

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* DI TAMAN KANAK-KANAK PAUD ABA I RAMBIPUJI JEMBER

Zuhrotun Ni'mah¹, & Dyna Rachmawati²

¹²TK ABA I Rambipuji Jember, Jawa Timur

Email : nimahzuhritun@gmail.com

Abstract:

This study aims to determine the increase in creativity skills through finger painting activities at the ABA I Rambipuji Kindergarten. The approach used in this research is a qualitative approach, with the type of research being Classroom Action Research. The research subjects were 15 students and 1 teacher. With a focus on creativity research and finger painting. Data collection is observation and interviews. The data analysis technique used descriptive analysis. The type of this research is classroom action research (Classroom Action Research). In the implementation of the action, two cycles are planned which are carried out through a cycle assessment process consisting of 4 main stages, namely; 1) action planning, 2) action implementation, 3) observation, and 4) reflection. Based on the results of the study, it was found that finger painting activities could increase the creativity of the ABA I Rambipuji Kindergarten children.

Keywords: *Children's creativity; Finger painting; Early childhood.*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan *Finger Painting* Taman Kanak-Kanak PAUD ABA I Rambipuji. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subyek penelitian 15 anak didik dan 1 orang guru. Dengan fokus penelitian kerativitas dan *finger painting*. Pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Dalam pelaksanaan tindakan direncanakan dua siklus yang dilakukan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu; 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak PAUD ABA I Rambipuji.

Kata Kunci: Kreativitas anak, *finger painting*, anak usia dini.



PENDAHULUAN

Kognitif dan afektif merupakan dua aspek perkembangan yang hendaknya dilatih sejak dini. Terkait dengan kreativitas maka akan sangat baik apabila kreativitas tersebut dikembangkan sejak dini, khususnya pada usia 4-6 tahun. Anak usia taman kanak-kanak memiliki imajinasi yang sangat kaya sedangkan imajinasi menjadi dasar dari semua jenis kegiatan kreatif pada anak. Anak usia dini memiliki kreativitas yang alamiah terlihat dari perilaku seperti selalu memberikan pertanyaan, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba segala hal dan memiliki daya imajinasi yang kuat.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka perkembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak tidak bisa dilepaskan dari kegiatan utama anak usia tersebut yaitu bermain. Bermain adalah bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat menyenangkan serta secara imajinatif diubah sebanding dengan dunia orang dewasa. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas adalah dengan kegiatan yang berkaitan dengan seni. Menurut Suyanto (2005) menyebutkan bahwa kegiatan seni memberikan kesempatan kepada anak untuk mengespresikan diri melalui kegiatan menggambar, menyanyi, bermain drama, maupun seni melalui kriya. Melalui pendidikan seni, *Finger painting* adalah awal mula munculnya kreativitas karena dalam kegiatan dilakukan secara menyenangkan, anak dapat mengungkapkan keinginannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu bukanlah merupakan suatu hal yang berlebihan apabila bermain ditetapkan sebagai salah satu metode pengajaran bagi pencapaian perkembangan anak usia taman kanak-kanak khususnya perkembangan kreativitas. Pada proses belajar yang dilakukan oleh guru adalah kegiatan yang tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berkerasi secara bebas. Guru lebih mengutamakan pembelajaran kelompok dimana anak dikumpulkan dalam ruangan kemudian anak duduk dalam kursinya masing-masing dan guru berdiri di depan anak-anak. Dari segi penggunaan media pembelajaran guru tidak mempergunakan media yang memungkinkan setiap anak untuk dapat melakukan kegiatan atau praktek langsung.

Kegiatan yang dapat digunakan mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan seni salah satunya yaitu kegiatan *finger painting*. Kegiatan *finger painting* sebagai kegiatan melukis dengan jari memberikan kesempatan kepada anak untuk mengespresikan diri dengan kegiatan melukis di atas kertas atau media lainnya dengan mempergunakan jari-jari tangan. Kegiatan *finger painting* sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi tanpa takut salah adalah sebuah upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak khususnya dalam kegiatan menggambar dengan mempergunakan berbagai macam media seperti adonan untuk membuat berbagai macam gambar sesuai dengan imajinasi anak.

