

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM NURUL IMAN SEKARBELA

Elina Khairunnisa¹, Sukardi², Abdul Kadir Jaelani³

¹PGPAUD FKIP Universitas Mataram: elinakhairunnisa08@gmail.com

²PGPAUD FKIP Universitas Mataram: sukardi@unram.ac.id

³PGPAUD FKIP Universitas Mataram: aqj_fkip@unram.ac.id

Artikel Info

Received : 12 Okt 2023

Reviwe : 5 Nove 2023

Accepted : 26 Nov 2023

Published : 30 Nov 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui penerapan *finger painting* pada anak kelompok B3 TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Subyek yang diteliti dalam penelitian ini yakni 10 orang anak kelompok B3. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penelitiannya adalah kreativitas anak yang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I diperoleh 10 orang anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat pada siklus II diperoleh 10 anak mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan hasil keterlaksanaan permainan *finger painting* oleh guru menunjukkan adanya peningkatan dimana pada siklus I diperoleh jumlah skor 70 dengan persentase sebesar 58%, meningkat pada siklus II dengan skor 107 persentase 89% sehingga terjadi peningkatan sebesar 31%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai persentase keberhasilan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa penggunaan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B3 TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Finger Painting, Kreativitas Anak*

Abstract

This research is motivated by the fact that children's creativity is still low. It can be seen from the fact that children are not yet able to create new works without being given an example by the teacher, there is a lack of curiosity in children, and they are still

shy in expressing their opinions. The aim of this research is to determine the increase in children's creativity through the application of finger painting to children in the B3 group of Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten. This type of research is classroom action research and collection techniques include observation and documentation. The subjects studied in this research were 10 children from group B3. The data analysis used in this research is qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the research are that children's creativity has increased, namely in the first cycle, 10 children obtained the criteria for developing according to expectations (BSH), increasing in the second cycle, 10 children received the criteria for developing very well (BSB), and the results of the implementation of the finger painting game by the teacher showed an increase where in cycle I obtained a total score of 70 with a percentage of 58%, an increase in cycle II with a score of 107 with a percentage of 89% resulting in an increase of 31%. From these results it can be said to be successful because has achieved a success percentage of 75%. Based on the results of this research, it is said that the use of finger painting can increase the creativity of group B3 group of Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten.

Keywords: *Early Childhood, Finger Painting, Children's Creativity.*

A. PENDAHULUAN

Kreativitas memiliki peran penting untuk dikembangkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia dini. Akan tetapi masih terdapat kreativitas anak yang masih rendah, kurang memberi kesempatan kepada anak. Hal ini disebabkan karena orang tua dan guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mustika (2018) bahwa, kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas anak secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B3 di TK Islam Nurul Iman Sekarbela menunjukkan bahwa kreativitas

anak masih rendah. Dilihat dari anak belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru, kurangnya rasa ingin tahu pada anak, serta masih malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini yang mengakibatkan terhambatnya perkembangan imajinasi anak dalam menciptakan karyanya sendiri serta membuat anak kurang bereksplorasi dengan ide dan gagasannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasinya, menurut Nurjanah dkk (2022) seperti mengelola kelas dengan baik, menggunakan metode dan media yang beragam ketika mengajar, dan memberikan kegiatan yang menarik perhatian anak salah

satunya adalah melukis. Macam-macam seni lukis untuk anak yaitu *finger painting*, melukis dengan bulu, melukis dengan sedotan, dan inblok (Pekerti, 2007).

Permainan *finger painting* merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya kreatif dengan di antaranya membuat bentuk atau lukisan menggunakan jari jemari anak dengan cara mengoleskan warna pada kertas kosong, dengan tujuan membantu dalam meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai ide yang kreatif (Jumlah dkk, 2018).

Seperti yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu Astuti dkk, (2021) yang berjudul “Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Anak Soleha Palembang” menerapkan *finger painting* sebagai alat dalam melihat seberapa berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dari hasil yang telah Astuti dkk lakukan di Paud Anak Soleha Palembang ternyata permainan *finger painting* sangat memberikan pengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun (Astuti dkk, 2021).

