

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 6, July 2024, Halaman 487-496
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11974040)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11974040>

Penggunaan *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yaspi Tampubolon Tahun Ajaran 2023/2024

Ummi Khairiyah^{1*}, Zahratul Qalbi², Delrefi³, Rafhi Febryan Putera⁴

¹ PGPAUD, FKIP, Universitas Terbuka

^{2,3} PGPAUD, FKIP, Universitas Bengkulu

⁴ PGSD, FIP, Universitas Negeri Padang

*Email : ummiriyah129@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *finger painting* terhadap peningkatan kemampuan kreatif anak usia 5 hingga 6 tahun. Penelitian ini menggunakan paradigma Kemmis dan McTaggart dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Partisipan penelitian berjumlah 16 anak Kelompok B TK YASPI Tampubolon, terdiri dari laki-laki dan perempuan dalam jumlah yang sama (8 laki-laki dan 8 perempuan). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung dengan menggunakan alat khusus berupa lembar observasi dan lembar wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada persentase kreatif rata-rata $\geq 80\%$ untuk anak-anak di Kelompok B. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak-anak setelah partisipasi mereka dalam kegiatan melukis jari sebagai intervensi. Kegiatan ini memberikan otonomi kepada anak-anak muda untuk menghasilkan karya seni berdasarkan konsep mereka sendiri dan memilih warna berdasarkan preferensi mereka. Peningkatan daya cipta dapat dilihat dari data pra tindakan yang menunjukkan persentase sebesar 48,66%. Persentase orisinalitas meningkat menjadi 64,95% pada Siklus I, dan selanjutnya meningkat menjadi 87,05% pada Siklus II. Penelitian ini dianggap efektif karena telah mencapai ambang batas persentase daya cipta yang telah ditentukan.

Kata kunci: *Finger painting*, Kreativitas, Kelompok B

Abstract

This research aims to determine the use of *finger painting* to increase the creative abilities of children aged 5 to 6 years. This research uses the Kemmis and McTaggart paradigm in conducting classroom action research (PTK). The research participants were 16 children from Group B of YASPI Tampubolon Kindergarten, consisting of equal numbers of boys and girls (8 boys and 8 girls). The data collection method used is direct observation using special tools in the form of observation sheets and interview sheets. Data analysis was carried out using quantitative descriptive methods, with success criteria set at an average creative percentage $\geq 80\%$ for children in Group B. Research findings showed a significant increase in children's creativity after their participation in *finger painting* activities as intervention. This activity gives young people the autonomy to produce works of art based on their own concepts and choose colors based on their preferences. The increase in creative power can be seen from the pre-action data which shows a percentage of 48.66%. The percentage of originality increased to 64.95% in Cycle I, and then increased to 87.05% in Cycle II. This research is considered effective because it has reached the predetermined threshold of percentage of creative power.

Keywords: *Finger painting*, Creativity, Group B

Article Info

Received date: 30 May 2024

Revised date: 7 June 2024

Accepted date: 13 June 2024

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengacu pada masa kehidupan seorang anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Pada tahap ini, anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang biasa disebut dengan masa emas (*golden age*). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pengembangan yang menyangkut anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Perkembangan tersebut dicapai dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk memperlancar pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak, mempersiapkan mereka untuk tahap sekolah selanjutnya (Syifa uzakia, 2021: 14). Perkembangan anak usia dini harus difasilitasi baik melalui kegiatan belajar terstruktur maupun

permainan tidak terstruktur, seperti terlibat dalam permainan edukatif anak. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak karena memungkinkan mereka terlibat dalam eksplorasi, penemuan, ekspresi diri, dan kreativitas. Selain itu, bermain dapat memfasilitasi generasi muda dalam mengembangkan keakraban dengan orang yang tinggal bersama dan lingkungan sekitarnya, baik itu tempat tinggalnya maupun lokasinya saat ini (Asmawati Luluk, dkk. 2023).

Menurut Syaruddin (2016), pendidikan anak usia dini terutama difokuskan pada pembinaan tumbuh kembang anak menuju pencapaian kemandirian, pembinaan kreativitas, dan pengembangan kedewasaan. Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan penting dalam mengoptimalkan kesiapan anak memasuki pendidikan dasar dan memenuhi kewajiban perkembangannya. Tujuan utama program pendidikan anak usia dini di lembaga pendidikan adalah untuk menumbuhkan keimanan beragama, meningkatkan kedisiplinan melalui rutinitas sehari-hari yang konsisten, dan meningkatkan koordinasi motorik halus dan kreativitas seni (Mawardah Mutia, 2024).

