

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE FINGER PAINTING PADA ANAK KELOMPOK KECIL B DI KELOMPOK BERMAIN

Ganis Sugiarti

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah, Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi : agussalim@umsida.ac.id

Abstract : *Early Childhood Education (PAUD) serves as a bridge between the family environment and the wider community, including elementary schools and other settings. PAUD is also a crucial form of learning activity for optimizing children's personality development and preparing them for the next level of education. The learning process in early childhood education emphasizes the development of thinking and creativity, appropriate to the child's intelligence level. One important potential to be developed in early childhood education is creativity. Based on observations, researchers conducted observations during the learning process. They found that of the 13 children in Class B, three were already creative with their own drawings. Meanwhile, the other 10 children were still working on the exact same activities as the teacher demonstrated. Teachers and researchers felt the need to improve classroom learning by designing engaging activities for children to enhance their creativity. The activity chosen by the researchers was finger painting. The objective achieved in this study was to increase creativity through finger painting in grade B children of the Strawberry Pare Playgroup, Kediri. The research data collected was in the form of information about children's creativity starting from observation, interviews, and documentation. In the process in the first cycle based on analysis and observation, there was still a slight increase, so improvements were needed in the second cycle. In the second cycle, there was a rapid increase and completeness. So it can be concluded that using finger painting activities can help increase the creativity of early childhood without any coercion, students also grow into creative students.*

Keyword : *creativity, finger painting*

Abstrak : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfungsi sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dan masyarakat luas, termasuk sekolah dasar dan lingkungan lainnya. PAUD juga merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang krusial untuk mengoptimalkan perkembangan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka menuju jenjang pendidikan berikutnya. Proses pembelajaran di PAUD menekankan pada pengembangan daya pikir dan kreativitas yang disesuaikan dengan tingkat kecerdasan anak. Salah satu potensi penting yang perlu dikembangkan dalam PAUD adalah kreativitas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa dari 13 anak di Kelas B, tiga anak sudah menunjukkan kreativitas melalui gambar mereka sendiri, sementara 10 anak lainnya masih mengerjakan aktivitas yang persis sama dengan contoh yang diperagakan oleh guru. Guru dan peneliti memandang perlu adanya perbaikan pembelajaran di kelas dengan merancang kegiatan yang menarik guna meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan yang dipilih oleh peneliti adalah melukis dengan jari (*finger painting*). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak Kelas B di Kelompok Bermain (KB) Strawberry Pare, Kediri, melalui kegiatan melukis dengan jari. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait kreativitas anak. Pada siklus pertama, hasil analisis dan observasi menunjukkan peningkatan yang masih terbatas, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus kedua. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang pesat dan pencapaian ketuntasan yang memadai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan melukis dengan jari dapat membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini tanpa adanya paksaan, sekaligus menumbuhkan sikap kreatif pada diri siswa.

Kata kunci : *kreativitas, finger painting*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diselenggarakan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Menurut Sujiono, anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan menjadi fondasi utama bagi kehidupan selanjutnya.[1] Masa ini sering disebut sebagai masa keemasan, di mana seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang secara optimal jika mendapatkan rangsangan yang sesuai dan berkualitas. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada masa ini adalah kemampuan berpikir dan

berkreativitas.