Setiap individu dilahirkan dengan berbagai macam potensi dan karakter yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Kreativitas sebagai salah potensi yang dimiliki oleh seorang anak yang membutuhkan pengembangan dari orang sekitarnya. Guru sebagai tenaga pendidik formal yang mempunyai tanggungjawab untuk mengembangkan potensi kreativitas anak didik. Menurut Barron (Ali & Asrori, 2006:41) memberikan makna kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru itu tak berarti harus baru, akan tetapi dapat berupa pengembangan atau kombinasi dari yang telah ada. Selanjutnya Torrance (Ali & Asrori, 2006: 43) mengemukakan bahwa kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah), menilai dan menguji dugaan atau hipotesis secara terus menerus sampai menemukan penyelesaian masalahnya. Adapun menurut Sternberg (Munandar, 1999: 20) kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu

inteligensi, gaya kognitif dan kepribadian atau motivasi. Dari ketiga segi pemikiran untuk membantu memahami apa-apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif. Sedangkan menurut Haefele (Munandar, 1999: 21) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna-makna sosial.

Drevdahl (Hurlock, 1999: 4) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sebuah produk atau gagasan baru dan sebelumnya tidak dikenal penemunya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau kesatuan pemikiran yang hasilnya bukan hanya penyatuan beberapa gagasan. Kreativitas mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan menyatukan situasi lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan tertentu bukan berupa fantasi semata, meskipun hasil yang diperoleh tidak sempurna dan lengkap. Kreativitas dapat berbentuk produk seni, produk ilmiah atau yang bersifat prosedural atau metodologis.

Dalam teori Wallas (Munandar 2012:39) mengemukakan bahwa kreatif memiliki empat tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi atau inspirasi dan verifikasi. Pada tahap pertama seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar dan berfikir mencari jawaban dengan melakukan eksplorasi atau bertanya dengan orang lain. Pada tahap kedua kegiatan mencari jawaban dengan menghimpun berbagai macam sumber. Pada tahap ini ada pertimbangan melanjutkan atau tidak dari sebuah proses berpikir. Pada tahap ketiga atau inkubasi, dimana seakan individu melepaskan diri dari berbagai proses berpikir, atau masalah yang dihadapi dalam arti memikirkan masalah secara tidak sadar dan menyimpan masalah ketika sudah sadar. Tahap iluminasi yaitu tahap timbulnya *insight* atau kesimpulan dari sebuah proses berpikir, saat inspirasi atau gagasan baru muncul bersamaan dengan proses-proses psikologisnya yang mengawali dan mengikuti terbentuknya inspirasi atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi ialah tahapan dimana ide atau kreasi baru harus dilakukan pengujian dalam dunia nyata, pada tahap ini dibutuhkan pemikiran kritis dan pemikiran konvergen. Dengan kata lain proses kesenjangan (pemikiran kreatif) harus diikuti pemikiran konvergensi (pemikiran kritis).

Karakteristik pengembangan kreativitas pada anak di taman kanak-kanak juga di kemukakan oleh Guilford (Seto, 2004: 20) yaitu: 1) Kemampuan untuk menangkap dan mengerti suatu masalah, 2) Kelancaran dalam berpikir, 3) Fleksibilitas atau kelenturan dalam berpikir, 4) Unsur orisinalitas dalam idenya, 5) Redefinisi, 6) Elaborasi. Surviani (2004: 21) juga mengemukakan beberapa karakteristik kreativitas anak taman kanak-kanak yaitu: 1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat. Misalnya mampu mempraktekkan atau membayangkan hal-hal yang belum maupun tidak pernah terjadi serta menggunakan daya imajinasi namun mampu membedakan imajinasi dan kenyataan. 2) Memiliki inisiatif. Selalu menggunakan kesempatan yang muncul dan tidak menunggu gagasan dari orang lain. 3) Memiliki minat yang besar. Ketertarikan pada sesuatu tidak hanya tergantung pada satu hal saja namun punya rasa ingin tahu yang besar. 4) Bebas dalam berpikir atau tidak kaku dan terhambat. Tidak takut melakukan kesalahan serta berani dan tidak mudah terpancing pada hal-hal yang sudah ada. 5) Memiliki sifat ingin tahu. Selalu terpancing untuk mengetahui lebih banyak hal misalnya selalu memberikan pertanyaan, mengamati banyak hal, peka terhadap sekitar dan lain sebagainya. 6) Memiliki keinginan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru. Selalu ingin mencari dan berusaha mendapatkan hal-hal yang belum pernah dirasakannya. 7) memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi pada dirinya sendiri.