Sejumlah besar orang gagal mengenali kreativitas bawaan yang ditunjukkan oleh anak kecil. Orang tua dan instruktur terkadang menegur anak yang terus-menerus bertanya karena dianggap terlalu khusus dan tidak bisa diam. Memang, kecenderungan yang kuat terhadap rasa ingin tahu menjadi indikasi kreativitas pada anak. Jika kecenderungan alami terhadap rasa ingin tahu ditekan selama tahun-tahun pembentukan, para pendidik secara efektif menghambat pertumbuhan kreatif anak-anak. Anak dilarang bereksplorasi karena rasa takutnya juga menghambat tumbuh kembang imajinasinya. Misalnya, jika anak dilarang melakukan aktivitas yang menggunakan pasir, cat, air, atau apa pun yang dapat mengotori dirinya, hal ini dapat menghambat ekspresi kreatifnya. Orang tua atau guru sering kali tidak menganjurkan praktik ini karena mereka tidak menyukai ketidaknyamanan. Misalnya, ketika pakaian anak ternoda cat, orang tua enggan mencucinya karena proses pembersihannya yang sulit. Akibatnya, banyak anak yang merasa takut menjadi kotor karena takut menerima teguran dari orang tuanya.

Lukisan jari adalah teknik artistik dimana warna diaplikasikan langsung pada karya seni dengan menggunakan jari, termasuk seluruh jari, telapak tangan, dan pergelangan tangan. Lukisan jari memfasilitasi pengembangan ekspresi artistik melalui manipulasi cat menggunakan gerakan tangan. Ini memupuk imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berkreasi secara visual. Selain itu, ini meningkatkan keterampilan motorik halus di tangan dan jari, meningkatkan koordinasi tangan-mata, dan meningkatkan kemahiran dalam memadukan warna. Selanjutnya menumbuhkan apresiasi terhadap estetika gerakan tangan.

Melukis jari merupakan kegiatan kreatif yang dapat meningkatkan imajinasi anak dan mendorong perkembangan keterampilan motorik halus. Menurut Handayani (2018), *finger painting* merupakan suatu metode melukis yang menggunakan jari tangan secara langsung, tanpa menggunakan alat, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan melukis dengan jari ini memungkinkan penggunaan beragam bahan dan warna, seperti tepung kanji, campuran kue, pasir, bahkan tablet papan gambar LCD (Fiti Luvita Sari, dkk. 2024).

Menumbuhkan kreativitas pada usia muda sangatlah penting karena sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Kurangnya pembinaan kreativitas anak pada tahun-tahun awal dapat menghambat perkembangan kapasitas intelektual dan kognitif mereka. Untuk menghasilkan barang-barang inovatif atau mengembangkan keterampilan yang luar biasa, diperlukan kapasitas intelektual yang signifikan. Anak-anak yang sangat kreatif memiliki kecenderungan yang kuat terhadap rasa ingin tahu dan menunjukkan antusiasme yang besar terhadap berbagai mata pelajaran. Anak-anak muda ini biasanya mendapatkan kesenangan dari hobi dan kegiatan artistik yang berhubungan dengan mata pelajaran pendidikan. Dalam upaya kreatifnya, mereka menunjukkan kemandirian dan tingkat kepercayaan diri yang terpuji. Pelatihan dan pengarahan dapat menjadi metode yang efektif untuk merangsang kreativitas anak. Pelatihan dan bimbingan pada dasarnya terkait dengan peran orang dewasa dan keahlian mereka. Oleh karena itu, pemberian arahan secara berkesinambungan kepada anak sangatlah penting, tidak hanya pada saat anak mulai aktif berkreasi, namun juga sepanjang masa aktifnya. Menurut Burhanuddin Firmansyah dkk. (2024), penting bagi orang tua dan individu berpengalaman untuk memberikan komentar guna membina dan meningkatkan kreativitas dan minat anak.

Kreativitas anak usia dini dapat dipupuk melalui pendekatan pedagogi yang beragam, termasuk pemberian tugas, terlibat dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman, melakukan

penyelidikan ilmiah, dan memantau dengan cermat pencapaian perkembangan anak. Apalagi menurut Barron dalam Fakhriyani (2016:194), kreativitas mengacu pada kemampuan menghasilkan produk atau karya baru. Dengan kata lain dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan unsur-unsur segar atau yang sudah ada sebelumnya sedemikian rupa sehingga menimbulkan suatu gagasan baru (Rauzatun Manik, 2024). Kemampuan anak-anak untuk menyelidiki dan mengungkap hal-hal baru merupakan penyebab kegembiraan dalam pencarian mereka. Anak-anak menggunakan kapasitas kognitif mereka untuk menemukan resolusi berbeda terhadap tantangan yang mereka hadapi, sehingga menghasilkan jawaban yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Kreativitas anak usia dini mencakup kemampuan untuk menghasilkan pemikiran baru, non-tradisional, dan mudah beradaptasi, sehingga memungkinkan anak untuk terlibat dalam dan mengembangkan beragam aktivitas dan minat (Asyiah Durottun, 2022).

