--	--	---	--	--



Mengetahui

Bandar

Lampung, 27 September 2016

Kepala TK Asmaul Husna

Guru Kelas

(Lisiya Firdawati, S. Pd.)

(Yuniance Irawan)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B.2

Tema/Sub Tema : kebutuhanku / baju

Semester : 1(Satu)

Hari/ Tanggal : 5 oktober 2016

Waktu :07.30- 10 WIB

Indikator	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Alat Belajar	Evaluasi Perkembangan Anak
<ul style="list-style-type: none">Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatanMenjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi	<ul style="list-style-type: none">ReligiusKomunikatifRasa ingin tahu	<p>I. <u>KEGIATAN AWAL</u></p> <ul style="list-style-type: none">Berdo'a sebelum melakukan kegiatan.Bernyanyi " Selamat Pagi dan tepuk 4 sehat 5 sempurnaTanya jawab tentang	<ul style="list-style-type: none">Anak dan GuruAnak dan guruCat air. Kuas,palet ,kertas	Terlampir

<p>(Bahasa)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar dari bentuk dasar F • Mencoba dan menunjukkan apa yang terjadi jika benda-benda dimasukkan ke dalam air (kognitif) • Sabar menunggu giliran (Sosial Emosional dan kemandirian) • Mengajak teman bermain(sosial, emosional, kemandirian) • Menjawab Pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasa ingin tahu • kesabaran • empati • komunikatif • Religius 	<p>makanan kesukaan</p> <p>II. <u>KEGIATAN INTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan percobaan dengan mencampurkan warna merah dengan biru. • Anak membuat pola gambar dasar baju. <p>III. <u>ISTIRAHAT</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci Tangan, Berdo'a, Makan Bekal • Bermain di luar kelas <p>IV. <u>KEGIATAN AKHIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan hari ini • berdo'a bernyanyi 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, lap tangan, bekal anak • permainan diluar kelas • Hasil belajar anak • anak dan Guru 	
--	---	--	--	--

n tentang keterangan dan informasi (Bahasa)		,salam		
• Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)				

Mengetahui

Bandar

Lampung, 5 Oktober 2016

Kepala TK Asmaul Husna

Guru Kelas

(Lisiya Firdawati, S. Pd)

(Yuniance Irawan)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B.2

Tema/Sub Tema : Lingkungan / Rumah

Semester/Minggu :I (Satu)

Hari/ Tanggal : Selasa, 11 oktober 2016

Waktu :07.30- 10 WIB

Indikator	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Sumber Belajar	Evaluasi Perkembangan Anak
------------------	----------------------------	------------------------------	------------------------------	-----------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan • Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi (Bahasa) • Mencoba dan menunjukkan apa yang terjadi jika warna dicampur(Kognitif) • Sabar menunggu giliran (Sosial Emosional dan kemandirian) • Mengajak teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Komunikatif • Rasa ingin tahu • Rasa ingin tahu • Kesabaran • Empati • Komunikatif • Religius 	<p>I. <u>KEGIATAN AWAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. • Bernyanyi " Selamat Pagi dan tepuk 4 sehat 5 sempurna • Tanya Jawab tentang makanan pokok <p>II. <u>KEGIATAN INTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak membuat sket gambar pohon dan rumah. • Anak mencoba mencampurkan warna merah dengan kuning menggunakan cat air. • Anak mewarnai gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dan Guru • Anak dan guru • gelas plastik, beras • cat air,kuas, palet • beras, gelas berisi air • Air, lap tangan, bekal anak • permainan diluar 	<p>Terlampir</p>
---	---	--	---	------------------

<p>bermain(sosial, emosional, kemandirian)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab Pertanyaan tentang keterangan dan informasi (Bahasa) • Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) 		<p>pohon dan rumah</p> <p>III. <u>ISTIRAHAT</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci Tangan, Berdo'a, Makan Bekal • Bermain di luar kelas <p>IV. <u>KEGIATAN AKHIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan hari ini • berdo'a bernyanyi ,salam 	<p>kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar 	
--	--	---	--	--

Mengetahui

Bandar

Lampung, 11 oktober 2016

**Kepala TK Asmaul Husna
Guru Kelas**

(Lisiya Firdawati, S. Pd)

Yuniance Irawan)

Siklus 1 pertemuan pertama





SIKLUS 1 PERTEMUAN KEDUA



AIR

PERSIAPAN CAT















SIKLUS KE 2 PERTMUAN KE 1