Mempunyai kepersayaan bahwa dirinya juga mempunyai kesempatan. 8) memiliki semangat yang membara. Biasanya terlihat aktif baik tindakan maupun pikiran. 9) Berani mengambil resiko. Berani mempunyai pendapat meskipun belum tentu benar, Merasa tertantang pada situasi-situasi sulit. 10) Berani mengemukakan pendapatnya, ketika memilih pendapat tidak mudah digoyahkan oleh pendapat orang lain.

Sumanto (2005: 39) mengemukakan ciri anak kreatif yaitu punya kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat dan berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam kurikulum 2013 disebutkan kemampuan dasar yang diharapkan pada anak didik adalah memperlihatkan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media, dengan indikator yang menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk yang meliputi, 1) kelancaran dalam menuangkan ide, 2) kerincian dalam membuat hasil karya, 3) orsinalitas dalam membuat hasil karya.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1979: 6-7) Kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan seni. *Finger painting* adalah suatu istilah melukis dengan jari. Jenis kegiatan ini adalah salah satu cara berkreasi di bidang datar dengan cat berwarna sebagai bahan pewarna dan jari atau telapak tangan digunakan sebagai alat melukis. Jenis kegiatan ini cocok diberikan kepada anak-anak TK dan anak-anak kelas rendah SD, karena sesuai dengan perkembangann anak serta bahan yang digunakan mudah diperoleh. Pada kegiatan ini, warna memiliki peranan yang cukup penting karena kemungkinan bentuk goresan atau lukisan anak masih terbatas oleh kemampuan gerak motorik mereka.

Sementara itu Sumanto (2005:53) *Finger painting* merupakan jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas kertas gambar. Jari yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu semua jari tangan, telapak tangan, bahkan sampai pergelangan tangan. Sedangkan menurut Achsin (Cahyati, dkk. 2015:4) *finger painting* merupakan melukis dengan menggunakan jari dengan teknik bersentuhan secara langsung. Teknik melukis dengan menggunakan jari atau *finger painting* merupakan teknik melukis langsung dengan mempergunakan jari tangan tanpa menggunakan alat bantu. Menurut Pamadhi, dkk (2008) dijelaskan *Finger painting* merupakan teknik melukis dengan menggunakan jari tangan secara langsung yang bahannya adalah cairan berwarna yang terbuat dari bahan yang tidak mengandung bahan berbahaya bagi anak. Hal ini penting karena rasa ingin tahu anak terkadang mencicipi bahan yang digunakan karena rasa ingi tahunya.

Menurut Muharram (1992:84) menyebutkan manfaat kegiatan *finger painting* bagi anak TK adalah sebagai berikut : 1) *Finger painting* karena anak mampu mengeksplorasi gagasan melalui kegiatan. 2) *Finger painting* merupakan kegiatan yang menyenangkan, sehingga akan mudah membuat anak didik tertarik dalam kegiatan. 3) *Finger painting* tanpa adanya tekanan maka garis-garis tangan tidak akan terbentuk. Hal ini secara tidak langsung akan membuat otot-otot jari dan tangan anak semakin menguat. Sehingga dapat mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Karena dibutuhkan kekuatan dari jari-jari tangan ketika anak mengoleskan pewarna 4) Pada saat kegiatan *finger painting* juga dibutuhkan konsentrasi dan ketelatenan, pada saat melakukan kegiatan ini maka koordinasi antara tangan dan mata sangat dibutuhkan agar hasil karya anak menjadi menarik.

