

Peningkatan Kreativitas Melalui Finger Painting Topik Lingkungan Anugerah Allah Pada Anak Usia Dini

Indrawati*¹, Dwi Bhakti Indri M²

Universitas KH. Abdul Chalim

e-mail: *1macaylajasmine1@gmail.com, 2dwibhaktiindrim@gmail.com,

Abstrak

Kreativitas merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, namun di RA Nur Said Mojosari kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak masih malu menjawab pertanyaan, meniru ide teman/guru, menghasilkan karya yang kurang detail, dan kurang sabar dalam berkarya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan finger painting dengan topik Lingkungan Anugerah Allah di RA Nur Said Mojosari. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing 4 pertemuan. Subjek berjumlah 12 anak kelompok A. Ibrahim (usia 4–5 tahun). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan persentase dengan kategori penilaian: BB, MB, BSH, BSB. Hasil pra-tindakan menunjukkan aspek fluency (8% BSB), flexibility (0% BSB), elaborasi (0% BSB), kepekaan (0% BSB). Siklus I terjadi peningkatan masing-masing 25% BSB. Siklus II meningkat signifikan: fluency 66% BSB, flexibility 41% BSB, elaborasi 33% BSB, dan kepekaan 50% BSB. Kegiatan finger painting dengan topik Lingkungan Anugerah Allah dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci: *Finger Painting, Lingkungan Anugerah Allah, Anak Usia Dini*

Abstract

Creativity is an important aspect that needs to be developed from early childhood, but at RA Nur Said Mojosari children's creativity has not developed optimally. Most children are still shy to answer questions, imitate friends/teachers' ideas, produce less detailed works, and lack patience in creating. This study aims to describe the improvement of early childhood creativity through finger painting activities with the topic of Environment as Allah's Gift at RA Nur Said Mojosari. Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each consisting of 4 meetings. Subjects were 12 children of Group A. Ibrahim (aged 4–5 years). Data collection techniques used observation and documentation. Data analysis used percentages with assessment categories: BB, MB, BSH, BSB. Results pre-action showed fluency (8% BSB), flexibility (0% BSB), elaboration (0% BSB), sensitivity (0% BSB). Cycle I showed an increase of 25% BSB in each aspect. Cycle II increased significantly: fluency 66% BSB, flexibility 41% BSB, elaboration 33% BSB, and sensitivity 50% BSB. Finger painting activities with the topic of Environment as Allah's Gift can significantly improve early childhood creativity from cycle I to cycle II.

Keywords: *Finger Painting, Environment as Allah's Gift, Early Childhood*

1. PENDAHULUAN (BACKGROUND OF STUDY)

Masa anak usia dini adalah masa keemasan (golden age) ketika seluruh aspek perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Sesuai Pasal 1 ayat 14 UU Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada masa ini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat guna mendukung pertumbuhan fisik, emosional, kognitif, bahasa, sosial, dan kreativitasnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk Raudhatul Athfal (RA), berperan penting dalam memberikan stimulasi tersebut melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kreativitas merupakan bagian penting dari sifat manusia karena membantu individu menemukan solusi dalam menghadapi berbagai masalah. Munandar (2014) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Setiap anak memiliki potensi kreatif yang dapat berkembang jika mendapat dukungan dari lingkungan, orang tua, dan pendidik. Namun, kreativitas tidak akan tumbuh optimal jika anak tidak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dan mengekspresikan dirinya secara bebas.

Di RA Nur Said Mojosari, berdasarkan pengamatan awal dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator: (1) Sebagian besar anak masih malu atau ragu menjawab pertanyaan guru dan cenderung meniru jawaban teman, (2) Anak kesulitan memberikan berbagai alternatif ide dan kurang luwes dalam beradaptasi dengan kegiatan baru, (3) Hasil karya anak masih sederhana dan kurang rinci, serta anak belum mampu menjelaskan karyanya secara mendetail, dan (4) Anak kurang sabar dalam menyelesaikan karya, terburu-buru ingin selesai sehingga hasil karya kurang rapi dan maksimal.