Berikut beberapa strategi untuk memfasilitasi generasi muda dalam mengekspresikan kreativitasnya, seperti yang diungkapkan Yuliani dkk. (2020). Pertama, membantu generasi muda dalam menerima dan beradaptasi terhadap perubahan. Kedua, membantu anak-anak memahami bahwa situasi tertentu mungkin tidak selalu mempunyai solusi yang jelas. Ketiga, membantu anak dalam memahami bahwa setiap permasalahan pasti ada penyelesaiannya. Keempat, membantu remaja dalam memahami dan menerima emosinya. Kelima, mengakui dan menghargai kemampuan kreatif generasi muda. Keenam, menumbuhkan rasa tenang dan percaya diri pada anak ketika melakukan usaha kreatif dan pemecahan masalah. Ketujuh, mendorong anak-anak untuk menghargai dan menerima berbagai aspek diri mereka. Terakhir, membantu generasi muda dalam mengembangkan ketekunan.

Berdasarkan penjelasan mengenai strategi kreativitas yang telah diberikan sebelumnya, kreativitas anak dapat mencapai potensi maksimalnya dengan melakukan kegiatan yang meningkatkan kemampuannya dalam bereksplorasi, bereksperimen, dan berimajinasi. Hal ini dapat dicapai melalui kegiatan individu atau pendekatan berbasis proyek, yang memungkinkan anak-anak menghasilkan produk inovatif yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Kreativitas berasal dari sifat kreatif bawaan seseorang. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dibentuk oleh adanya lingkungan yang kondusif sehingga menumbuhkan tumbuhnya dan ekspresi kreativitas. Kemunculan kreativitas secara spontan tidak mungkin terjadi; sebaliknya, hal ini merupakan hasil proses yang disengaja dan menghasilkan hasil yang inovatif (Yuliana dkk., 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK YASPI Tampubolon tahun ajaran 2023/2024. *Finger painting* dipilih sebagai metode yang dapat merangsang kreativitas anak melalui kegiatan seni yang melibatkan penggunaan jari sebagai alat melukis. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar menciptakan karya seni, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan kemampuan untuk memadukan warna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode *finger painting*.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan jenis penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri, sebagaimana dijelaskan McNiff (1992) dalam Suharsimi Arikunto (2008: 106). Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan pembuatan kurikulum, perbaikan sekolah, dan pengembangan keterampilan mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan latihan *finger painting*.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B pada masa anak-anak. Prosesnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, dilanjutkan dengan refleksi. Jika analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak belum memenuhi standar yang diharapkan, tindakan selanjutnya adalah menerapkan langkah-langkah pada siklus berikutnya untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu, keempat komponen tersebut dapat dikatakan sebagai suatu proses yang mulus dan terpadu dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Peserta utama dalam penelitian ini adalah 16 orang anak dari Kelompok B TK YASPI Tampulon, yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Kajian dilakukan antara bulan

April hingga Mei 2024, dengan jangka waktu tertentu ditetapkan sebanyak dua putaran. Metode agregasi data secara luas dianggap sebagai pendekatan yang paling pragmatis, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan informasi. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang perilaku dan komunikasi siswa di lingkungan sekolah melalui observasi langsung terhadap partisipan yang terlibat dalam penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang menggambarkan tindakan yang dilakukan selama penelitian, sebagai pedoman arah penelitian dan memudahkan analisis data. Tabel di bawah ini menyajikan kisi-kisi observasi untuk menilai daya cipta anak dalam kegiatan *finger painting*

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi

Aspek	Indikator
Kelancaran	Mempunyai ide gambar
	Mempunyai ide dalam pemilihan warna
Kelenturan	Melakukan Pencampuran Warna
	Memodifikasi Gambar
Keaslian	Membuat karya dari ide sendiri
	Menbuat karya yang berbedda
Elaborasi	Mengembangkan ide

Analisis data menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif, dimana data setiap siklus diperiksa dengan pendekatan persentase untuk menilai sejauh mana pencapaian pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dasar menurut rumus yang ditentukan.