Sementara itu Aisyah, dkk (2009) menyebutkan manfaat kegiatan *finger painting* bagi anak adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri secara spontan. Kegiatan

Finger painting dapat melenturkan otot jari anak yang sebagai cikal bakal dalam mempersiapkan anak untuk memegang alat tulis. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan *finger painting* dalam situs online yang dikemukakan Ahira (2013) sebagai berikut: 1) Siapkan media yang akan digunakan, 2) Guru memberitahukan kepada anak didik tentang kegiatan yang akan dilakukan, 3) Anak bersama guru mencampur bahan secara bersama. 4) Simpan adonan di atas kertas yang sudah tergerai di atas meja. 5) Berikan pelindung pakaian anak didik dengan *T-Shirt* bekas atau celemek sebelum melukis dengan jari-jarinya. 6) Arahkan anak didik untuk menggerakkan jari-jarinya di kertas yang berisi adonan pewarna. Gunakan kata “licin” dan “basah” ketika bercakap-cakap dengan anak didik. Arahkan anak didik untuk memainkan jari-jarinya ke depan, ke belakang, memutar, ke samping kiri dan kanan atau membuat cap telapak tangannya di atas kertas, atau dapat membuat bunga beserta tangkainya dari cetakan telapak tangan mereka dan lengan mereka. Atau Gunakan jari telunjuk untuk membuat gambar bulatan di seluruh kertas dan biarkan anak bermain bebas dengan tangannya. 7) Berikan apresiasi atau pujian kepada anak didik agar mereka bangga dengan hasil karyanya. Jika lukisan itu sudah kering, biarkan anak didik meraba tekstur dari lukisan tersebut.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis dan menerapkan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak, sedangkan dalam penelitian ini, peneliti pengumpulan data uraian yang kaya akan deskripsi mengenai kegiatan perilaku subyek (anak didik dan guru) yang diteliti dan aspek lainnya yang diperoleh melalui cara observasi dan dokumentasi.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di Taman Kanak-Kanak PAUD ABA I Rambipuji. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu anak didik dan guru Taman Kanak-Kanak PAUD ABA I dengan subyek dalam penelitian ini yaitu 15 anak didik dan 1 guru. Dalam pelaksanaan tindakan direncanakan dua siklus yang dilakukan dengan 4 tahapan utama yaitu ; 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan *finger painting* meningkatkan kreativitas anak. Dan hasilnya diverifikasi secara deskriptif kualitatif. Hasil pengumpulan data selanjutnya dilakukan reduksi data guna memperoleh data yang akurat dan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi dengan menggunakan triangulasi. Hasil dari reduksi data dan penyajian data yang kemudian diberikan kesimpulan. Pembelajaran dikatakan berhasil jika penilaian hasil belajar yang didapatkan anak pada siklus II, dimana 75 % atau 11 dari 15 anak didik mampu masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus I adalah dengan melakukan kegiatan melukis dengan menggunakan kuas pada batang pohon. Kegiatan ketiga yang difokuskan pada pengembangan kreativitas anak. Kegiatan dengan memberikan tugas kepada semua anak didik untuk membuat pohon dengan *finger painting* atau melukis dengan jari. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan membuat pohon dengan metode *finger painting* sebagai berikut : 1) Siapkan media yang akan digunakan. 2) Guru

memberitahukan kepada anak didik tentang kegiatan yang akan dilakukan. 3) Anak bersama guru mencampur bahan secara bersama. 4) Adonan disimpan di atas kertas yang sudah tergerai di atas meja. 5) Guru memasang pelindung pakaian anak didik dengan celemek sebelum melukis dengan jari-jarinya. Supaya baju anak didik tidak kotor. 6) Selanjutnya anak didik memainkan jari-jarinya di kertas yang berisi adonan. Pada kegiatan ini guru memberikan perintah kepada anak didik untuk menggambar sesuai dengan tema pada hari itu yaitu tema yaitu lingkungan dengan menggambar pohon akan tetapi anak juga diberikan kesempatan untuk menggambar sesuai dengan imajinasinya. 7) Setelah kegiatan dilakukan guru mengumpulkan hasil karya anak didik kemudian memberikan pujian terhadap hasil karya anak didik kemudian setelah gambar kering memajang gambar tersebut didepan kelas secara bersama-sama. Setelah kegiatan selesai maka dilakukukan kegiatan merapikan alat serta bahan yang digunakan pada saat kegiatan, kemudian setiap anak diberikan kesempatan untuk menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya, dan menanyakan kepada anak didik apa saja yang telah ditemukan dalam kegiatan tersebut. Pertemuan kedua dilaksanakan dengan tetap mengacu pada kegiatan pertemuan pertama dengan memperbaiki kekurangan pada pada pertemuan kedua.