Berdasarkan hasil kajian dari (Jumlah, Efastris & Fadillah, 2018; Astuti, Astuti & Dewi, 2021) bahwa *finger painting* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti tentang Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Finger Painting* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

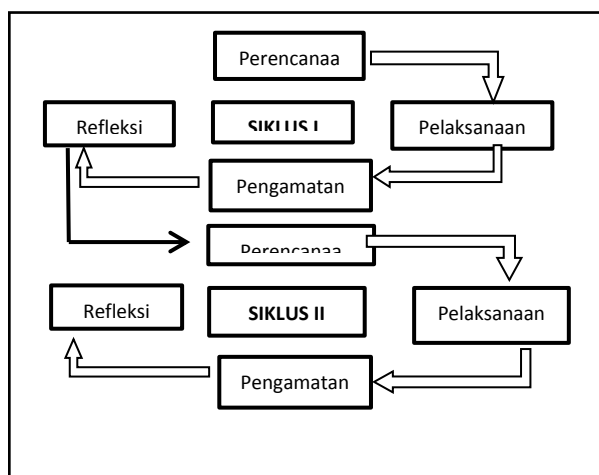
Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* pada

anak usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Islam Nurul Iman Sekarbela, yang terletak di Jl. Swasembada, Karang Pule, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Adapun waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Sementara itu, subyek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B3 usia 5-6 tahun yang berada di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Taggart. Model penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah model siklus yang di lakukan secara berulang dan berkelanjutan atau proses pembelajaran yang semakin lama hasilnya semakin meningkat. Penelitian tindakan ini akan dilaksanakan minimal 2 siklus.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Diadopsi Dari Desain Penelitian Kemmis Dan Mc Taggart

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Berikut rumus yang digunakan untuk mencari presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Penilaian	Kriteria
76 % – 100 %	Berkembang Sangat Baik
51 % – 75%	Berkembang Sesuai Harapan
26 % – 50%	Mulai Berkembang
0% - 25 %	Belum Berkembang

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang sedang di cari presentasenyaa

N = *Number of case* (Jumlah frekuensi atau responden)

Kriteria tersebut mempunyai presentase sebagai berikut:

Tabel 3.4 Presentase Ketuntasan Kreativitas

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ditandai dengan meningkatnya kreativitas anak kelompok B3. penelitian ini dapat di katakana berhasil apabila anak mengalami peningkatan kreativitas melalui permainan *finger painting* sebesar 75% atau dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan permainan *finger painting* dikatakan optimal jika dipenuhi minimal 75% berdasarkan kajian dokumen dan observasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan dapat diketahui bagaimana peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Peningkatan tersebut sangat jelas, hal ini dapat terlihat dari adanya perbedaan mulai dari siklus I dan siklus II. Menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dari

siklus I sampai siklus II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil Kreativitas Anak

Siklus I

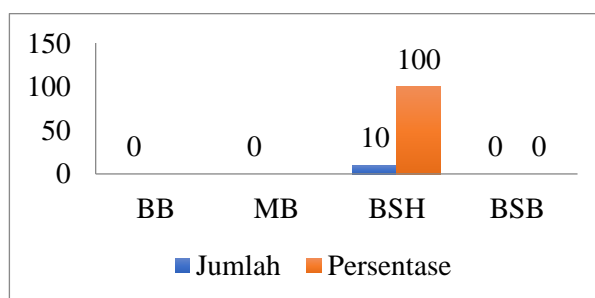
Pada tahap perencanaan hal yang dipersiapkan yakni perangkat penelitian berupa: Lembar observasi dan alat dokumentasi, RPPH, alat dan media pembelajaran.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti hanya berperan sebagai pengamat dan penilai saja dan guru sebagai pelaksana kegiatan berupa aersepsi dan membimbing pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Kreativitas Anak Siklus I

Kategori	Jumlah	%
Belum Berkembang	0	0
Mulai Berkembang	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan	10	100%
Berkembang Sangat Baik	0	0



Gambar 4.1 Data Kreativitas Anak

Dilihat dari tabel 4.4 maka dapat diketahui terdapat 10 jumlah anak, dan dari jumlah tersebut 0 kriteria untuk kategori belum berkembang, 0 kriteria untuk kategori mulai berkembang, 10 kriteria untuk kategori berkembang sesuai harapan dengan rata-rata 100%, dan 0 kriteria untuk kategori berkembang sangat.

