
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DENGAN MEDIA TOTE BAG DI POS PAUD MAHA SURABAYA

Henny Widianti¹ dan Fitri Rofiyarti²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}

hennywidi2006@gmail.com¹, fitri.rofiyarti@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan finger painting dengan menggunakan media totebag di Pos Paud Maha Surabaya. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berdasarkan dari model teori Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 22 anak, peserta didik di rombel B Pos Paud Maha, Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode pendekatan Kuantitatif. Kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu apabila kemampuan kreativitas berada pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), atau dengan rentang nilai 76 – 100 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan finger painting, yang memberikan kesempatan pada anak untuk membuat hasil karya yang sesuai dengan keinginan dari anak sendiri.

Kata Kunci: *kreativitas, kegiatan finger painting, totebag*

ABSTRACT

This research aims to increase children's creativity through finger painting activities using totebag media at the Maha Surabaya Early Childhood Post. The research uses Action Class Research (PTK), which is based on the Kemmis and Mc Taggart theoretical model. The subjects of this research consisted of 22 children, students at group B Pos Paud Maha, Surabaya. The data collection techniques used in this research are observation and documentation. The data analysis technique uses a quantitative approach method. The success criteria for this research are if the creative ability is within the BSB (Very Well Developed) criteria, or with a value range of 76 – 100%. The results of the research show that children's creativity increases after taking action through finger painting activities, which gives children the opportunity to create works that match the child's own desires.

Keywords: *creativity, finger painting activities, tote bags*

PENDAHULUAN

Problematika dunia Pendidikan yang penuh persingan dan tantangan, menuntut kita untuk dapat berpikir lebih kreatif. Saat ini kita melihat bagaimana sekolah dan orang tua sering kali kita jumpai anak usia dini diajarkan Calistung (baca tulis hitung). Dimasa anak usia dini tidak seharusnya mereka diwajibkan untuk belajar serius, akan tetapi harus sambil bermain. Proses pembelajaran di PAUD haruslah dengan bermain. Banyak penelitian yang telah membuktikan, bahwa anak-anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki ketrampilan dan tumbuh kembang yang lebih tinggi sesuai potensi yang dimilikinya. Lingkungan yang baik dapat mengembangkan kreativitas apabila anak mendapatkan perhatian, rangsangan, dan perlakuan yang tepat. Sebaliknya, jika lingkungan tidak memberi kesempatan pada kreativitas anak untuk berkembang, maka kreativitas itu juga tidak akan berkembang atau akan terpendam. Lingkungan yang dapat menciptakan kebutuhan anak untuk mengeksplorasi sekitarnya, akan mendukung terciptanya nilai-nilai dalam diri anak baik itu psikologis maupun rohaninya.

Pembelajaran yang baik yaitu sistem pembelajaran yang dapat melibatkan pancaindra anak. Melalui pancaindra anak dapat lebih cepat menyerap ilmu yang diajarkan. Sebagai contoh menggunakan mata anak dapat belajar warna dengan melihat bunga berwarna merah, putih, dan lain-lain; menggunakan kulit anak dapat belajar tekstur halus, kasar, dingin, panas, dan lain-lain. Proses belajar pada PAUD diselenggarakan dengan mengembangkan proses berkreasi dan berpikir yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu potensi yang penting untuk dikembangkan adalah pengembangan kreativitas. Kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak, karena rasa ingin tahu anak usia dini sangatlah besar.

Terkait dengan hal tersebut, maka perkembangan kreativitas pada anak usia dini tidak lepas dari kegiatan utama anak, 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.

Meningkatkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi mulai dari usia dini, sehingga anak akan terbiasa berfikir kreatif. Stimulasi yang tepat diharapkan dapat mengembangkan potensi anak secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya. Stimulasi tersebut dapat melalui sarana dan prasarana yang ada yaitu buku, mendongeng, lego, puzzle, permainan papan, permainan dalam ruangan, permainan luar ruangan, olahraga, outbond, bereksplorasi, melukis, menjahit, kolase, berkreasi dengan tanah liat, menari dengan gerakan-gerakan kreatif, menggunakan alat musik, dramatic play, plastisin, fingerpainting dan bertanya (Kartika, Sofia, and Ana 2019)

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak dapat melalui kegiatan seni, salah satunya Finger Painting yang berperan dalam mengembangkan kreativitas anak. Menurut (Sartika et al., 2018), permasalahan kreativitas pada anak yang berhubungan dengan menguraikan ide, kelancaran, dan keluwesan ide dapat dinisiasi oleh Finger Painting. Selain itu, Finger painting adalah awal mula munculnya kreativitas karena dalam kegiatan dilakukan secara menyenangkan, anak dapat mengungkapkan keinginannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya (Ni'mah & Rachmawati, 2021).