Setelah semua proses kegiatan dilakukan maka tahapan selanjutnya adalah tahap observasi. Tahap ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai observer dengan melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan serta kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat menyampaikan materi dan anak anak didik pada aspek peningkatan kreativitasnya melalui kegiatan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan pada anak didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Didik

Kelancaran				Kerincian				Orsinilitas			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
12	13	-	-	15	-	-	-	15	-	-	-

Dari data di atas dengan indikator kelancaran dalam membuat karya 12 anak didik berada pada kategori belum berkembang (BB) 3 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB) pada indikator kerincian dalam membuat karya 15 anak didik berada pada kategori belum berkembang (BB) pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 15 anak didik berada pada kategori belum berkembang (BB). Dengan total anak didik yang observasi sebanyak 15 orang. Hasil pertemuan kedua dari hasil observasi yang dilakukan pada anak didik dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Hasil Observasi Kreativitas Anak Didik

Kelancaran				Kerincian				Orsinilitas			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
-	10	4	1	-	9	3	3	-	7	5	3

Dari tabel diatas dengan indikator kelancaran dalam membuat karya 10 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB), 4 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator kerincian dalam membuat karya 9 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB) 3 anak didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 7 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB), 5 anak

didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak didik berkembang sangat baik (BSB). Dengan total anak didik yang observasi sebanyak 15 orang. Dengan total anak didik yang observasi sebanyak 15 orang.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua ditemukan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai karena ada beberapa hal yaitu masih terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini terlihat pada penggunaan media yang disediakan masih terbatas, interaksi antara guru dan anak didik dalam melakukan kegiatan *finger painting* tidak terjadi secara maksimal, misalnya penjelasan guru yang tidak maksimal, pemberian motivasi pada anak didik ketika melakukan kegiatan yang tidak dilakukan oleh guru serta guru tidak memberikan pujian atau reward terhadap hasil karya anak didik. Sementara pada anak didik yakni anak masih terlihat kaku dalam melaksanakan kegiatan serta anak masih terlihat bingung akan media yang digunakan dan bagaimana cara melakukan kegiatan. Dari hasil observasi yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak pada siklus I pertemuan pertama dan kedua masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan melalui kegiatan siklus II. Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus II, yaitu: 1) Mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat kanji dan pewarna serta karton yang lebar. 2) Mengkondisikan atau mendesain kelas menjadi lingkaran besar. Meja ditempatkan ditengah kelas tempat meletakkan adonan . 3) Mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan *finger painting*. 4) Memasang pelindung baju pada dada anak agar anak tidak perlu kuatir akan baju mereka terkena adonan dalam melakukan *finger painting*. 5) Memulai kegiatan *finger painting*. Dalam kegiatan ini peneliti dibantu oleh guru kelas mengamati aktivitas anak selama mengikuti kegiatan *finger painting* terutama aktivitas anak dalam melakukan *finger painting* serta daya krasid dari diri anak membuat hasil karya dari bahan yang disiapkan dan kemudian mencatatnya dalam pedoman observasi.