Kreativitas anak Siklus I telah mengalami peningkatan. Akan tetapi persentase keberhasilan belum mencapai 75% sesuai dengan yang ditentukan peneliti. Hal ini terjadi karena ada beberapa kendala yang dihadapi dalam Siklus I, seperti anak kurang termotivasi dalam mengerjakan kegiatan *finger painting* karena belum ada penghargaan atas kerjanya dalam kegiatan *finger painting*. Pada saat melakukan kegiatan *finger painting* menggunakan bidang dasaran kertas HVS yang tipis sehingga mudah sobek saat anak menggunakannya untuk mencampur warna.

Sehingga diperlukannya refleksi yang lebih baik dan sesuai dengan kelemahan siklus 1 sehingga bisa diterapkan pada siklus selanjutnya untuk lebih meningkatkan kreativitas anak dengan cara menerapkan RPPH secara keseluruhan.

Siklus II

Siklus II ini merupakan langkah pembelajaran yang dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I yang belum berhasil. Seperti halnya siklus I, siklus II ini juga dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada tahap perencanaan tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan pada tahap siklus I

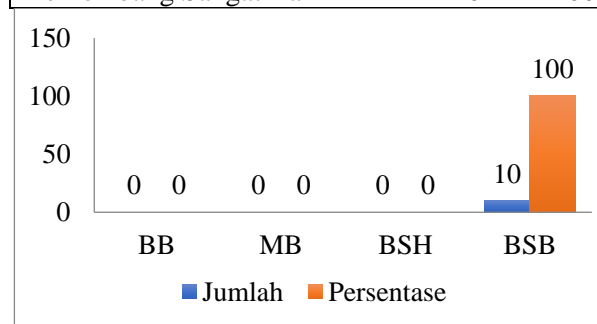
Sementara pada tahap pelaksanaan, Pada tahap ini peneliti hanya berperan sebagai pengamat dan penilai saja dan guru sebagai pelaksana kegiatan berupa apersepsi dan membimbing pada saat kegiatan berkreativitas berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh guru diantaranya seperti pijakan sebelum main, yang terdiri atas guru mengajak anak untuk duduk melingkar dan berdoa bersama dilanjutkan dengan menyampaikan tema/sub tema dan guru membagi alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan *finger painting* dan dilanjutkan dengan guru mengajak anak membuat peraturan selama kegiatan *finger painting*.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Kreativitas Anak Siklus II

Kategori	Jumlah	%
Belum Berkembang	0	0
Mulai Berkembang	0	0
Berkembang Sesuai Harapan	0	0
Berkembang Sangat Baik	10	100



Gambar 4.3 Data Kreativitas Anak Siklus II

Dari tabel 4.8 terdapat 10 jumlah anak, dan dari jumlah tersebut 0 kriteria untuk kategori belum berkembang, 0 kriteria untuk kategori mulai berkembang, 0 kriteria untuk kategori berkembang sesuai harapan, dan 10 kriteria untuk kategori berkembang sangat baik dengan rata-rata 100%.

Dengan memperhatikan kendala-kendala diatas maka peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi agar kegiatan pembelajaran pada Siklus II dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan kreativitas anak. Solusi dari kendala tersebut yaitu seperti peneliti memberikan *reward* agar anak semakin termotivasi untuk mengikuti kegiatan *Finger painting*. *Reward* diberikan setiap hari di akhir kegiatan.

Mengganti bidang dasaran yang digunakan untuk kegiatan anak diganti dengan kertas buffalo. Kertas buffalo dipilih karena lebih tebal daripada kertas HVS sehingga tidak mudah sobek.

Maka dapat di ambil kesimpulan bahwa dari hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan

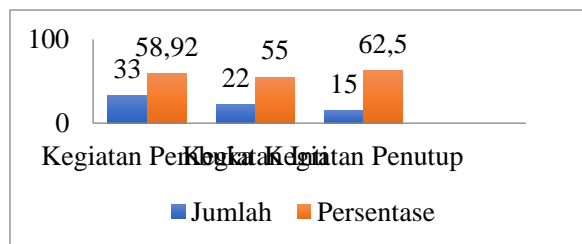
bahwa kreativitas anak telah berhasil meningkat melalui permainan *finger painting*. Hal ini dilihat dari Persentase kreativitas anak meningkat sebesar 26,5%, yakni dari 59,37% pada Siklus I menjadi 85,87% di Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak telah memenuhi indikator keberhasilan 75%. Sehingga peneliti mengakhiri tindakan penelitian ini sampai pada siklus II.