Melalui pendidikan seni, Finger Painting merupakan awal mula munculnya kreativitas, karena dalam kegiatan dilakukan secara menyenangkan, anak dapat mengungkapkan keinginannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Selain itu kegiatan finger painting dapat melatih motorik halus dan kreativitas yang dimiliki.

Kegiatan Finger Painting sebagai kegiatan melukis dengan jari, yang mana dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan diri dengan kegiatan melukis diatas kertas atau media lainnya dengan menggunakan jari-jari tangan. Kegiatan Finger Painting sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi tanpa takut salah. Dengan menggunakan seluruh pancaindra yang dimiliki, anak-anak dapat melakukan percobaan, melatih keberanian, mengembangkan diri, serta memuaskan rasa ingin tahunya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik di Pos Paud Maha (rombongan belajar B) tahun ajaran 2022/2023, yang berlokasi di Jl. Manyar Sabrangan No. 23, Surabaya, penulis melakukan pengamatan selama proses pembelajaran guna mengetahui kreativitas anak-anak di Pos Paud Maha. Beberapa anak mengalami kebosanan dan keterlambatan perkembangan motorik pada saat anak menyelesaikan tugasnya, sehingga berpengaruh terhadap suasana hati belajar anak. Saat mewarnai mengacu pada perkembangan keterampilan motorik halus (motorik kecil) pada anak saat mereka berinteraksi dengan alat-alat seperti pensil, krayon, atau kuas saat mewarnai. Ini adalah aspek penting dari perkembangan anak, karena keterampilan motorik halus yang baik membantu anak-anak mengembangkan koordinasi mata-tangan, presisi gerakan, dan kemampuan mengendalikan alat-alat kecil.

Penting untuk dipahami bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk lingkungan belajar dan jenis kegiatan yang diberikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif anak, termasuk memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui berbagai aktivitas, dalam studi ini yaitu Finger Painting.

LANDASAN TEORI

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(PERPRES 2003)

Salah satu pedoman guru untuk mengembangkan dan mengoptimalkan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini adalah *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014*. Di dalamnya tertuang semua aspek perkembangan yang perlu dikembangkan, ada 6 aspek yaitu : nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional, dan seni. Aspek perkembangan tersebut harus dikembangkan agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Menurut Hurlock (1999:47), (dalam Yulianti 2014) mengatakan bahwa Kreativitas (divergen thinking) yaitu merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk

menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berberda, belum ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga. Sementara itu Solso (dikutip Haryati S. Lestari 2012) berpendapat kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.

Berdasarkan teori-teori dari para tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu ide yang baru, inovatif. Kreativitas tidak hanya terkait dengan aspek perkembangan seni, akan tetapi aspek perkembangan lainnya juga saling terkait seperti aspek kognitif. Kreativitas perlu dilatih dan dicari oleh orangtua dan juga pendidik, karena setiap anak secara alamiah memiliki potensi kreativitas, minat dan bakat masing-masing.

Kreativitas akan tumbuh dan berkembang apabila berada dilingkungan dan kondisi yang aman. Anak-anak yang merasa tidak aman karena takut kotor, takut dimarahi, takut jatuh, dan ketakutan yang lainnya, akan menyebabkan terhambatnya proses kreativitas anak. Dan sebaliknya, apabila anak memperoleh rasa aman, maka mereka akan melakukan aktivitas dengan perasaan yang menyenangkan dan gembira.

Menurut Sumanto (2005:53) mengatakan bahwa menggambar dengan jari (Finger Painting) merupakan jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan. Menurut Ayung Candra P (Candra 2009) ,menjelaskan bahwa finger painting merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motorik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan finger painting.

