

Implementasi Metode *Finger Painting* di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang Dalam meningkatkan Kreativitas Anak

Mitra Wahyuni¹

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 4 Oktober, 2022

Direvisi 10 Oktober, 2022

Dipublikasikan 10 November 2022

Kata Kunci:

Kreativitas

Finger Painting

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa pentingnya meningkatkan kreativitas anak pada usia dini melalui kegiatan *finger painting*. Oleh karena itu, kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas melalui kegiatan *finger painting* dapat dilakukan dengan pengembangan pribadi yang kreatif, proses mengembangkan pemikiran kreatif, serta lingkungan yang mendorong kreativitas anak sehingga menghasilkan produk atau karya yang kreatif dan inovatif.

Penelitian yang dilakukan peneliti yakni menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru-guru yang terlibat dalam kegiatan *finger painting*. Serta diperkuat dengan observasi dan dokumentasi kegiatan penelitian. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang yakni melalui tahap perencanaan, seperti mengadakan rapat yang dilakukan oleh guru-guru, menentukan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, serta menetapkan alat penilaian yang akan digunakan untuk mengetahui perkembangan anak, kemudian tahap pelaksanaan, guru mempersiapkan anak-anak untuk duduk berkelompok, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan *finger painting*, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, dan menjelaskan aturan-aturan dalam kegiatan, kemudian anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan kreativitasnya, dan tahap evaluasi yaitu guru memberi penilaian kepada anak menggunakan penilaian ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya anak. Sedangkan untuk hasil implementasi kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang usia 5-6 tahun berkembang sesuai harapan.

Kata kunci: *Kreativitas, Finger Painting*



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Mitra Wahyuni,

Email: mitrawahyuni@gmail.com

Pendahuluan

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda, kadang ada anak yang lebih berkembang dalam aspek kognitifnya tetapi lemah dalam bidang lain. Keterampilan atau kreativitas merupakan salah satu potensi yang terdapat pada setiap anak, untuk dapat mengembangkan kreativitas tersebut secara optimal maka harus diberikan dasar-dasar keterampilan serta sarana maupun prasarana yang berguna dalam mendukung perkembangan anak sesuai dengan usia anak. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar, juga memiliki minat yang kuat, imajinasi yang sangat tinggi, luas dalam berpikir berani menghadapi resiko, serta menyukai hal-hal yang unik, baru dan lain-lainnya (Parmonodewo, 2003). Kreativitas anak TK dapat ditampilkan dalam berbagai kegiatan baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran.

Sikap orangtua dan guru yang kurang memberi kesempatan dalam perkembangan kreativitas anak secara optimal merupakan salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas anak. Pembatasan mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda pada hakikatnya adalah pelanggaran terhadap kebebasan

dan hak asasi anak khususnya anak Taman Kanak-kanak (TK) yang berada pada fase praoperasional karena pada fase ini anak belum mampu mengikuti cara pandang orang lain (Susanto, 2016).

Finger painting merupakan teknik melukis dengan berbagai bahan yang ada seperti pewarna atau pasta makanan, tepung kanji, dan cat di atas kertas menggunakan jari (Rachmawati, 2010). *Finger painting* sangat digemari anak karena berhubungan dengan berbagai macam warna, melalui ini anak dapat melatih motorik halus dan kreativitas. Dengan menggunakan jarinya anak dapat melukis sesuai keinginannya. Akan tetapi, perlu diingat dalam *finger painting* untuk anak, digunakan pewarna makanan yang aman.

Melalui kegiatan *finger painting* diharapkan anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas anak sehingga dapat mengatasi masalah perkembangan yang kurang optimal di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang.

Pembahasan

Finger Painting

Finger Painting berasal dari bahasa Inggris, *finger* yang artinya jari sedangkan *painting* artinya melukis. Jadi *finger painting* adalah melukis dengan jari (William, 2011). Menurut istilah *finger painting* merupakan permainan yang dapat dilakukan untuk merangsang dan mengembangkan keterampilan motorik halus dan dapat mengembangkan kreativitas anak. *Finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat dan bantuan apapun seperti kuas atau pensil. Jenis kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara mengoleskan adonan bubur warna menggunakan jari tangan di atas kertas atau bidang gambar (Listyowati, 2014).