Salah satu kegiatan yang sangat disukai anak-anak di RA Nur Said adalah finger painting. Finger painting adalah teknik melukis menggunakan jari dan telapak tangan tanpa bantuan kuas. Kegiatan ini memungkinkan anak bereksplorasi secara langsung dengan cat, warna, dan bentuk, sehingga imajinasi dan kreativitas dapat berkembang secara alami. Peneliti memanfaatkan topik "Lingkungan Anugerah Allah" yang mencakup sub-topik binatang di sekitar rumah, tanaman hias, air-udara-api, dan keindahan alam semesta sebagai konten pembelajaran yang dikaitkan dengan kegiatan finger painting. Kombinasi kegiatan yang menyenangkan dengan konten bernilai islami diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak secara optimal.

2. KAJIAN PUSTAKA (REVIEW OF LITERATURE)

2.1 Kreativitas pada Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas didefinisikan secara berbeda oleh para ahli. Munandar (2014) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, menghasilkan gagasan baru yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah, serta melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas bukanlah sesuatu yang dimiliki oleh segelintir orang saja, melainkan potensi yang dimiliki setiap manusia, termasuk anak-anak sejak usia dini.

Semiawan (dalam Munandar, 2012) menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan keaslian, kebaruan, dan kesesuaian atau kegunaan. Sementara itu, NACCCE (dalam Craft, 2005) mendefinisikan kreativitas sebagai proses menggunakan imajinasi untuk menciptakan hal-hal baru dan bermanfaat. Dua ide lama dapat digabungkan menjadi sesuatu yang baru dan bermanfaat.

Pada konteks anak usia dini, kreativitas lebih ditekankan pada proses daripada hasil akhir. Anak dikatakan kreatif ketika ia berani mencoba hal baru, mengemukakan pendapatnya sendiri, melihat sesuatu dari sudut pandang yang

berbeda, dan mengekspresikan gagasannya melalui berbagai media, termasuk gambar, cerita, gerakan, dan permainan.

2.1.2 Ciri-Ciri Kreativitas

Munandar (2009) membagi ciri-ciri kreativitas menjadi dua kelompok besar, yaitu ciri kognitif (aptitude) dan ciri non-kognitif (non-aptitude). Ciri kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, sedangkan ciri non-kognitif berkaitan dengan aspek afektif dan sikap.

Ciri Kognitif (Aptitude):

a. Kelancaran Berpikir (Fluency)

Kemampuan menghasilkan banyak gagasan dengan cepat dan lancar. Dalam konteks penelitian ini, terlihat dari kelancaran anak menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan banyak ide.

b. Keluwesan Berpikir (Flexibility)

Kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan beragam alternatif solusi, dan mudah menyesuaikan diri dengan situasi baru. Anak tidak terpaku pada satu cara atau satu bentuk saja.

c. Keaslian (Originality)

Kemampuan menghasilkan gagasan yang khas dan unik, tidak meniru orang lain.

d. Elaborasi

Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan rincian sehingga sesuatu menjadi lebih lengkap, menarik, dan bermakna.

Ciri Non-Kognitif (Non-Aptitude): Ciri ini berkaitan dengan sikap dan perasaan, antara lain: rasa ingin tahu yang kuat, berani mengambil risiko, memiliki imajinasi yang kaya, terbuka terhadap pengalaman baru, mandiri, percaya diri, tekun, dan memiliki minat yang luas. Pada penelitian ini, aspek kesabaran dan ketekunan dalam berkarya dimasukkan sebagai indikator kepekaan atau sikap kreatif anak.