Secara umum proses pembelajaran sama pada pelaksanaan siklus I seperti yang tersebut di atas, akan tetapi pada setiap pertemuan peneliti memberikan sedikit variasi dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang baru serta memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk berkreasi dengan adonan yang disiapkan. Guru juga memberikan petunjuk yang lebih jelas serta penyediaan bahan dan setting ruangan yang lebih luas. Hasil observasi pada siklus II pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.3 Hasil Observasi Kreativitas Anak Didik

Kelancaran				Kerincian				Orsinilitas			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
-	7	2	5	-	8	5	1	-	6	6	3

Dari tabel di atas dengan indikator. Kelancaran dalam membuat karya 7 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB), 2 anak didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak didik berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator kerincian dalam membuat karya 8 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB), 5 anak didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak didik berada pada kategori berkembang

sangat baik (BSB). Pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 6 anak didik berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan 6 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Dengan total anak didik yang observasi sebanyak 15 orang. Hasil observasi pada siklus II pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.4 Hasil Observasi Kreativitas Anak Didik

Kelancaran				Kerincian				Orsinilitas			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
-	-	5	10	-	-	4	11	-	-	6	8

Dari tabel di atas dengan indikator kelancaran dalam membuat karya 5 anak didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10 anak didik berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator kerincian dalam membuat karya 4 anak didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 11 anak didik berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 6 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan total anak didik yang observasi sebanyak 15 orang.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua beberapa kelemahan yang terjadi pada siklus I telah dilakukan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dari hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak pada siklus II pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa guru sudah dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, pada anak didik terlihat anak sdh tidak kaku dalam melaksanakan kegiatan *finger painting*. Berdasarkan pada indikator keberhasilan yang ditetapkan pada awal penelitian adalah jika pembelajaran *finger painting* dimana 75 % anak didik mampu masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan tidak ada anak didik yang masuk kategori mulai berkembang (MB) yang diinterpretasikan sebagai masih rendahnya kreativitas anak. Berdasarkan data observasi dengan tiga indikator menunjukkan bahwa pada pertemuan kedua siklus II menunjukkan bahwa dari 15 anak pada indikator kelancaran dalam membuat karya 10 anak didik berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator kerincian dalam membuat karya 11 anak didik berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 7 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan tidak ada anak didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses tujuan pembelajaran telah tercapai lebih dari 75 % sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Kreativitas anak perlu untuk dikembangkan sejak dini karena kreativitas mampu mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan seseorang. Kreativitas memiliki peranan penting pada aspek perkembangan anak. setiap anak memiliki potensi kreatif sejak lahir. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, anak sangat membutuhkan aktivitas yang sarat dengan ide-ide kreatif. Secara alami tingkat keingintahuan anak telah dikaruniai oleh sang pencipta. Maka tanpa disadari pula anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu dengan caranya sendiri. Anak-anak senantiasa tumbuh dan berkembang, mereka menampilkan ciri-ciri fisik dan psikologis yang berbeda untuk setiap tahap perkembangannya. Masa anak-anak adalah masa dari puncak kreativitasnya, dan kreativitas anak perlu untuk terus dijaga dan dikembangkan dengan menciptakan lingkungan yang

menghargai kreativitas itu sendiri Pada era ini, perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Seluruh kalangan dbelahan bumi manapun, termasuk masyarakat Indonesia sedikit banyaknya telah menikmati ilmu pengetahuan, seni dan teknologi. Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Kreativitas adalah daya atau kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat berupa bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menuntut kreativitas lebih besar. Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pemusatan perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan, kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama.

Orangtua memiliki banyak harapan ketika anaknya masuk ke jenjang pendidikan prasekolah, sekolah tersebut mampu menyiapkan anak agar bisa membaca, menulis, dan berhitung. Akibatnya, banyak lembaga pendidikan prasekolah yang mengorientasikan pendidikannya secara lebih akademik. Hal ini biasanya membuat guru lebih sering mengarahkan anak untuk duduk diam di ruang kelas, belajar menulis, dan mengerjakan soal-soal berhitung. Bahkan hasil pekerjaan anak itu sudah mendapat nilai, kritik, dan disalahkan oleh guru. Menurut Ericson, apabila pada masa kanak-kanak anak sering diberikan kritikan, disalahkan, atau diberikan nilai, maka sikap yang akan berkembang di dalam dirinya adalah perasaan bersalah dan takut. Perasaan bersalah ini akan membuat anak takut untuk mencoba, mengambil inisiatif dan berkreasi serta dapat menghambat kreativitas anak.