Menurut pandangan Gazali Solahudin *finger painting* yaitu teknik melukis menggunakan tangan melalui berbagai media dan warna, menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir, dan sebagainya. Merry Ann' Brandt juga mengungkapkan bahwa *finger painting* adalah salah satu cara mudah untuk menyalurkan kreativitas anak dan melatih kelenturan jari anak.

Dalam pelaksanaannya kegiatan *finger painting* lebih menekankan pada perkembangan motorik halus, seni, dan kreativitas anak. Melalui kegiatan *finger painting* menjadi wadah untuk anak dalam mengekspresikan dan berkreasi sesuai keinginan serta mengembangkan kreativitas.

Tujuan dan Manfaat Kegiatan *Finger Painting*

Menurut Yeni Rachmawati tujuan dari kegiatan *finger painting* sebagai berikut:

- Meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif
- Mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika

Adapun manfaat *finger painting* bagi anak, diantaranya:

- Membantu meningkatkan perkembangan perasaan, sosial, emosional dan bahasa anak Anak dapat berkreasi sehingga dapat mempengaruhi rasa percaya dirinya, kepuasan pribadi, tetapi bila kegiatan ini tidak dipaksakan atau diarahkan kegiatan ini membuat anak lebih rileks dan menyenangkan. Jika anak mewarnai bersama teman-temannya, maka proses ini dapat menjembatani komunikasi anak yang satu dengan anak yang lain. Anak akan berdiskusi mengenai apa yang mereka gambar, mereka akan mulai saling bertanya.
- Membantu Perkembangan Fisik Proses mewarnai dengan jari akan meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan.
- Salah satu kegiatan mengenalkan sains dan seni melalui *finger painting* anak akan belajar bagaimana cara mengekspresikan kreativitasnya. Anak juga dapat bermain dan mengenal jenis warna. Mereka akan belajar menguji coba kombinasi warna baru melalui pencampuran-pencampuran (Montolalu, 2009).

Adapun langkah-langkah dalam melakukan kegiatan *finger painting* sebagai berikut:

- Guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat kegiatan *finger painting*.
- Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *finger painting*.
- Guru memandu anak-anak untuk membuat adonan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan *finger painting*.
- Guru membagikan kertas HVS dan adonan *finger painting* yang sudah jadi ke masing-masing anak kemudian anak menggambar dengan menggunakan jari yang sebelumnya sudah dilumuri adonan *finger painting*.
- Anak diberi petunjuk dan bimbingan bila diperlukan.

Langkah-langkah Melakukan Kegiatan *Finger Painting*

Langkah-langkah dalam melakukan kegiatan *finger painting* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat kegiatan *finger painting*.
- b. Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *finger painting*.
- c. Guru memandu anak-anak untuk membuat adonan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan *finger painting*.
- d. Guru membagikan kertas HVS dan adonan *finger painting* yang sudah jadi ke masing-masing anak kemudian anak menggambar dengan menggunakan jari yang sebelumnya sudah dilumuri adonan *finger painting*.
- e. Anak diberi petunjuk dan bimbingan bila diperlukan (Rachmawati, 2010).

Kreativitas

Kreativitas bukan hanya milik orang yang mampu menghasilkan nilai seni yang tinggi, akan tetapi kreativitas adalah milik semua orang yang mampu dan ingin menghasilkan sesuatu yang berbeda. Pendidikan kreativitas merupakan proses untuk menyalurkan kemampuan dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang menarik, unik, dan indah yang dilakukan orang yang belum mampu menghasilkannya (Muliawan, 2016).

Dalam proses pembelajaran para pendidik sangat dituntut untuk kreatif dalam memberikan pembelajaran agar tercapai setiap perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan usianya. Perkembangan anak secara ilmiah berbeda-beda baik minat, bakat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan lain sosialnya. Kreativitas dapat melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan, maupun karya yang dihasilkan melalui pengalaman dalam mengekspresikan diri terhadap orang lain, alam maupun diri sendiri. Pemberian stimulus sangat penting diberikan sejak usia dini sehingga kreativitas anak berkembang dengan baik (Susanto, 2016).

Elizabeth Hurlock mengungkapkan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang bisa menghasilkan sesuatu yang baru, sesuatu yang berbeda baik bentuk gaya atau susunan yang berbeda, unik, dan orisinal. Kemampuan tersebut dapat menghasilkan suatu produk atau gagasan yang tidak dikenal siapa pembuatnya karena imajinatif orang tersebut (Hurlock, 1978).