Berdasarkan dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Finger painting adalah teknik melukis dengan cat air menggunakan jari tangan tanpa menggunakan bantuan alat, diatas media yang digunakan sehingga menghasilkan karya yang penuh warna dan unik.

Menurut Farida, Widoretno dan Yuliasti (dalam Ester Yuniar Simbolon, Zulkifli, 2021) berpendapat bahwa totebag termasuk dalam kategori tas jinjing yang biasa digunakan untuk membawa barang atau benda maupun keperluan lainnya, seperti membawa buku maupun membawa belanjaan. Ada berbagai macam bahan dari totebag seperti kertas, kain, dan plastik. Totebag yang digunakan untuk kegiatan finger painting pada penelitian ini, menggunakan bahan *kain blacu*. Hal ini dikarenakan bahanya lebih mudah menyerap cat akrilik dan cepat kering, selain itu bahan kain blacu media dapat digunakan untuk waktu yang lama serta dapat didaur ulang kembali.

Menurut Guslinda dan Kurnia, 2018: 29 (dalam Munasti et al., 2020) alat permainan edukatif dalam bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain, yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode pendekatan Kuantitatif. Menurut Siyoto & Sodik, 2015 (dalam Hardani 2020), Penelitian dengan pendekatan Kuantitatif merupakan penelitian yang lebih menekankan pada makna dan terikat pada nilai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga Classroom Action Research. Menurut *Kemmis dan Mc Taggart, 1988* (dalam Salahudin, n.d., 2015 : 25) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk refleksi diri, kolektif yang dilakukan oleh para pesertanya dalam situasi sosial, untuk meningkatkan penalaran dan keadilan aplikasi itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik tersebut.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas proses ini merupakan pendekatan untuk memperbaiki kualitas kegiatan belajar mengajar dalam kelas, dengan mendorong para pendidik untuk merefleksikan atau mengevaluasi, berpikir kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan, baik peserta didik maupun para pendidik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara berulang-ulang dalam beberapa siklus.

Penulis melakukan penelitian ini di sekolah POS PAUD MAHA, yang bertempat di Jl. Manyar Sabrangan No. 23, Surabaya. Sekolah ini merupakan Satuan Pendidikan Sejenis (SPS) yang terdiri dari 2 rombongan belajar (rombel) yaitu rombel A (Bulan) dan rombel B (Bintang). Alokasi pembelajaran di POS PAUD MAHA sebanyak 6 jam (360 menit) dalam 1 minggu, @ 120 menit/perhari. Kegiatan Belajar Mengajar POS PAUD MAHA berlangsung secara tatap muka selama 3 hari yaitu hari Kamis, Jum'at, Sabtu dimulai dari pukul 09.00 – 11.00 WIB.

Menurut *Sugiyono (2012:117)*, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan *Sarwono (2013:97)*, mengartikan populasi sebagai seperangkat unit analisis yang lengkap dan sedang diteliti.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran dari penelitian. Jadi, yang menjadi populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di POS PAUD MAHA yang berjumlah 41 orang.

Tabel 1. 1 Jumlah Peserta Didik Di Pos Paud Maha Tahun Ajaran 2022/2023 sebagai Populasi Penelitian

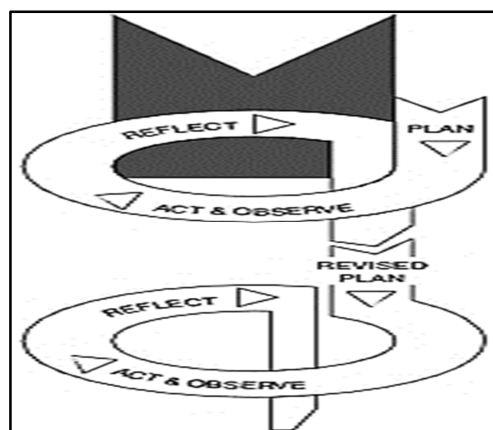
NO.	ROMBEL	USIA	JUMLAH
1)	A (Bulan)	2-3 tahun	19 anak
2)	B (Bintang)	3-4 tahun	22 anak
Jumlah			41 anak

Menurut *Sugiyono (2012: 118)*, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi atau yang mewakili populasi dari penelitian. Sejalan dengan pengertian tersebut, *Neolaka (2014: 90)*, berpendapat sampel dengan sebagian dari populasi yang diteliti. Dengan kata lain, sampel merupakan sebagian atau bertindak sebagai perwakilan dari populasi, sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digunakan untuk melakukan suatu perubahan pada populasi.