Hasil Keterlaksanaan *Finger Painting* Siklus I

Pada pelaksanaan permainan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak ini peneliti mendapat gambaran perilaku guru saat proses pembelajaran berlangsung yang hasilnya dicatat dalam lembar observasi dengan memberi tanda checklist (√) sesuai dengan skor pada deskriptor yang muncul pada saat pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Keterlaksanaan Permainan *Finger Painting* Siklus I

Kategori	Skor	%
Kegiatan Pembuka	33	58,92%
Kegiatan Inti	22	55%
Kegiatan Penutup	15	62,5%



Gambar 4.2 Keterlaksanaan Pembelajaran *Finger Painting* Siklus I

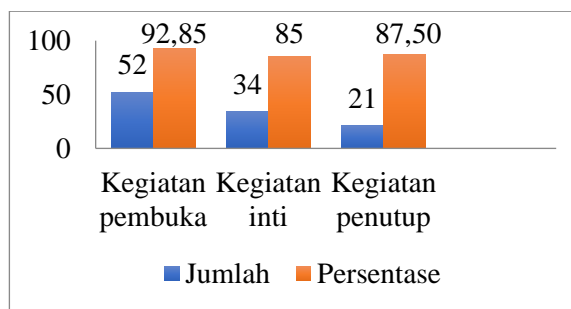
Dari tabel 4.6 pelaksanaan pembelajaran melalui *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak belum mencapai indikator keberhasilan keterlaksanaan 75%, sehingga penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Siklus II ini merupakan langkah pembelajaran yang dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I yang belum berhasil. Seperti halnya siklus I, siklus II ini juga dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada tahap perencanaan tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan pada tahap siklus I. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Keterlaksanaan Pembelajaran *Finger Painting* Siklus II

Kategori	Skor	%
Kegiatan Pembuka	52	92,85%
Kegiatan Inti	34	85%
Kegiatan Penutup	21	87,5%



Gambar 4.4 Keterlaksanaan Pembelajaran *Finger Painting* Siklus II

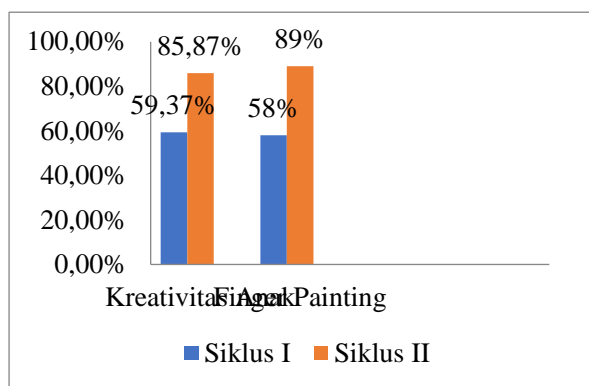
Dari tabel 4.10 maka dapat di ambil kesimpulan bahwa Keterlaksanaan Pembelajaran *Finger Painting* Siklus II mencapai rata-rata persentase sejumlah 89%, maka hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan 75%. Sehingga peneliti mengakhiri tindakan penelitian ini sampai pada siklus II.

Dengan memperhatikan kekurangan pada siklus I maka peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi agar keterlaksanaan permainan *finger painting* pada Siklus II dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkat.

Dari hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa permainan *finger painting*

telah berhasil meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dilihat dari persentase *finger painting* meningkat sebesar 31%, yakni dari 58% pada Siklus I menjadi 89% di Siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan >75% sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai Siklus II.

Berikut grafik hasil perbandingan siklus I dan siklus II terhadap peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.