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{Jumlah Anak X skor Maksimum}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan empat kriteria, yaitu:

1. Kriteria sangat baik, yaitu terpenuhi bila skor anak berada pada kisaran 76-100%.
2. Kriteria yang sesuai adalah skor anak berada pada kisaran 51-75%.
3. Kriteria memadai terpenuhi apabila skor anak berada pada kisaran 26-50%.
4. Kriteria tidak memadai, khususnya jika nilai anak berada di bawah kisaran 0-25%

Peneliti memperoleh empat kriteria persentase dari pendapat Acep Yoni (2010:176) dan teknik penelitian TK yang disajikan penulis pada tabel berikut

Tabel 2. Kategori Kreativitas Anak

No	Kriteria	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%
2	BSH (berkembang sesuai harapan)	51%-75%
3	MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
4	BB (Belum Berkembang)	0%-25%

Berdasarkan ciri-ciri penelitian tindakan kelas, efektivitas penelitian ini dievaluasi dengan mengamati perubahan atau peningkatan hasil belajar anak setelah intervensi. Jika anak-anak muda di kelompok B memiliki rata-rata persentase kreatif $\geq 80\%$, penelitian dianggap berhasil. Tanda lainnya adalah seberapa baik anak memahami empat komponen kreativitas: orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai jenis lukisan menunjukkan kefasihan mereka; kemampuannya memadukan warna dalam lukisan menunjukkan fleksibilitasnya; kemampuannya menciptakan karya dengan idenya sendiri mencerminkan keasliannya; dan kemampuan mereka mengembangkan ide secara luas dalam karya *finger painting* menunjukkan elaborasi mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Berdasarkan statistik yang disajikan pada Tabel 3, terlihat bahwa tingkat kreativitas anak jauh di bawah tolak ukur keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Hanya satu anak yang memperoleh skor 4 dalam kegiatan pra-aksi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan dukungan tambahan untuk menumbuhkan tingkat kreativitas yang diharapkan. Pada tahap awal, peneliti menggunakan kertas HVS sebagai media utama dan menampilkan gambar

awan kepada anak-anak. Instruktur kemudian memulai ceramah dengan siswa mengenai awan angin. Selanjutnya instruktur menjelaskan pengertian *finger painting* dengan menggunakan LKA yang terdapat dalam majalah yang dimiliki masing-masing anak. Majalah ini menampilkan gambar-gambar awan, mendorong anak-anak untuk secara kreatif menyempurnakan gambar-gambar tersebut menggunakan teknik melukis jari. Tugas pratindakan dikembangkan secara khusus untuk menilai kemampuan anak dalam melakukan suatu pekerjaan secara mandiri tanpa bantuan tambahan apa pun. Hasil dari tindakan pertama ini mempunyai kapasitas untuk mempengaruhi tindakan berikutnya pada Siklus I.

Tabel 3. Rekapitulasi Kreativitas Anak Pratindakan

No	Indikator Kreativitas	Pra Tindakan		
		Kriteria Penilaian	Skor	Jumlah Anak
1.	Mempunyai ide gambar	BSB	4	1
		BSH	3	6
		MB	2	7
		BB	1	2
2.	Mempunyai ide dalam pemilihan warna	BSB	4	-
		BSH	3	4
		MB	2	6
		BB	1	6
3.	Melakukan pencampuran warna	BSB	4	-
		BSH	3	5
		MB	2	5
		BB	1	6
4.	Memodifikasi gambar	BSB	4	-
		BSH	3	4
		MB	2	3
		BB	1	9
5.	Membuat karya dari ide sendiri	BSB	4	-
		BSH	3	6
		MB	2	6
		BB	1	4
6.	Membuat hasil karya yang berbeda	BSB	4	-
		BSH	3	4
		MB	2	8
		BB	1	4
7.	Mengembangkan ide	BSB	4	-
		BSH	3	2
		MB	2	6
		BB	1	8
Presentase Kreativitas Anak			48,66%	

Siklus I

Temuan dari observasi pada Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak dibandingkan dengan kegiatan sebelum tindakan. Tabel dibawah ini menampilkan ringkasan hasil pra tindakan dan siklus I :