Penulis menggunakan *Teknik Purposive Sampling* adalah Teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti atau elevator tentang sampel mana yang paling bermanfaat dan representative.(ERNAWATI 2017)Pertimbangan penulis menggunakan Teknik penentuan sampel ini didasarkan sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dapat mewakili suatu populasi. Teknik ini digunakan karena peneliti telah membuat batasan berdasarkan kriteria tertentu, seperti usia.

Oleh karena itu, maka Penulis menggunakan sampel rombel B (Bintang) yaitu dengan rentang usia 3 – 4 tahun, dikarenakan pada rombel tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah rombel B (Bintang) dengan jumlah 22 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak Perempuan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peran yang sangat penting dan strategis, dalam upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini, terdiri dari beberapa siklus, yang mana dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut Sebagaimana disampaikan oleh Stephen Kemmis dan McTaggart 1998, alur dari penelitian terdiri dari 4 kegiatan pokok, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dalam suatu sistem spiral yang saling terkait. Setiap langkah dalam penelitian tersebut disebut siklus. Adapun alur dari model penelitian tersebut, sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Siklus penelitian model Kemmis dan McTaggart

Analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga mampu memberikan makna. Dalam hal ini, penulis menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa dikelas, sehingga diperoleh nilai rata-rata. Untuk memperoleh hasil Analisis pada setiap siklus ini, maka penulis menggunakan rumus dari *Ngalim Purwanto* (dikutip: Haryono and Harlina 2020), sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

- NP = Nilai Presentase yang diharapkan
- R = Skor mentah yang diperoleh
- SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kriteria penilaian, seperti : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya, akan dianalisis sesuai dengan 4 kriteria, sebagaimana pedoman berikut :

Tabel Kriteria Keberhasilan Penelitian

KRITERIA	NILAI
BB (Belum Berkembang)	0 – 25 %
MB (Mulai Berkembang)	26 – 50 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51 – 75 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 – 100 %

Sumber dari (Yoni, Purwanto, and Ambarwati 2010)

Hasil dari analisis ini dilakukan pada tahapan Reflect/Refleksi, untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus ke II. Selain itu, hasil data ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki rancangan kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau Meningkatnya Kreativitas dalam kegiatan finger painting dengan menggunakan media totebag pada rombel (B) usia Pos Paud Maha, Surabaya. Penelitian ini dikatakan berhasil dan tuntas, apabila kemampuan kreativitas berada pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), atau dengan rentang nilai 76 – 100 %. (dalam Haryono and Harlina 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting dengan Media Totebag di POS PAUD MAHA. Penelitian ini dilakukan pada Lembaga sekolah POS PAUD MAHA, yang beralamat di Jl. Manyar Sabrangan No. 23, Kelurahan Manyar Sabrangan, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya. POS PAUD MAHA ini berdiri pada tanggal 15 April 2012, setelah 10 bulan berjalan pada tanggal 13 Pebruari 2013 Ijin Pendirian dan Operasional dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

Saat ini POS PAUD MAHA dikelola oleh 1 kepala sekolah dan 6 bunda pendidik. Peserta didik disekolah ini 41 orang anak. Jumlah tersebut terdiri dari Kelompok A sebanyak 19 anak, dan Kelompok B sebanyak 22 anak. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B dengan jumlah peserta didik 22 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.