Gambar 4.5 Perbandingan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Finger Painting*

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak B3 melalui permainan *finger painting* di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Berdasarkan tindakan yang dilakukan dengan menerapkan kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak, sejalan dengan pendapat Maisarah dkk (2021) dengan menerapkan permainan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak dan menjadikan seseorang akan dapat menyelesaikan masalahnya dengan mudah karena dengan kreativitas seseorang tersebut akan dapat menemukan jalan keluar dari permasalahannya dan biasanya jalan keluar

tersebut merupakan jalan yang unik berbeda dengan orang lain (Maisarah dkk, 2021). Pendapat lain menurut Nawang (2018) menyatakan bahwa, metode bermain *finger painting* merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak yaitu dengan melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan seperti: menggambar, menyusun, dan melukis dengan jari (*finger painting*).

Hasil pelaksanaan penelitian pada kreativitas anak dalam pembelajaran melalui *finger painting* yang dilaksanakan pada anak kelas B3 TK Islam Nurul Iman Sekarbela pada setiap siklusnya dapat terlaksana dengan sangat baik dan hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak kelas B3 Islam Nurul Iman Sekarbela. Penerapan pembelajaran menggunakan *finger painting* pada siklus I memiliki langkah-langkah yang dikategorikan cukup terlaksana yakni menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, menggambar sesuai keinginan masing-masing, mengenalkan cara menggunakan dan mencampurkan cat pewarna, mengingatkan aturan bermain saat kelas baru dimulai agar suasana kelas menjadi kondusif, proses tanya jawab, memotivasi anak dalam menggambar sesuai imajinasi mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan adapun penjelasan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Pelaksanaan Penerapan Permainan *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B3 Di TK Islam Nurul Iman Sekarbela

Pada tahapan tindakan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan 1 dan

2 pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *finger painting* mendapat jumlah skor 70 dengan persentase rata-rata 58% dikategorikan cukup terlaksana, meningkat pada siklus II dengan jumlah skor 107 dengan persentase rata-rata 89% dikategorikan terlaksana secara maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Fitriani (2019) dimana hasil akhir pada siklus I dan II mengalami peningkatan disetiap siklusnya dilihat dari hasil pelaksanaan penelitian aktivitas guru menunjukkan peningkatan persentase pada kegiatan yang dilakukan oleh guru di siklus I dari 76, 91% menjadi 92,29% di siklus II. Kemudian, kemampuan kreativitas motoric halus anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan *finger painting* dengan menggunakan jari-jari tangan juga dinilai berhasil.

Peningkatan Kreativitas Anak Pada Kelompok B3 TK Islam Nurul Iman Sekarbela

Pada tahapan tindakan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan 1 dan 2 peningkatan kreativitas anak pada kelompok B3 diperoleh kategori capaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak sehingga hasil dari ketuntasan klasikal yaitu 59,37%.

Adapun hasil penelitian pada siklus II diperoleh hasil dengan kategori capaian berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 anak sehingga hasil dari ketuntasan persentase klasikal mencapai 85,87%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febi Nuraini (2015) dimana hasil akhir pada siklus I dan II mengalami peningkatan disetiap siklusnya dilihat dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan *finger painting* yang memberikan kebebasan pada anak untuk membuat hasil karya yang

sesuai dengan ide anak sendiri dan memilih warna sesuai dengan keinginan anak. Peningkatan tersebut terlihat dari data kegiatan pada Siklus I prosentase kreativitas mencapai 64,95%. Pada Siklus II kreativitas kembali mengalami peningkatan menjadi 87,05%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena prosentase sudah mencapai angka yang ditentukan.

Hubungan Antara *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B3 Di TK Islam Nurul Iman Sekarbela

Pada tahap pelaksanaan siklus I ditemukan beberapa kendala yang dilihat berdasarkan hasil refleksi. Oleh sebab itu pada siklus II ini dilakukan tindakan perbaikan antara lain yaitu guru melakukan seluruh aktivitas berdasarkan langkah-langkah *finger painting* secara optimal. Sehingga proses pembelajaran pada siklus II ini juga menunjukkan adanya peningkatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru sebesar 31% yang semula persentase tindakan guru sebesar 58% menjadi 89% pada siklus II. Persentase tindakan guru pada siklus II ini sebesar 75% dan sudah mencapai indikator keberhasilan keterlaksanaan 75%, begitu juga dengan peningkatan kreativitas anak yang mengalami peningkatan dengan ketuntasan sebelumnya 59,37% menjadi 85,87% terjadi peningkatan sebesar 26,5% Peningkatan hasil kreativitas anak dari siklus I dan II menunjukkan penelitian ini berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan. Keberhasilan penelitian ini tentunya tidak terlepas dari pembelajaran yang digunakan serta peran guru, sehingga penelitian ini berhasil dengan hasil yang memuaskan di siklus II.