2.1.3 Pentingnya Mengembangkan Kreativitas Sejak Dini

Ada beberapa alasan utama mengapa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini (Munandar, 2014):

a. Kebutuhan Ekspresi

Kreativitas memungkinkan anak mengekspresikan dirinya, yang merupakan kebutuhan dasar setiap manusia. Anak butuh saluran untuk menyampaikan apa yang ia rasakan dan pikirkan.

b. Kemampuan Pemecahan Masalah

Anak yang kreatif akan lebih mampu mencari jalan keluar ketika menghadapi kesulitan, baik saat bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kepuasan Batin

Proses berkreasi membawa kepuasan tersendiri bagi anak. Ia merasa bangga dan bahagia ketika berhasil menciptakan sesuatu.

d. Bekal Masa Depan

Dunia terus berubah dengan cepat. Di masa depan, manusia yang mampu beradaptasi dan berpikir kreatif akan lebih siap menghadapi tantangan hidup.

Hurlock (1978) juga menegaskan bahwa masa kanak-kanak adalah masa terbaik untuk menumbuhkan kreativitas karena pada masa ini imajinasi anak masih sangat kaya dan belum terbelenggu oleh pola-pola pikir yang kaku. Jika masa ini terlewat tanpa stimulasi yang memadai, perkembangan kreativitas anak akan terhambat.

2.1.4 Cara Mengembangkan Kreativitas Anak

Hurlock (1978) dan Munandar (2014) mengemukakan beberapa hal yang diperlukan agar kreativitas anak dapat tumbuh optimal:

- a. Kesempatan dan Waktu yang Cukup
Anak butuh waktu luang untuk bermain, berimajinasi, dan mengeksplorasi ide-idenya tanpa terlalu banyak diatur.
- b. Lingkungan yang Merangsang
Lingkungan yang kaya akan pengalaman, bahan-bahan alam, alat permainan, dan buku-buku menarik akan memicu rasa ingin tahu anak.
- c. Kebebasan yang Bertanggung Jawab
Anak diberi kebebasan berekspresi namun tetap dalam batas-batas yang aman. Jangan terlalu membatasi atau mengoreksi berlebihan.
- d. Dukungan dan Apresiasi
Puji atas usaha dan proses, bukan hanya hasil akhir, sangat penting. Hindari membandingkan karya anak satu dengan yang lain.
- e. Sikap Tidak Terlalu Protektif
Biarkan anak mencoba, berbuat salah, dan belajar dari kesalahannya sendiri.
Bermain merupakan sarana utama pengembangan kreativitas anak usia dini. Beberapa bentuk kegiatan bermain yang efektif menumbuhkan kreativitas antara lain: bercerita, menggambar/melukis, bermain peran, bermain dengan bahan alam, bermain balok, dan seni rupa ekspresif (Mutiah, 2010).

2.2 Finger Painting sebagai Media Pengembangan Kreativitas

2.2.1 Pengertian Finger Painting

Finger painting adalah teknik melukis yang menggunakan jari dan telapak tangan sebagai pengganti kuas untuk mengoleskan cat di atas permukaan media gambar (Listyowati & Sugiyanto, 2018). Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh Ruth Faison Shaw pada awal abad ke-20 sebagai metode pendidikan seni bagi anak. Berbeda dengan kegiatan mewarnai yang sudah memiliki garis batas, finger painting memberikan kebebasan penuh bagi anak untuk menciptakan bentuk, warna, dan komposisi sesuai imajinasinya sendiri.

Finger painting juga didefinisikan sebagai aktivitas seni di mana anak mencelupkan jari atau telapak tangannya ke dalam cat yang aman dan tidak beracun, lalu menorehkannya di atas kertas. Cat yang digunakan biasanya bertekstur kental sehingga nyaman di kulit dan mudah dibersihkan (Montalalu, 2020).

2.2.2 Manfaat Finger Painting bagi Anak Usia Dini

Berbagai penelitian dan pendapat ahli menyebutkan manfaat finger painting yang sangat luas, antara lain:

- a. Pengembangan Motorik Halus
Ujung jari memiliki banyak saraf sensorik yang terhubung langsung ke otak. Ketika anak mengoleskan cat dengan jari-jarinya, ia melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan, serta kekuatan otot jari yang sangat penting untuk kemampuan menulis di jenjang selanjutnya (Mahad Al-Hanif, 2019).
- b. Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi
Karena tidak ada pola yang harus diikuti, anak dipacu untuk menciptakan bentuk-bentuk berdasarkan imajinasinya sendiri. Anak belajar bahwa satu benda dapat digambarkan dengan berbagai bentuk dan warna. Kebebasan ini sangat mendukung kelancaran, keluwesan, dan keaslian berpikir kreatif (Witarsono, 2021).
- c. Pengenalan Konsep Warna dan Bentuk