Teori psikoanalisis memandang bahwa pribadi kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis, yang memunculkan gagasan-gagasan yang disadari ataupun yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma yang dihadapi. Sigmund Freud mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*) Freud mempercayai bahwa walaupun pertahanan menghambat tindakan kreatif, mekanisme reaksi justru merupakan penyebab utama kreativitas karena kebutuhan reaksi tidak dipenuhi, kemudian terjadi reaksi dan merupakan awal imajinasi.

Menurut teori humanistik kreativitas merupakan sebagian hasil dari kesehatan psikologi tingkat tinggi. Kreativitas berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada usia lima tahun pertama. Manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan menurut pendapat Abraham Maslow. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan fisik/biologis, kebutuhan terhadap rasa aman, kebutuhan terhadap penghargaan diri, kebutuhan aktualisasi atau perwujudan diri, kebutuhan cinta, dan kebutuhan estetika (Hurlock, 1978).

Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kreativitas**a. Aspek Kemampuan Kognitif**

Kemampuan berpikir secara divergen merupakan kemampuan kognitif yang dapat mengembangkan kreativitas, yakni kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan masalah.

b. Aspek Intuisi dan Imajinasi

Intuisi dan imajinasi adalah yang mempengaruhi munculnya kreativitas karena kreativitas berkaitan dengan belahan kanan.

c. Aspek Kecerdasan Emosi

Aspek kecerdasan emosi merupakan aspek yang berkaitan dengan kesabaran, keuletan, dan ketabahan dalam ketidakpastian serta berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

d. Aspek Penginderaan

Melalui aspek penginderaan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat dan dipikirkan orang lain.

Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri efektif (*nonaptitude*) kreativitas menurut Utami Munandar yang dikutip oleh Aham Susanto di antaranya sebagai berikut:

- a. Bersifat imajinatif, anak mampu untuk melakukan atau membayangkan hal-hal belum atau tidak pernah terjadi menggunakan khayalan dan kenyataan.
- b. Rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengetahui lebih banyak hal, mengajukan banyak pertanyaan, sering memperhatikan objek, orang, situasi, dan peka dalam pengamatan.
- c. Berani mengambil resiko, yakni tidak takut gagal dan mendapat kritik, berani memberikan jawaban walaupun belum tentu benar, dan tidak ragu-ragu karena kejelasan atau hal-hal yang kurang terstruktur.
- d. Sifat menghargai, yakni menghargai kemampuan atau bakat-bakat yang sedang berkembang, menghargai pengarahan dan bimbingan dalam hidup.
- e. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu selalu tertantang untuk menghadapi situasi yang rumit, terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, dan lebih tertarik pada hal-hal yang rumit (Susanto, 2016).

Supriadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, ciri-ciri kreativitas terbagi dalam dua kategori yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Adapun ciri nonkognitif meliputi motivasi sikap dan kepribadian kreatif (Rachmawati, 2010). Kedua ciri-ciri kreativitas ini sangat penting, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak menghasilkan apapun. Kreativitas lahir dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas bukan hanya perbuatan otak saja akan tetapi variabel emosi dan kesehatan mental juga sangat mempengaruhi lahirnya sebuah karya kreatif.

Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh anak, yaitu:

- a. Waktu
Apabila ingin anak menjadi kreatif, seharusnya kegiatan anak tidak diatur sedemikian rupa dan biarkan anak bermain sesuai gagasannya.
- b. Kesempatan menyendiri
Anak membutuhkan kesempatan menyendiri untuk dapat mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.
- c. Dorongan
Anak dapat tumbuh kreatif jika ada dorongan dan bebas dari ejekan serta kritikan yang sering dilontarkan kepada anak.
- d. Sarana
Menyediakan sarana baik berupa alat maupun tempat untuk bermain merupakan salah satu cara untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi anak untuk mengembangkan kreativitas.
- e. Lingkungan yang merangsang
Lingkungan yang baik mempermudah pemberian rangsangan kepada anak untuk berpikir kreatif, baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah anak.
- f. Cara mendidik anak
Pendidikan orangtua yang terlalu otoriter kepada anak dapat menghambat anak untuk mengembangkan kreativitas.
- g. Hubungan orangtua dengan anak
Anak tidak seharusnya selalu dikekang dan diatur apa yang anak ingin lakukan. Orangtua yang tidak posesif dapat mendorong anak lebih mandiri dan percaya diri.
- h. Kesempatan memperoleh pengetahuan
Kreativitas yang dimiliki anak tidak dapat berkembang begitu saja dengan sendirinya. Akan tetapi pengetahuan yang diperoleh dapat memberikan rangsangan yang baik untuk berpikir kreatif (Susanto, 2016).