Tabel 4. Rekapitulasi Kreativitas Siklus I

No	Indikator Kreativitas	Pra Tindakan			Siklus I		
		Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mempunyai ide gambar	BSB	1	6,25%	BSB	3	18,75%
		BSH	6	37,5%	BSH	11	68,75%
		MB	7	43,75%	MB	2	12,5%
		BB	2	12,5%	BB	-	-
2.	Mempunyai ide dalam pemilihan	BSB	-	-	BSB	1	6,25%
		BSH	4	25%	BSH	7	43,75%

	warna	MB	6	37,5%	MB	8	50%
		BB	6	37,5%	BB	-	-
3.	Melakukan pencampuran warna	BSB	-	-	BSB	-	-
		BSH	5	31,25%	BSH	11	68,75%
		MB	5	31,25%	MB	5	31,25%
		BB	6	37,5%	BB	-	-
4.	Memodifikasi gambar	BSB	-	-	BSB	1	6,25%
		BSH	4	25%	BSH	8	50%
		MB	3	18,75%	MB	6	37,5%
		BB	9	56,25%	BB	1	6,25%
5.	Membuat karya dari ide sendiri	BSB	-	-	BSB	-	-
		BSH	6	37,5%	BSH	11	68,75%
		MB	6	37,5%	MB	5	31,25%
		BB	4	25%	BB	-	-
6.	Membuat hasil karya yang berbeda	BSB	-	-	BSB	-	-
		BSH	4	25%	BSH	9	56,25%
		MB	8	50%	MB	7	43,75%
		BB	4	25%	BB	-	-
7.	Mengembangkan ide	BSB	-	-	BSB	-	-
		BSH	2	12,5%	BSH	4	25%
		MB	6	37,5%	MB	9	56,25%
		BB	8	50%	BB	3	
Presentase Kreativitas Anak			48,66%		64,95%		

- Hasil pelaksanaan Siklus I yang ditunjukkan pada lembar observasi menunjukkan kemampuan menghasilkan konsep visual sebagai indikator pertama. Tidak ada anak yang memenuhi kriteria berada dalam keadaan belum berkembang. Kriteria berkembang sesuai harapan mempunyai persentase tertinggi yaitu sebesar 68,75%. Anak-anak mulai mengekspresikan pikirannya secara mandiri dan proaktif. Atas permintaan saran gambar dari guru, anak-anak dengan bersemangat dan cepat menanggapi tanpa ada perintah lebih lanjut dari guru.
- Kedua berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide dalam pemilihan warna. Tidak ada anak yang memenuhi kriteria berada dalam keadaan belum berkembang. Kategori dengan persentase terbesar, yaitu 50%, berkaitan dengan tahap awal pengembangan. Hal ini karena anak-anak ragu-ragu untuk mengungkapkan preferensi warna mereka, sehingga guru harus memberikan dukungan dengan mengajukan pertanyaan tentang pilihan warna mereka.
- Indikator ketiga berkaitan dengan keterampilan memadukan warna. Tidak ada anak yang memenuhi kriteria berada dalam keadaan belum berkembang. Kriteria berkembang sesuai harapan mempunyai persentase paling besar yaitu 68,75%, hal ini disebabkan oleh adanya keengganan sebagian anak dalam mencampurkan warna pada karya seni karena takut kertasnya robek.
- Indikator keempat berkaitan dengan kemampuan mengubah foto. Kriteria berkembang sesuai harapan mempunyai persentase tertinggi yaitu 50% karena terciptanya gambar-gambar yang unik dan khas oleh beberapa anak.
- Pada indikator kelima, khususnya kemampuan menghasilkan karya berdasarkan konsep asli anak, tidak ada satupun anak yang memenuhi ambang batas pencapaian kemajuan yang berarti. Kriteria berkembang sesuai harapan memiliki persentase tertinggi yaitu 68,75% karena anak mampu mengekspresikan gagasannya secara mandiri. Seseorang yang mengajar dan mendidik siswa dalam lingkungan pendidikan formal.
- Pada indikator keenam persentase tertinggi sebesar 56,25% terdapat pada kriteria berkembang sesuai harapan. Dalam penelitian ini, istilah “berbeda” mengacu pada perbedaan dari teman-teman lain di kelas yang sama, bukan berbeda-beda dari satu pertemuan ke pertemuan lainnya.
- Pada indikator ketujuh, khususnya kemampuan menghasilkan ide, tidak ada satupun generasi muda yang memenuhi kriteria perkembangan luar biasa. Kriteria yang persentasenya paling besar yaitu 56,25% adalah terkait dengan inisiasi pembangunan. Hal ini karena anak-anak lebih

cenderung menyerahkan pekerjaannya kepada guru jika mereka mengamati bahwa anak-anak lain telah melakukannya. Akibatnya, mereka berhenti melukis dengan jari sebagai sarana untuk memperluas pandangan mereka.