Anak belajar mengenal warna-warna dasar, mencampur warna untuk menghasilkan warna baru, serta memahami konsep ukuran, arah, dan tekstur melalui pengalaman langsung (Afriani dalam Lestari, 2022).

d. Ekspresi Emosi dan Perasaan

Finger painting menjadi sarana anak menyalurkan emosi. Warna yang dipilih dan gerakan tangan anak sering kali mencerminkan apa yang sedang ia rasakan. Anak yang merasa senang mungkin mengoleskan warna dengan cerah dan gerakan yang luas, sementara anak yang sedang tenang mungkin bekerja lebih hati-hati dan perlahan (Debeturu & Wijayaningsih, 2023).

e. Penumbuhan Rasa Percaya Diri

Karena tidak ada jawaban "benar" atau "salah" dalam finger painting, setiap karya anak adalah benar dan diterima apa adanya. Hal ini membangun rasa percaya diri anak bahwa gagasannya berharga dan dihargai (Fitriani & Arvionita, n.d.).

2.2.3 Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting

Langkah-langkah pelaksanaan finger painting menurut Ariesta (dalam Lestari, 2022) adalah sebagai berikut:

a. Persiapan:

- Siapkan cat finger painting minimal tiga warna dasar (merah, kuning, biru)
- Siapkan kertas tebal ukuran minimal A3 agar cat tidak tembus
- Siapkan alas kerja dan tisu/serbet untuk kebersihan
- Pastikan cat aman, tidak beracun, dan mudah dibersihkan

b. Pelaksanaan:

- Guru memperkenalkan alat dan bahan serta menjelaskan cara penggunaannya
- Guru memberikan contoh sederhana namun tidak menuntut anak meniru persis
- Anak mencelupkan jari/tangannya ke dalam cat dan menorehkannya di atas kertas sesuai keinginan
- Anak didorong bereksperimen mencampur warna, menggunakan jari yang berbeda, dan menciptakan bentuk-bentuk baru
- Setelah selesai, anak diminta menceritakan hasil karyanya

c. Prinsip Penting:

Guru tidak boleh mengoreksi karya anak. Setiap bentuk yang dibuat anak adalah benar dan dihargai. Pertanyaan terbuka digunakan untuk membantu anak mengembangkan ceritanya tentang karya tersebut.

2.3 Topik: Lingkungan Anugerah Allah

2.4.1 Konsep Lingkungan sebagai Ciptaan Allah

Lingkungan anugerah Allah mencakup seluruh alam semesta dan isinya yang diciptakan oleh Allah SWT. Al-Qur'an menyebutkan bahwa Allah menciptakan alam semesta dengan tujuan dan keseimbangan yang sempurna. Mengenalkan konsep ini kepada anak usia dini bertujuan agar anak mengenal Allah melalui ciptaan-Nya, mencintai alam, dan belajar menjaganya sebagai bentuk rasa syukur. Sub-topik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Binatang di Sekitar Rumahku: Mengenalkan hewan peliharaan dan hewan yang hidup di sekitar kita sebagai ciptaan Allah
- b. Tanaman Hias di Rumahku: Mengenalkan keindahan dan manfaat tanaman
- c. Air, Udara, dan Api Ciptaan Allah: Mengenalkan unsur-unsur alam yang sangat penting bagi kehidupan
- d. Indahnya Alam Semesta: Menghargai keindahan langit, bumi, dan segala isinya