Sedangkan menurut Amabile dalam Munandar, terdapat empat cara yang dapat mematikan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Evaluasi. Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi ketika anak sedang berkreasasi.
- b. Hadiah. Banyak orang mempercayai bahwa pemberian hadiah dapat memperbaiki dan meningkatkan kreativitas anak. Akan tetapi tidak demikian, pemberian hadiah ternyata dapat mematikan kreativitas anak.

- c. Persaingan (kompetisi). Persaingan lebih kompleks dari evaluasi dan hadiah karena persaingan atau kompetisi meliputi keduanya. Persaingan terjadi karena anak merasa pekerjaannya dinilai dengan anak yang lain dan yang terbaik mendapat hadiah.
- d. Lingkungan yang membatasi. Jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang membatasi maka minat dan motivasi intrinsik anak dapat rusak.

Strategi Mengembangkan Kreativitas

Utami Munandar dalam Ahmad Susanto menyebutkan bahwa dalam pengembangan kreativitas terdiri dari empat aspek yang diperlukan antara lain:

- a. Pribadi (*person*)
Orisinalitas atau keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan dapat mencerminkan kreativitas, pendapat pribadi yang timbul tersebut diharapkan dapat memunculkan ide atau gagasan yang baru serta produk yang inovatif.
- b. Pendorong (*press*)
Dorongan *intern* dalam diri sendiri atau motivasi internal untuk menghasilkan ide atau gagasan baru merupakan faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas, selain itu kreativitas juga didorong oleh lingkungan yang mendukung. Jika pengaruh yang datang tidak diseleksi dengan baik maka lingkungan bisa menjadi pendukung atau bahkan penghambat pengembangan kreativitas seseorang.
- c. Proses (*process*)
Kreativitas seseorang dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan bakat kreatif dan merangsang kegiatan kreatif menggunakan sarana dan prasarana yang diperlukan adalah langkah yang harus dilakukan.
- d. Produk (*product*)
Kondisi individu dan lingkungan merupakan keadaan yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk yang kreatif dan bermakna. Terciptanya produk-produk yang kreatif dan bermakna terwujud karena adanya dorongan untuk berbuat kreatif dengan memiliki bakat kreatif (Susanto, 2016).

Implementasi Metode *Finger Painting* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang Usia 5-6 Tahun

Dalam pelaksanaannya kegiatan *finger painting* lebih menekankan pada perkembangan seni dan kreativitas anak. Melalui pendidikan anak usia dini menjadi wadah bagi guru untuk membimbing, mengasuh, mengasah, serta memberikan kegiatan yang bisa membantu anak dalam menghasilkan karya atau keterampilan serta kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Salah satu kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang yaitu kegiatan *finger painting* yang sangat berguna bagi anak dimasa yang akan datang. Adapun prosedur implementasi kegiatan *finger painting* di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang terdiri dari beberapa langkah atau tahap, yaitu:

- a. Tahap Perencanaan
Sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran guru terlebih dahulu membuat perencanaan, dalam kegiatan belajar mengajar perencanaan memiliki peran yang sangat penting. Proses guru membuat tahap perencanaan dalam pembelajaran yakni:
 - 1) Mengadakan kegiatan raker yang dilakukan oleh kepala sekolah dan guru-guru.
 - 2) Menentukan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 - 3) Menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - 4) Menetapkan alat penilaian yang akan digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.
- b. Tahap Pelaksanaan
 - 1) Kegiatan Pembuka
 - a) Guru yang bertugas piket menyambut kedatangan anak di depan gerbang sekolah dan guru kelas kemudian masing-masing menuntun anak didiknya menuju aula untuk melakukan kegiatan jurnal pagi.
 - b) Setelah kegiatan jurnal pagi selesai pada pukul 08.00 kemudian anak-anak dituntun untuk menuju ruangan kelas masing-masing dan berbaris di depan kelas, kemudian barisan yang paling rapi boleh memasuki ruangan kelas terlebih dahulu.
 - c) Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan membaca doa bersama seperti membaca surah Al-fatihah, doa untuk kedua orang tua, dan doa sebelum belajar.
 - d) Selanjutnya guru menanyakan kabar anak dan mengabsen anak satu persatu dengan tujuan agar mengetahui siapa yang tidak masuk sekolah pada hari itu.