Sejalan dengan penelitian Jumilah (2018) mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun” dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I anak

sudah melakukan kegiatan dengan kategori “Cukup baik” kemudian meningkat di siklus II dengan kategori “Baik”. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan awal 55%, siklus I dengan rata-rata 72%. dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh rata-rata 83% dengan kategori BSB (Berkembang Sesuai Harapan). Oleh sebab itu penelitian ini sudah dapat dihentikan pada siklus II. Kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan sejalan dan sesuai karena sama-sama mengalami peningkatan kreativitas anak.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelas B3 TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Dengan adanya permainan *finger painting* anak menjadi lebih kreatif dalam bereksplorasi dan menuangkan idenya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Ulfadhilah (2021) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *finger painting* dapat meningkatkan: 1) kreativitas pada anak; 2) meningkatkan daya imajinasi dapat membantu mengekspresikan melalui gambar yang dibuat anak; 3) melatih motorik halus anak dapat melatih agar seluruh otot dalam tumbuh anak berkembang secara maksimal melatih jari sekaligus kekatan tangan anak; 4) meningkatkan koordinasi mata dan tangan saling bekerja sama antara mata dengan tangan melalui *finger printing*, dan juga pendapat lain, Maisaroh (2021) menyatakan bahwa kegiatan *fingerpainting* dapat mempengaruhi kreativitas anak dan juga kegiatan *finger painting* juga mempengaruhi aspek perkembangan lainnya, seperti: sosial emosional karena anak belajar dengan rasa gembira dan semangat, motorik halus karena pembelajaran menggunakan jari untuk melukis, kognitif dan bahasa karena anak

diminta untuk menceritakan apa yang dilukisnya, dll.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus 2 kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut; siklus 1 proses pembelajaran menggunakan permainan *finger painting* terlaksana pada siklus I sebesar 58% pada siklus II terlaksana sebesar 89% sehingga terjadi peningkatan 31% yang mana sesuai dengan indikator keberhasilan, hasil kreativitas anak pada siklus I sebesar 58,37% dan pada siklus II hasil kreativitas anak sebesar 85,87% sehingga terjadi peningkatan sebesar 26,5% yang mana sesuai dengan indikator keberhasilan. Dari hasil penelitian ini permainan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B3 usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis persembahkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Kuasa atas nikmat usia dan kesehatan yang dianugerahkan kepada penulis sehingga artikel ini dapat selesai sesuai dengan rencana. Ucapan terimakasih tidak lupa penulis haturkan kepada orang tua yang telah banyak berkorban serta mendoakan, dan keluarga serta teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Selain itu ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Sukardi, S.Pd.M. Pd selaku pembimbing 1 dan Abdul Kadir Jaelani, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan serta merelakan tenaga dan pikirannya selama menyelesaikan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N., Astuti, M., & Dewi, K. (2021). Pengaruh Bermain Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anak Soleha Palembang. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-9.
- Fitriani, D., & Aisyah, N. A. (2019). Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 204-217.
- Jumilah, J., Efastri, S. M., & Fadillah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Finger Painting Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Pekanbaru. PAUD Lectura: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 31-39.
- Maisarah, M., Siregar, A. R., Adawiyah, H., Nasution, H., & Sari, Y. (2021). Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ikhwanul Muslimin. *Jurnal Raudhah*, 9(1).
- Mustika, H. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Demonstrasi Finger Painting Kelompok B Tpa (Tempat Penitipan Anak) Kupu-Kupu Kalasan* (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Kalijaga)
- Nuraini, F. (2015). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting pada Anak di RA Sunan Averrous Bogor Bantul*. Pendidikan Guru PAUD S-1, 4(8).
- Nurjanah, N., Darmiany, D., Jaelani, A. K., & Hakim, M. (2022). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas Iv Sdn 32 Cakranegara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 3(2), 153-160.
- Pekerti, Widia. 2007. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: UT
- Ulfadhilah, K. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Finger Painting. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 16-25.