2.4.2 Kaitan Finger Painting dengan Materi Keagamaan

Menggabungkan kegiatan seni dengan materi keagamaan memungkinkan anak memahami konsep abstrak (kebesaran Allah) melalui pengalaman nyata. Ketika anak melukis pohon, bunga, atau burung menggunakan jari-jarinya, ia secara langsung merenungkan keindahan ciptaan Allah. Proses ini memperkuat ikatan emosional anak terhadap materi yang dipelajari, sehingga nilai-nilai yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

2.4 Anak Usia Dini

2.4.1 Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan membantu anak berkembang secara optimal sebelum memasuki pendidikan dasar. Di Indonesia, lembaga PAUD bernaung di bawah dua sistem: Kemendikbudristek dan Kementerian Agama. Raudhatul Athfal (RA) adalah bentuk PAUD di bawah pembinaan Kementerian Agama yang mengintegrasikan nilai-nilai islami ke dalam setiap aspek pembelajarannya.

Kelompok A di RA adalah anak usia 4–5 tahun. Pada usia ini, anak berada pada tahap pra-operasional menurut Piaget. Karakteristik perkembangannya antara lain: berpikir masih bersifat konkret, dominan oleh pengalaman inderawi, imajinasi berkembang pesat, senang bermain dan bergerak, serta mulai memiliki teman bermain. Pembelajaran harus dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan media yang nyata dan menarik (Suadi, 2017).

2.4.2 Karakteristik Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4–5 Tahun

Pada usia 4–5 tahun, anak mulai menghasilkan gambar yang dapat dikenali, meskipun bentuknya masih sederhana. Setiap garis dan warna yang dibuat anak memiliki makna baginya. Anak mulai menceritakan apa yang ia gambar, dan ceritanya sering kali berubah seiring proses menggambar berlangsung. Ia belum terikat pada aturan realisme. Semakin dewasa, anak mulai menunjukkan preferensi warna dan gaya gambar yang khas (Hurlock, 1978).

2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

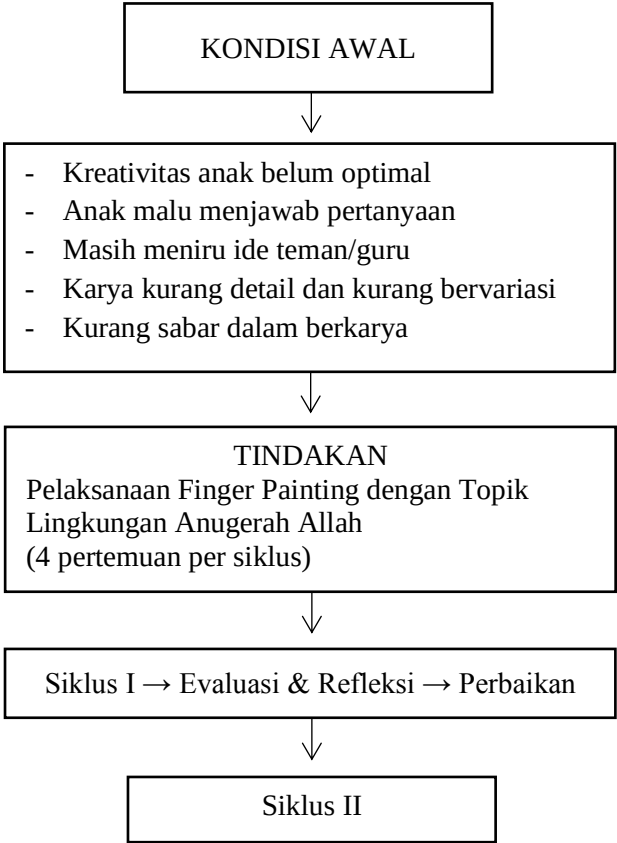
No	Peneliti & Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Ismail, I. H. (2023)	Penerapan Aktivitas Finger Painting untuk Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu	Variabel: finger painting dan kreativitas; metode: kualitatif	Lokasi dan fokus topik umum	Kreativitas anak meningkat dari Siklus I ke Siklus II
2	Ulfadhilah, K. (2021)	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Finger Painting	Variabel dan metode sama	Tidak menggunakan topik khusus/keagamaan	Finger painting sangat efektif meningkatkan kreativitas dan motorik halus
3	Rahmadhani, D. (2022)	Implementasi Kegiatan Finger Painting dalam	Variabel finger painting	Fokus utama pada motorik	Finger painting membuat pembelajaran