- e) Kemudian dilanjutkan dengan guru menanyakan hari, tanggal, bulan, dan tahun pada hari itu sambil menuliskannya dipapan tulis, untuk mengingatkan anak tentang hari/tanggal/bulan/tahun guru mengajak anak bernyanyi tentang hari dan bulan.
 - f) Sebelum guru menjelaskan tema dan sub tema yang akan dipelajari pada hari tersebut guru mengulang kembali tema dan sub tema yang dipelajari pada hari sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengasah kemampuan daya ingat anak-anak.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *finger painting*.
 - b) Guru memandu anak-anak untuk melakukan kegiatan *finger painting*.
 - c) Guru membagikan kertas HVS dan adonan *finger painting* ke masing-masing anak.
 - d) Anak diberi petunjuk dan bimbingan bila diperlukan.
 - 3) Kegiatan Penutup
 - a) guru mengulang kembali tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menanyakan serta menceritakan apa saja yang baru dipelajari secara singkat.
 - b) kemudian dilanjutkan oleh guru dengan menutup kegiatan pembelajaran pada hari itu seperti berdoa, bernyanyi bersama.
 - c) kemudian mengucapkan salam kepada guru, dan terakhir anak berbaris didepan kelas.
- c. Evaluasi
- Tahap evaluasi dilakukan oleh guru setiap hari dari awal anak masuk kelas sampai akhir pembelajaran, dari kegiatan pembelajaran guru dapat melihat perkembangan anak serta pada akhir kegiatan pembelajaran guru dapat menanyakan bagaimana perasaan anak setelah melakukan kegiatan, kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini serta hasil karya apa yang mereka buat, dari hal tersebut guru dapat menilai perkembangan anak.

Hasil Implementasi Metode *Finger Painting* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang Usia 5-6 Tahun

Hasil implementasi kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak terlihat kemampuan anak berdasarkan teori 4P yaitu sebagai berikut:

- a. *Person* (Pribadi)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menjelaskan bahwa pribadi anak yang kreatif dapat dilihat dari bagaimana anak mengekspresikan ide atau imajinasinya untuk menghasilkan atau menciptakan karya baru yang unik dan belum pernah terpikir sebelumnya. Dari 12 anak di kelas B3 TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang yang aktif dalam melaksanakan kegiatan *finger painting*. Dapat dilihat bahwa ada 9 anak yang mulai berkembang sesuai harapan yakni anak mampu menguasai kegiatan dengan baik, dalam arti anak dapat menyelesaikan tepat waktu serta tidak kaku dalam menggunakan dan mengaplikasikan media yang ada. Anak sudah mampu menyelesaikannya secara konsisten dan mandiri tanpa harus diingatkan oleh guru. Pada saat kegiatan *finger painting* anak masih kaku dalam mengoleskan pewarna pada kertas dan terdapat 3 anak yang mulai berkembang yaitu dalam menyelesaikan lukisan atau gambar sedikit lambat sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk melakukannya dan masih dibantu oleh guru.
- b. *Process* (Proses)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menjelaskan bahwa kapan dan dimana saja proses kreatif anak dapat muncul, hal itu dapat muncul dari teman-teman atau lingkungan sekitarnya serta dengan memberikan kepada anak kebebasan untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan ide atau imajinasi dalam menciptakan produk. dari 12 anak terdapat 7 anak yang berkembang sesuai harapan yang mana dalam proses kegiatan *finger painting* anak mampu mengekspresikan ide dan imajinasinya sehingga menghasilkan sebuah karya atau produk yang unik dan inovatif dan terdapat 5 anak yang perkembangannya mulai berkembang.
- c. *Press* (Dorongan)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menjelaskan bahwa dorongan untuk berpikir kreatif sangat diperlukan dalam proses kreativitas anak. Selain orangtua, lingkungan yang mendukung kreativitas anak untuk terus mengembangkan imajinasi dan berpikir kreatif juga sangat berpengaruh. dorongan anak dalam mengembangkan kreativitas melalui kegiatan *finger painting* terdapat 7 anak yang mulai berkembang yang mana anak masih sangat memerlukan dorongan dan motivasi dari guru untuk mengembangkan kreativitas dalam membuat sebuah karya atau produk dan

terdapat 5 anak yang berkembang sesuai harapan yang mana anak mampu menghasilkan produk yang baru atas dasar dorongan dari pribadi anak itu sendiri.