Tahap pra tindakan memiliki tingkat kreativitas pada anak sebesar 48,65%. Setelah tiga sesi pada Siklus I, terjadi peningkatan proporsi ini sebesar 16,30%, naik dari 48,65% menjadi 64,95%. Dari statistik yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan daya cipta anak-anak. Namun demikian, peningkatan ini belum memenuhi tolok ukur keberhasilan yang digariskan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada tahap selanjutnya untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan peneliti.

Siklus II, Hasil observasi pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar dibandingkan dengan Siklus I. Indikator keberhasilan berhasil dicapai, dengan total persentase ketujuh indikator melebihi 80% dan sesuai dengan perkembangan yang diharapkan. Tabel di bawah ini menyajikan ringkasan temuan Siklus II

Tabel 5. Rekapitulasi Siklus II

No	indikator	Siklus I			Siklus II		
		kriteria penilaian	Jumlah anak	persentase	kriteria penilaian	Jumlah anak	Persentase
1	Mempunyai ide menggambar	BSB	3	18,75%	BSB	14	87,5 %
		BSH	11	65,75 %	BSH	2	12,5 %
		MB	2	12,5%	MB	-	-
		BB	-	-	BB	-	-
2	Mempunyai ide dalam pemilihan warna	BSB	1	6,25 %	BSB	11	68,75 %
		BSH	7	4,75 %	BSH	5	31,25 %
		MB	8	50 %	MB	-	-
		BB	-	-	BB	-	-
3	Melakukan Pencampuran warna	BSB	-	-	BSB	6	37,5 %
		BSH	11	68,76 %	BSH	10	62,5%
		MB	5	31,25 %	MB	-	-
		BB	-	-	BB	-	-
4	Memodifikasi gambar	BSB	1	6,25 %	BSB	1	6,25 %
		BSH	8	50 %	BSH	15	93,75 %
		MB	6	37,5 %	MB	-	-
		BB	1	6,25 %	BB	-	-
5	Membuat hasil karya yang berbeda	BSB	-	-	BSB	11	68,75 %
		BSH	11	68,75%	BSH	5	31,25 %
		MB	5	31,25 %	MB	-	-
		BB	-	-	BB	-	-
6	Membuat hasil karya yang berbeda	BSB	-	-	BSB	9	56,25%
		BSH	9	56,25 %	BSH	7	43,75 %
		MB	7	43,75 %	MB	-	-
		BB	-	-	BB	-	-
7	Mengembangkan ide	BSB	-	-	BSB	3	18,75 %
		BSH	4	25 %	BSH	11	68,75%
		MB	9	56,25%	MB	2	12,5 %
		BB	3	18, 75 %	BB	-	-
Persentase Kegiatan Anak			64,95 %		87, 05 %		

Perkembangan seni *finger painting* dapat dijelaskan berdasarkan informasi yang diberikan pada tabel.

Hasil pelaksanaan siklus I

1. Menghasilkan konsep visual. Mengenai ukuran pembentukan konsep gambar, 87,5% anak berhasil memenuhi standar perkembangan sangat baik (14 dari 16 anak). Dari 16 anak, 12,5% (2 anak) memenuhi kriteria perkembangan sesuai harapan. Tak satu pun dari anak-anak tersebut

memenuhi persyaratan untuk berada pada tahap awal perkembangan atau belum berkembang. Kebanyakan anak menunjukkan inisiatif dan kepercayaan diri dengan bersemangat menyampaikan ide menggambar mereka dan berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan guru, bahkan tanpa diminta.