Kreativitas menjadi manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas seseorang mampu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini diperlukan sikap, pemikiran dan perilaku kreatif diasah sejak dini. Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui permainan *finger painting*. Permainan *finger painting* berasal dari kata *finger* yang artinya jari sedangkan *painting* artinya lukisan, jadi *finger painting* adalah kegiatan membuat karya lukisan dengan menggunakan jari tangan untuk menciptakan seni kreativitas anak dalam hal melukis. Dimana anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya dengan melakukan permainan melukis menggunakan jari tangan. Sehingga anak mampu mengeksplorasi seluruh kemampuannya dalam bentuk lukisan abstrak. Menurut Musbikin (2007:6) kreativitas merupakan kemampuan menuangkan ide dengan melihat hubungan yang baru atau tak terduga sebelumnya dan kemampuan memahami konsep yang bukan sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Menurut Rahmawati dan Kurniati, (2010:84) melukis dengan jari atau *finger painting* memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan melakukan kegiatan kreatif, serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif. Selain itu *finger painting* juga bertujuan untuk mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan menggunakan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan atau jari, koordinasi otot dan mata, mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, dan memupuk perasaan keindahan (Montolalu,

2007:3.17). Jadi *finger painting* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mengembangkan daya imajinasinya dalam bentuk gambar sehingga dapat menghasilkan berbagai bentuk gambar abstrak hasil dari coretan jari tangan anak. Untuk setiap kegiatan menggambar dengan jari sebaiknya disediakan 2-3 jenis warna. Jarak antara membuat adonan warna dengan waktu penggunaannya jangan terlalu lama agar tidak busuk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa untuk dapat meningkatkan kreativitas anak didik di TK PAUD ABA I Rambipuji dapat dilakukan dengan kegiatan *finger painting* TK. Pada siklus I pertemuan kedua pada indikator Pada pertemuan kedua sudah ada pada indikator kelancaran dalam membuat 4 anak berada pada kategori BSH dan 1 anak berada pada kategori BSB. Pada indikator kerincian dalam membuat karya 3 anak berada pada kategori BSH dan 3 anak berada pada kategori BSB. Pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 5 anak berada pada kategori BSH dan 3 anak kategori BSB. Pada siklus II pertemuan kedua telah terjadi peningkatan pada indikator kelancaran. Dalam membuat karya pada indikator kerincian dalam membuat karya 4 anak berada pada kategori BSH dan 11 anak berada pada kategori BSB. Pada indikator orsinilitas dalam membuat karya 8 anak berada pada kategori BSH dan 7 anak kategori BSB.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam . 2015. <http://Mainan-anak-anakedukatif.blogspot.co.id/2015/09/ciri-ciri-anak-kreatif.html>. Diakses di Makassar 5 Desember 2016.
- Anne Ahira. 2013. *Pengertian Mewarnai*. Online <http://www.anneahira.com/pengertian-mewarnai.htm>. Diakses di Makassar 2 Maret. 2015.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas dan Penilai*. www.Google.com (<http://ptk/content/567654>). Diakses 26 Maret 2010.
- Cahyati, A., Made Sulastri, M. P., & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Pamadhi, dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Muharram, 1992. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Solo: Maulana Offset.
- Departemen Pendidikan Nasional.2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Radhatul Atfal*. Jakarta. Balitbangda Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth. 2000. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jilid I. Jakarta. Erlangga.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Patricia Adam. 2005. *Ciri anak Kreatif*. <http://mainan-anak-anakedukatif.blogspot.co.id/2015/09/ciri-ciri-anak-kreatif.html>. Diakses di Makassar Pada tanggal 10 November 2016.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Aisyah, dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.

Universitas Terbuka.

Seto, 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta. Paps Sinar Sinanti.

Surviani, Istanti. 2004. *Menghias Jiwa dan Perilaku Anak*. Bandung. Pustaka Ulumuddin

Slamet Suyanto. 2005. *Pembelajaran Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Rahmawati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.