d. *Product* (Produk)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menjelaskan bahwa dalam menciptakan sebuah produk atau karya diperlukannya ide atau imajinasi serta pemikiran yang kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk atau karya baru yang unik. Produk yang dihasilkan tersebut merupakan bentuk dari kreativitas anak. Dari produk yang dihasilkan anak dari kegiatan *finger painting* di atas dapat dipahami bahwa dari 12 anak yang aktif dalam kegiatan ini sehingga terciptanya produk-produk atau karya yang beragam tersebut dapat terwujud karena adanya bakat kreatif yang ada pada anak serta dorongan anak untuk mengembangkan kreativitasnya

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah peneliti uraikan dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang usia 5-6 tahun merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Adapun dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang terdiri dari beberapa tahap yakni tahap perencanaan, seperti mengadakan rapat yang dilakukan oleh guru-guru, menentukan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, serta menetapkan alat penilaian yang akan digunakan untuk mengetahui perkembangan anak, kemudian tahap pelaksanaan yang mana guru mempersiapkan anak-anak untuk duduk berkelompok, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan *finger painting*, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, dan menjelaskan aturan-aturan dalam kegiatan, kemudian anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan kreativitasnya, selanjutnya tahap evaluasi yaitu guru memberi penilaian kepada anak menggunakan penilaian ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya anak.

Implementasi kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang usia 5-6 tahun terlihat adanya peningkatan kreativitas anak dimana melalui kegiatan ini anak mampu untuk mengembangkan pribadi yang kreatif melalui proses pengembangan kreativitas yang didorong oleh lingkungan sekitar terutama orang tua dan guru sehingga anak dapat mengekspresikan ide atau imajinasinya menjadi sebuah karya atau produk yang unik dan inovatif. Implementasi kegiatan *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina 3 Pangkalpinang usia 5-6 dalam kegiatan tersebut terlihat bahwa perkembangan kreativitas anak mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan *finger painting* terlihat adanya peningkatan kreativitas anak dilihat dari bagaimana cara anak mengekspresikan ide dan imajinasinya menjadi sebuah karya atau produk.

Referensi

BUKU

- Ghufron, Nur dan Rini Risnawati. 2011. *Teori-teori Psikologi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Terjemahan Med. Meitasari Tjanrasa Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Isna, Nurla. 2012. *Mencetak Karakter Anak Sejak Janin*, Jogjakarta: Diva Press
- Liatowati, Anies dan Sugiyono. 2015. *Finger Painting*, Jakarta: Erlangga For Kids.
- Listyowati, Anies dan Sugiyono. 2014. *Finger Painting*, Jakarta: Erlangga
- Listyowati, Anies dan Sugiyono. 2015. *Finger Painting Mengasah Kemampuan Motorik Halus, Mengasah Imajinasi dan Kreativitas Anak*, Jakarta: Erlangga For Kids
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT Rineka Cipta

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya
- Parmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan teori)*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ungguh Muliawan, Jasa. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas Anak*, Yogyakarta: Gava Media
- Widyastuti, Andini. 2016. *Seabrek Kesalahan Guru Paud yang Sering Diremehkan*, Jogjakarta: Diva Press

JURNAL

- Hasanah, Nurul. 2021. 'Implementasi Metode *Finger Painting* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Sumbersari Bantul Metro Selatan'. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung
- Nur Kholifa Rokhma, Alif. 2010. 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Dasar Warna Melalui Media *Finger Painting* Pada Kelompok A Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Sekardangan Sidoarjo'. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Rusliwa Somatria, Gumilar. 2005. 'Memahami Metode Kualitatif'. *Jurnal Makara Sosial Humanior*, Vol. 9. No. 2, 2005.
- Sartika. 2015. 'Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Menggambar Di PAUD Setia Cengkong Abang Kec. Mendo Barat Kab. Bangka'. *Skripsi*. Jurusan Tarbiyah Program Studi PGRA STAIN SAS Bangka Belitung
- Wijayanti, Nani. 2015. 'Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Strategi Bermain Peran di TK Pembina Payung'. *Skripsi*. Jurusan tarbiyah, Program Studi PGRA, STAIN SAS Bangka Belitung