2. Menunjukkan kemahiran dalam pemilihan warna. Dalam metrik ini, sebanyak 68,75% anak berhasil memenuhi standar perkembangan prima, yaitu 11 dari 16 anak. Dari 16 remaja tersebut, 5 diantaranya atau setara dengan 31,25% memenuhi kriteria perkembangan sesuai harapan. Tak satu pun dari anak-anak tersebut memenuhi persyaratan untuk mulai berkembang atau belum berkembang. Anak mempunyai kemampuan untuk memberikan saran dalam memilih warna dan secara akurat mengidentifikasi warna tertentu yang dimaksud.
3. Pencampuran warna. Sebanyak 37,5% anak atau setara dengan 6 dari 16 anak memenuhi kriteria perkembangan sangat baik. Dari 16 anak tersebut, 10 diantaranya atau setara dengan 62,5% memenuhi kriteria perkembangan sesuai harapan. Tak satu pun dari anak-anak tersebut memenuhi persyaratan untuk mulai berkembang atau belum berkembang. Anak-anak mengembangkan keterampilan mahir dalam eksplorasi dan pencampuran warna.
4. Mengubah Gambar. Hanya 6,25% anak atau setara dengan 1 dari setiap 16 anak yang memenuhi kriteria mencapai perkembangan optimal. Dari 16 anak yang diamati, 15 di antaranya, yang mencakup 93,75% dari total, memenuhi persyaratan perkembangan seperti yang diharapkan. Tak satu pun dari anak-anak tersebut memenuhi persyaratan untuk mulai berkembang atau belum berkembang. Mayoritas anak-anak memiliki kemampuan untuk mengubah gambar yang mereka buat.
5. Menghasilkan karya orisinal. Sebanyak 68,75% anak, khususnya 11 dari 16 anak, memenuhi persyaratan perkembangan prima. Dari 16 anak, 5 anak atau 31,25% memenuhi persyaratan perkembangan sesuai harapan. Tak satu pun dari anak-anak tersebut memenuhi persyaratan untuk mulai berkembang atau belum berkembang. Anak mempunyai kemampuan menghasilkan konsep sendiri dan menghasilkan kreasi yang khas secara mandiri, tanpa bantuan guru.
6. Menghasilkan karya yang beragam. Sebanyak 56,25% anak atau setara dengan 9 dari 16 anak memenuhi kriteria perkembangan sangat baik. Dari 16 anak yang diamati, 7 diantaranya atau setara dengan 43,75% memenuhi syarat perkembangan sesuai harapan. Tak satu pun dari anak-anak tersebut memenuhi persyaratan untuk berada pada tahap awal perkembangan atau belum berkembang. Anak-anak dalam satu kelas mempunyai kemampuan menghasilkan karya yang berbeda dengan teman sebayanya.
7. Mengembangkan ide hanya 18,75% anak, khususnya 3 dari 16 anak, yang memenuhi persyaratan untuk berkembang secara luar biasa. Dari 16 anak tersebut, 10 diantaranya setara dengan 62,5% dari total keseluruhan, memenuhi syarat untuk berkembang sesuai harapan. Dari 16 anak tersebut, sebanyak 12,5% (2 anak) berada pada tahap mulai berkembang, sedangkan 18,75% (3 anak) berada pada tahap belum berkembang. Anak sudah mempunyai kemampuan untuk mengembangkan pemikirannya, ada pula yang masih dalam tahap perkembangan awal dan belum mencapai tahap perkembangan aktif.

Permulaan penelitian tindakan kelas ini melibatkan tugas-tugas pra-tindakan. Saat ini, kemampuan kerjasama secara keseluruhan berada pada angka 48,66%. Kebanyakan anak membutuhkan arahan untuk meningkatkan kreativitasnya di berbagai bidang, termasuk menghasilkan konsep gambar dan warna, memadukan warna, mengubah gambar, menghasilkan karya orisinal, menghasilkan kreasi yang beragam, dan mendapatkan ide-ide baru dari karya seninya. Tri Wahyulis (2011) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) harus mengutamakan pertumbuhan dan perkembangan fisik, termasuk koordinasi motorik halus dan kasar. Selain itu juga harus menumbuhkan kecerdasan berpikir dan kreativitas, kecerdasan sosial emosional yang meliputi sikap, perilaku, dan aspek keagamaan, serta kecerdasan bahasa dan komunikasi.

Menurut perspektif ini, kreativitas mencakup kapasitas konseptualisasi dan pembangunan ide, serta komunikasi yang efektif. Namun pada kenyataannya kualitas kognitif dan imajinatif tersebut belum terwujud pada kelompok B TK YASPI Tampubolon. Hal ini terjadi karena guru terus memberikan ilustrasi pada saat latihan yang mendorong kreativitas anak, sehingga anak cenderung meniru tindakan guru. Menurut Erik H. Erikson dalam Ernawulan (2010:5), penting untuk mendorong anak usia TK untuk mengembangkan inisiatif. Hal ini termasuk memupuk rasa

ingin tahu mereka dan mendorong mereka untuk bertanya tentang apa yang mereka amati, dengar, dan alami. Dengan tidak adanya hambatan lingkungan, anak-anak akan memiliki kapasitas untuk mengembangkan inisiatif, kreativitas, dan produktivitas dalam bidang yang mereka sukai.

Konsekuensinya, guru harus memastikan bahwa pengalaman belajar yang mereka berikan memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk secara aktif bertanya dan mengartikulasikan pemikiran dan gagasan mereka berdasarkan imajinasi mereka. Jenis pembelajaran ini dikaitkan dengan aspek kreativitas lainnya, khususnya komunikasi. Terlibat dalam lingkungan belajar yang menumbuhkan inkuiri dan memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemikiran dan sudut pandang mereka akan mendorong pengembangan kemampuan mereka untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka secara efektif. Kondisi ini menjadi dorongan bagi para peneliti untuk mengambil tindakan karena mengetahui pengaruh *finger painting* figur terhadap perkembangan kreativitas anak.