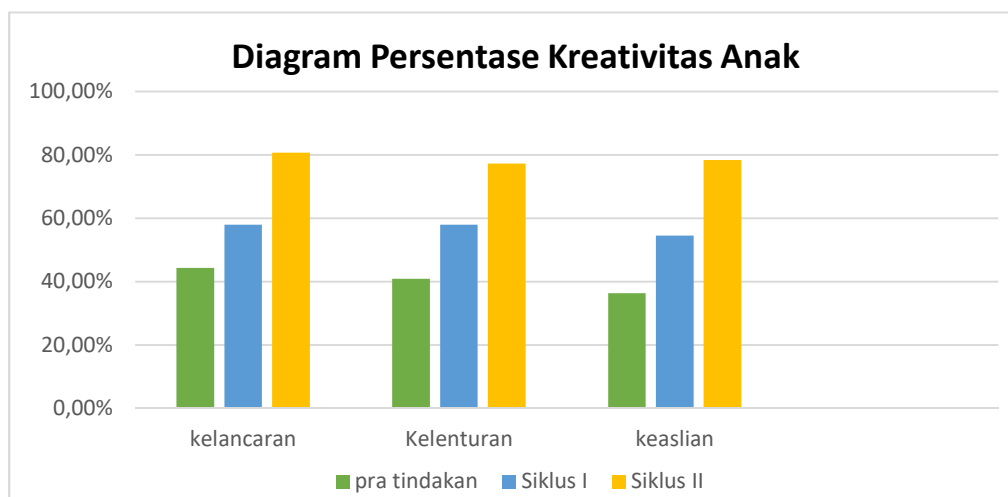
Gambar 1. 2 Tempat Penelitian (Pos Paud Maha)

Penulis akan menjelaskan pembahasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Data penelitian yang diperoleh penulis berupa data lembar observasi hasil pengamatan, terhadap tindakan peserta didik dalam proses pembelajaran pada setiap siklus, yang digunakan untuk mengetahui proses kegiatan Finger Painting dalam meningkatkan kreativitas anak. Tindakan penelitian yang dilakukan oleh penulis dan kolaborator dengan menerapkan Kegiatan Finger Painting menggunakan media totebag, membuat peserta didik merasa senang dan gembira.

Berdasarkan hasil refleksi dari kedua siklus tersebut dapat terlihat adanya perkembangan yang cukup berarti. Hasil pengukuran melalui lembar observasi, menunjukkan adanya minat dan semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan Finger Painting, sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus II pada rombel B (usia 3-4 tahun), Pos Paud Maha Surabaya. Hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel Rekapitulasi Keberhasilan Penelitian

No.	Indikator Kreativitas Anak	Persentase		
		PraTindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	44,31 %	57,95 %	80,68 %
2.	Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	40,91 %	57,95 %	77,27 %
3.	Keaslian (<i>Originality</i>)	36,36 %	54,55 %	78,41 %
Jumlah Persentase		121,59%	170,45%	236,36 %
Nilai Rata-rata		40,53 %	56,81 %	78,78 %
Kategori		Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik



Sesuai dengan hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa semua siswa berani mencoba mewarnai dengan mencelupkan secara langsung menggunakan jari tangannya pada cat akrilik. Hal tersebut dikarenakan mereka sudah mulai terbiasa dan memahami kegiatan Finger Painting.

Kreativitas anak dalam siklus II dengan adanya perbaikan dari siklus I telah terbukti terjadi peningkatan. Penilaian kemampuan kreativitas anak terdiri dari 3 aspek dan masing-masing aspek mengalami peningkatan.

Hal ini dapat dilihat dari Aspek Kelancaran siklus I memperoleh persentase rata-rata 57,95 % meningkat menjadi 80,68 % pada siklus II. Aspek Kelenturan siklus I memperoleh persentase rata-rata 57,95 % meningkat menjadi 77,27 % pada siklus II. Aspek Keaslian siklus I memperoleh persentase rata-rata 54,55 % meningkat menjadi 78,41 % pada siklus II. Nilai persentase rata-rata Kreativitas anak secara keseluruhan yakni : pada siklus I adalah sebesar 56,81 %, meningkat menjadi sebesar 78,78 % pada siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan Finger Painting dapat meningkatkan Kreativitas anak.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan setiap siklus. Berdasarkan dari hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti kondisi pembelajaran kemampuan seni, khususnya kreativitas anak mengalami beberapa kendala seperti anak mengalami kebosanan pada saat mewarnai, sehingga diperlukan ide kreatif.

Sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan untuk mengoptimalkan kreativitas anak dalam mengemukakan ide dan imajinasinya, berkreasi dalam memberikan warna, serta mengembangkan dan membuat hasil karya dari imajinasinya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tri Wahyulis (dalam Nuraini 2015), yang menyatakan bahwa PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan dalam daya pikir dan daya cipta, kecerdasan sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), serta kecerdasan Bahasa dan komunikasi. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan kreativitas memiliki aspek adanya daya pikir dan daya cipta, serta melakukan komunikasi.

Dengan demikian yang dilakukan oleh penulis dapat dikatakan bahwa melalui Kegiatan Finger Painting dapat meningkatkan kreativitas menggunakan media lain. Melalui Kegiatan finger painting anak dapat berani mencoba memecahkan masalah, mengekspresikan imajinasi secara langsung, mengenal keindahan dan warna, serta melatih koordinasi mata dan tangan. Berdasarkan dari hasil penelitian hal ini sejalan dengan pendapat dari Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (dalam Wulandari 2020) Melukis dengan jari atau Finger Painting bertujuan untuk melatih ketelitian, kesabaran, dan rasa keindahan, meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam menggungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambarkan karya-karya kreatif.

Dengan melakukan Kegiatan Finger Painting sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada rombel B di Pos Paud Maha Surabaya, menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan pada awal semester II yaitu pada bulan Januari dan Pebruari 2023 dengan menerapkan metode Kegiatan Finger Painting pada media totebag, dapat meningkatkan kemampuan Kreativitas anak pada rombel B (usia 3 – 4 tahun) Pos Paud Maha Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari permasalahan yang dapat teratasi dan terjadi peningkatan pada setiap aspeknya, yakni penulis menerapkan metode kegiatan Finger Painting pada media baru yang belum pernah digunakan pada Lembaga tersebut.

Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan pada tingkat keberhasilan kemampuan Kreativitas anak yang terdiri dari 3 aspek pada setiap tindakan. Data nilai persentase rata-rata pada Pratinclan menunjukkan persentase kreativitas anak adalah 40,53 %. Pada Siklus I

persentase kreativitas anak meningkat menjadi sebesar 56,81 % . Dan pada Siklus II persentase kreativitas anak meningkat menjadi 78,78 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., Thoha Jaya, M. B., & Sofia, A. (2019). Pengaruh Aktivitas Permainan Finger Painting Terhadap Pengenalan Warna Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2019. "Penelitian Tindakan Kelas."
- Ester Yuniar Simbolon, Zulkifli, Sugito. 2021. "PENERAPAN ORNAMEN PADA DESAIN TOTE BAG BERDASARKAN." *Seni Rupa* 10.
- Fadlillah, M. "Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD." *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 1.1 (2020): 42-53.
- Hardani, Dkk. 2020. Cv. Pustaka Ilmu Group *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kualitatif*.
- Haryono, Mimpira, and Yuni Harlina. 2020. "Meningkatkan Kreativitas Menggambar Menggunakan Media Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Gentaralia Desa Jambat Akar Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(3): 21–30.
- Hanan, Hilwatul (2023), Sudadio Sudadio, and Hidayatullah Haila. "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting pada Peserta Didik di PAUD Pelangi Pandeglang." *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 6.2: 173-180.
- Ihsan Maulana, Farida Mayar. 2019. "PENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI 4.0." 3: 5–10.
- Kartika, A, A Sofia, and S Ana. 2019. "Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* (1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18883>.
- Kbbi, KBBI. 2019. "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)." *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*.
- Khaironi, Mulianah. "Perkembangan anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 2.01 (2018): 01-12.
- Lestari, Puji. 2018. "Penerapan Finger Painting Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra At-Tamam Sukarame Bandar Lampung." *Creative Arts with Older People*: 7–10.
- Mulyani, Novi. 2020. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya,.
- Munasti, Kholida, Fakhriah, and Saptiani. 2020. "Pengembangan Bag Book Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5(2): 87–97.
- Ni'mah, Z., & Rachmawati, D. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Di Taman Kanak-Kanak Paud Aba I Rambipuji Jember*. 7, 2476–9363.
- Oktovia, Betri. 2018. "PENGARUH KEGIATAN FINGER PAINTING TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK DI TKN PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR." *BETRI OKTOVIA* 66: 37–39.