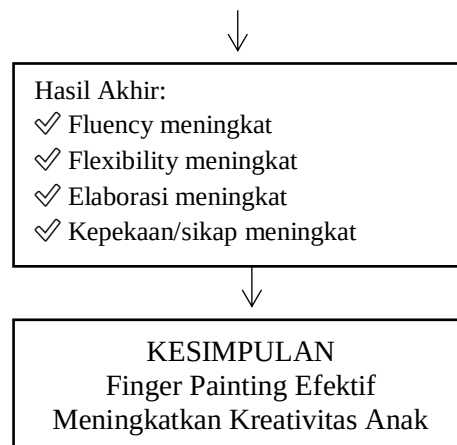
		Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	dan AUD	halus, bukan kreativitas	lebih menyenangkan dan efektif
4	Sari, P. & Suryana, A. (2024)	Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Mawar Melati	Variabel sama, desain penelitian sama	Topik pembelajaran berbeda	Terdapat pengaruh signifikan, nilai rata-rata meningkat dari 62 menjadi 83
5	Lestari, P. & Afriani, R. (2022)	Pengembangan Modul Finger Painting Berbasis Kearifan Lokal untuk Anak Usia Dini	Media finger painting sama	Fokus pada pengembangan modul, bukan PTK	Modul terbukti valid dan praktis meningkatkan partisipasi anak

Posisi Peneliti Saat Ini: Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian di atas karena menggabungkan kegiatan finger painting dengan topik keagamaan spesifik "Lingkungan Anugerah Allah" di lembaga RA, sehingga sekaligus mengembangkan kreativitas dan penanaman nilai keimanan anak.

2.6 Kerangka Berpikir

2.6.1 Bagan Kerangka Berpikir





Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

2.6.2 Penjelasan Kerangka Berpikir

Kreativitas anak tidak muncul secara otomatis, melainkan memerlukan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan. Berdasarkan teori Munandar (2014), kreativitas berkembang melalui interaksi individu dengan lingkungan yang mendukung. Finger painting menciptakan lingkungan belajar yang:

- a. Bebas dari tekanan kesalahan
Anak berani bereksperimen tanpa takut dikoreksi
 - b. Menyenangkan
Suasana positif memicu otak lebih terbuka menerima rangsangan baru
 - c. Konkret dan langsung
Anak mengalami proses berkarya dengan seluruh indranya
 - d. Terarah
Topik Lingkungan Anugerah Allah memberikan kerangka yang bermakna tanpa membatasi kebebasan berekspresi
- Oleh karena itu, jika kegiatan finger painting direncanakan dengan baik, dilaksanakan dengan antusiasme guru yang tinggi, dan dilakukan secara berulang dalam siklus pembelajaran, maka kreativitas anak akan menunjukkan peningkatan yang terukur pada aspek kelancaran berpikir, keluwesan, keaslian, elaborasi, serta sikap tekun dan sabar dalam berkarya.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari siklus berulang, masing-masing meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

- a. Tempat: RA Nur Said, Dusun Tambakagung, Desa Kebondalem, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto
- b. Waktu: Februari–April 2026

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok A. Ibrahim yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan berusia 4–5 tahun.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi: Menggunakan lembar observasi kreativitas dengan 4 indikator: fluency, flexibility, elaborasi, dan kepekaan/sikap. Skala penilaian: 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB).

- b. Dokumentasi: Foto proses kegiatan dan hasil karya anak di setiap pertemuan.

3.5 Indikator Keberhasilan

Tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 70% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap indikator kreativitas.