Moreno dalam Slameto berpendapat bahwa aspek kunci dari kreativitas bukanlah menemukan sesuatu yang tidak diketahui orang lain, melainkan menghasilkan sesuatu yang baru untuk diri sendiri, meskipun mungkin tidak orisinal bagi orang lain atau dunia pada umumnya (Kurniati, 2010). Peran pendidik, termasuk orang tua dan guru, sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas sejak dini. Guru di sekolah mempunyai tanggung jawab untuk mendorong dan membina kreativitas anak. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memahami tanda-tanda orisinalitas pada individu muda (Sumiati, Yulia & Selva Nirwana, Evi. 2024) Yeni Rachmawati & Euis Kurniati (2010). Pendukung penggunaan pembelajaran aktif sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas anak. Pembelajaran aktif merupakan proses kognitif dimana anak terlibat dengan lingkungan sekitarnya dengan melihat, mendengarkan, mengumpulkan informasi, berinteraksi secara fisik, berpartisipasi dalam aktivitas sensorik, dan memanfaatkan bahan yang tersedia untuk berkreasi. Oleh karena itu, penanaman kreativitas terjadi ketika generasi muda terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tingkat aktivitas anak akan meningkat bila pengalaman belajar sengaja direncanakan untuk melibatkan mereka secara aktif, seperti terlihat pada kegiatan melukis jari di mana anak bertanya, mengungkapkan pikiran, dan menciptakan karya seni.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan kreatif anak kelompok B di TK YASPI Tampubolon. Kajian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dalam menghasilkan konsep gambar dan warna, memadukan warna, mengubah gambar, menghasilkan karya berdasarkan gagasannya sendiri, membuat karya yang khas, dan memperluas gagasan dari ciptaannya. Sebelum kegiatan dilakukan, data menunjukkan persentase daya cipta anak sebesar 48,65%. Pada Siklus I terjadi peningkatan persentase kemampuan kolaborasi anak yang signifikan yaitu mencapai 64,95%. Pada Siklus II terjadi peningkatan persentase kemampuan kolaborasi anak yang cukup signifikan yaitu mencapai 87,05%.

REFERENSI

- Dadan, Suryana. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktek Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Ernawulan. (2010). *Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*. PGTK FIP: UPI
- Firmansyah Burhanudin Elmasry, M. Arda Maftuh , M. Nur Rozak, Nanda Maesyaroh & Fajriyah Umanianty Rahayu (2024). *Meningkatkan Kreativitas Melalui Pelatihan Ecoprint & Finger painting Bagi Anak Di Desa Giripurno*. *Scholaria : Jurnal Parateladan*. 53046-644XVol. 1, No. 1, Januari 2024| p. 28-40doi. <https://jurnalparateladan.com/index.php/harsa/article/view/16/27>.
- Fitri Lutvita Sari, Hendra Sofyan & Windy Sherly Utami (2024). *Finger painting Menggunakan Tablet LCD Drawing Board Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun*. *Scholaria : Jurnal Ilmiah Potensia* . <https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/28399>
- Luluk Asmati, dkk. 2023. *Pengelolaan Kegiatan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan : Universita Terbuka
- Nafisah, Aisyah Durrotun. 2022. *Bunga Rampai Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Noor, Laila Rahmadhani. 2019, *Melukis Di Atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Biang*

- Tata Busana. Jawa Tengah. Lakeisha
- Rauzatun Manik (2024) *Efektivitas Kegiatan Finger painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak USia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan* .(2024). Sclolaria: <https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/36/>
- Sri Rahayu Hader, Bahran Taib, Santi M.J. Wahid & Umikalsum Arfa (2021). Pengaruh Kegiatan *Finger painting* TerhadapP Kreativitas Anak Kelompok B. *Scholaria: Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* P-ISSN. 2407-1064 . <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2200>
- Syifauzakia, dkk. 2021. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusntara
- Tri Wahyulis, S. (2013). *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak pada Anak Kelompok B Di TK ABA Nangkod Kejobong, Purbalingga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuliani, Nurani dkk. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Yuliana Sumiati & Evi Selva Nirwana. *Pengeruh Penggunaan Media Cotton Bud Painting Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Bina Iman Kota Bengkulu*.Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4875>