3.6 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

F = Jumlah frekuensi

N = Jumlah subjek

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

a. Kondisi Pra-Tindakan

Sebelum kegiatan finger painting dilaksanakan, dilakukan pengamatan awal terhadap kreativitas anak dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Pra-Tindakan

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	% BSB
1	Fluency	5 (42%)	4 (33%)	2 (17%)	1 (8%)	8%
2	Flexibility	4 (33%)	5 (42%)	3 (25%)	0 (0%)	0%
3	Elaborasi	5 (42%)	5 (42%)	2 (17%)	0 (0%)	0%
4	Kepekaan	4 (33%)	6 (50%)	2 (17%)	0 (0%)	0%

Pada kondisi awal, persentase anak yang mencapai BSB masih sangat rendah, bahkan nol pada aspek flexibility, elaborasi, dan kepekaan.

b. Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 4 pertemuan dengan sub-topik: Binatang di Sekitar Rumahku dan Tanaman Hias di Rumahku. Hasil rekapitulasi Siklus I:

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Siklus I

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	% BSB
1	Fluency	2 (17%)	4 (33%)	3 (25%)	3 (25%)	25%
2	Flexibility	1 (8%)	5 (42%)	3 (25%)	3 (25%)	25%
3	Elaborasi	2 (17%)	4 (33%)	3 (25%)	3 (25%)	25%
4	Kepekaan	1 (8%)	4 (33%)	4 (33%)	3 (25%)	25%

Refleksi Siklus I: Terjadi peningkatan sebesar 25% anak mencapai BSB pada setiap indikator. Namun angka ini belum memenuhi indikator keberhasilan (70%). Masih ada anak yang meniru karya teman dan malu menceritakan karyanya. Perlu peningkatan kualitas stimulasi dan variasi kegiatan pada Siklus II.

c. Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 4 pertemuan dengan sub-topik: Air, Udara, dan Api Ciptaan Allah serta Indahnya Alam Semesta. Hasil rekapitulasi Siklus II:

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Siklus II

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	% BSB
1	Fluency	0 (0%)	1 (8%)	3 (25%)	8 (66%)	66%
2	Flexibility	0 (0%)	2 (17%)	5 (42%)	5 (41%)	41%
3	Elaborasi	1 (8%)	3 (25%)	4 (33%)	4 (33%)	33%
4	Kepekaan	0 (0%)	2 (17%)	4 (33%)	6 (50%)	50%

d. Perbandingan Peningkatan

Tabel 4.6 Peningkatan Persentase Anak yang Mencapai BSB

Indikator	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Fluency	8%	25%	66%	↑ 58%
Flexibility	0%	25%	41%	↑ 41%
Elaborasi	0%	25%	33%	↑ 33%
Kepekaan	0%	25%	50%	↑ 50%

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak yang konsisten dari pra-tindakan, Siklus I, hingga Siklus II pada seluruh indikator yang diukur.

a. Kelancaran Berpikir (Fluency)

Pada aspek ini terjadi peningkatan paling signifikan, dari hanya 8% menjadi 66% anak mencapai BSB di Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan finger painting yang dikaitkan dengan cerita dan pengalaman nyata tentang ciptaan Allah membuat anak memiliki banyak hal untuk diceritakan. Anak menjadi lebih berani mengemukakan pendapat karena suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Sesuai dengan teori Hurlock (1978), anak akan berani berbicara dan berpendapat ketika ia merasa aman dan diterima di lingkungannya.

b. Keluwesan Berpikir (Flexibility)

Peningkatan dari 0% menjadi 41% menunjukkan bahwa anak mulai mampu menghasilkan berbagai bentuk dan ide yang berbeda. Awalnya banyak anak meniru teman, namun seiring berjalannya kegiatan di Siklus II, anak mulai menyadari bahwa tidak ada bentuk yang salah. Mereka berani membuat bunga dengan lima jari, tiga jari, atau bentuk lain yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2014) bahwa keluwesan berpikir tumbuh ketika anak terbiasa melihat bahwa ada banyak cara untuk menyelesaikan sesuatu.

c. Elaborasi (Keterperincian)

Peningkatan menjadi 33% menunjukkan anak mulai menambahkan detail pada karyanya — seperti matahari bersinar, awan di samping gunung, atau bunga berwarna-warni. Proses ini membutuhkan waktu dan pendampingan yang sabar dari guru. Semakin sering anak diberi kesempatan berkarya dan menceritakan karyanya, semakin kaya rincian yang ia buat dan ceritakan.

d. Kepekaan dan Kesabaran

Indikator ini meningkat menjadi 50%. Anak belajar bahwa menciptakan karya yang indah membutuhkan kesabaran. Mereka mulai tidak terburu-buru dan lebih

menikmati prosesnya. Nilai-nilai islami yang disisipkan, seperti "Allah menciptakan alam dengan indah dan sempurna", juga membantu anak memahami bahwa hal-hal baik memerlukan usaha dan ketekunan.

Secara keseluruhan, temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Ismail (2023) dan Ulfadhilah (2021) yang menemukan bahwa finger painting secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Keunikan penelitian ini menunjukkan bahwa ketika finger painting dikombinasikan dengan topik yang bermakna dan bernilai spiritual, hasilnya tidak hanya meningkatkan aspek kognitif kreativitas tetapi juga membangun sikap positif dan apresiasi anak terhadap lingkungan sebagai anugerah Allah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kegiatan finger painting dengan topik Lingkungan Anugerah Allah dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Nur Said Mojosari. Peningkatan terlihat pada:

- a. Fluency: dari 8% menjadi 66% anak mencapai BSB
- b. Flexibility: dari 0% menjadi 41% anak mencapai BSB
- c. Elaborasi: dari 0% menjadi 33% anak mencapai BSB
- d. Kepekaan: dari 0% menjadi 50% anak mencapai BSB

Setiap siklus menunjukkan kemajuan yang berarti, meskipun belum semua indikator mencapai target 70%. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas memerlukan proses berkelanjutan dan waktu yang cukup untuk berkembang secara optimal.

5.2. Saran

- a. Bagi Guru: Jadikan finger painting sebagai kegiatan rutin dalam pembelajaran seni ekspresif dengan berbagai variasi tema. Hindari mengoreksi karya anak; hargailah proses dan usahanya.
- b. Bagi Lembaga: Sediakan bahan-bahan finger painting yang aman dan terjangkau sebagai sarana pembelajaran rutin.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Lakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang dan variasi tema yang lebih luas untuk melihat dampak jangka panjang finger painting terhadap perkembangan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, R. (2022). Teknik dan langkah pelaksanaan finger painting pada anak usia dini. Dalam P. Lestari (Ed.), Modul pembelajaran seni ekspresif anak usia dini (hlm. 45–58). Penerbit Universitas Pendidikan Anak Usia Dini.
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Routledge.
- Debeturu, S., & Wijayaningsih, R. (2023). Perkembangan kemampuan berekspresi anak usia dini melalui kegiatan seni rupa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 78–91.
- Fitriani, D., & Arvionita, D. (n.d.). *Seni rupa untuk anak usia dini*. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 2*. Erlangga.
- Ismail, I. H. (2023). Penerapan aktivitas finger painting untuk mengembangkan kreativitas pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Tuppu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(3), 112–125.
- Listyowati, A., & Sugiyanto. (2018). *Metode pengembangan kreativitas melalui seni rupa anak usia dini*. Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahad Al-Hanif. (2019). *Seni rupa dan musik untuk anak usia dini*. Penerbit Refika Aditama.
- Montalalu, S. (2020). Pengembangan motorik halus anak melalui teknik melukis dengan jari. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 34–46.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Kreativitas dan pendidikan*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Penerbit Kencana.
- Rahmadhani, D. (2022). Implementasi kegiatan finger painting dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Negeri Pembina Metro Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam dan Umum*, 8(2), 56–69.
- Suadi, A. (2017). *Perkembangan dan karakteristik anak usia dini*. Penerbit Pustaka Baru Press.
- Ulfadhilah, K. (2021). Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui finger painting. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 89–102.
- Witarsono. (2021). *Seni rupa anak usia dini*. Penerbit Universitas Negeri Malang.