Kreativitas merupakan kemampuan yang perlu ditumbuhkan sejak dini agar anak dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Menurut James J. Gallagher, kreativitas adalah proses mental yang menghasilkan gagasan atau karya baru, maupun gabungan dari unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Utami Munandar menambahkan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, yaitu kemampuan menciptakan kombinasi baru berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan informasi yang telah dimiliki.[2] Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock, yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan memandang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa, serta menghasilkan pemikiran atau solusi yang unik. [3] Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pengembangan kreativitas menjadi bagian dari Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, yang menekankan pada kemampuan anak menghasilkan ide orisinal yang bermakna bagi dirinya sendiri. Pengembangan ini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, seni, dan eksplorasi lingkungan, yang sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini, yaitu belajar melalui pengalaman langsung dan melibatkan seluruh panca indera.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di Kelompok Bermain Strawberry Pare, ditemukan bahwa dari 13 anak di Kelompok Kecil B, hanya sekitar 35% anak yang sudah menunjukkan kemampuan berkreativitas secara optimal, sedangkan 65% lainnya masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan belum mampu menciptakan karya sesuai imajinasinya sendiri. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas anak secara keseluruhan masih perlu ditingkatkan. Jika tidak mendapatkan stimulasi yang memadai, anak dapat mengalami hambatan dalam mengembangkan pemikiran kritis, kepercayaan diri, serta kemampuan memecahkan masalah yang akan berguna bagi perkembangannya di masa mendatang. [4] Oleh karena itu, pendidikan bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya, yaitu menggunakan pendekatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, mengasah imajinasi serta kreativitas, melatih daya pikir, dan meningkatkan konsentrasi mereka. Memahami faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kreativitas—terutama kondisi lingkungan yang mendukung rasa aman dan kebebasan berekspresi—menegaskan pentingnya memilih metode pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menstimulasi potensi anak, salah satunya adalah metode *finger painting*. Teknik melukis ini memungkinkan anak mengaplikasikan cat secara langsung menggunakan jari dan telapak tangan [5] dan terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas, melatih gerak yang luwes, serta mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan [5]. Menurut Rista Sundari dan Fatimatuz Zahro, *finger painting* didefinisikan sebagai teknik melukis dengan cara menggoreskan warna menggunakan jari hingga pergelangan tangan.[6] Kegiatan ini juga memberikan berbagai manfaat lain, di antaranya menjadi sarana ekspresi seni yang dapat meningkatkan rasa percaya diri, serta berperan sebagai media terapi yang mendukung peningkatan konsentrasi dan kesehatan psikologis anak [7]

Beberapa penelitian terdahulu telah mengonfirmasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Khairunnisa menyimpulkan bahwa kegiatan *finger*

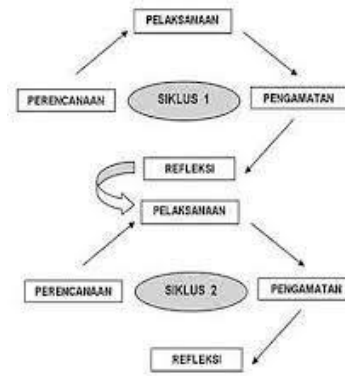
painting dapat membantu anak menjadi lebih kreatif, produktif, percaya diri, dan senang berimajinasi dalam berkarya. [8] Senada dengan itu, penelitian Ravel Dwi Arya Putri dan Siti Aminah menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan ini, terlihat dari kemampuan anak memodifikasi gambar, menciptakan karya orisinal, dan menghasilkan karya yang beragam. [9] Lebih lanjut, Ellina Khairunnisa melaporkan adanya peningkatan kreativitas anak dari 59,17% menjadi 85,33% setelah penerapan metode ini.[10]

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *finger painting* di KB Strawberry Pare guna meningkatkan kreativitas anak usia dini serta untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 3–4 tahun di Kelompok Kecil B Kelompok Bermain Strawberry Pare setelah diterapkannya metode *finger painting*. Berdasarkan uraian latar belakang, kondisi permasalahan di lapangan, serta dukungan teori dan hasil penelitian sebelumnya, maka penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan solusi praktis dalam upaya mengembangkan potensi kreativitas anak secara optimal, sekaligus menjadi referensi bagi lembaga pendidikan dan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

II. METODE

Penelitian ini mengaplikasikan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan jenis studi yang secara langsung dilakukan oleh pendidik di ruang kelas dengan cara terencana. Menurut seorang ahli, MnNiff, serta Suharsimi Arikunto, diartikan sebagai penelitian reflektif yang dikerjakan oleh guru itu sendiri, dan hasilnya dapat digunakan sebagai instrumen untuk pengembangan kutiklum peningkatan ketrampilan, pengembangan institusi pendidikan, dan lainnya.[11] Penelitian ini diambil karena terdapat sebuah masalah di lembaga KB Strawberry, salah satunya adalah rendahnya tingkat kreativitas pada anak-anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran AUD, yaitu dengan meningkatkan kreativitas anak melalui metode *finger painting*.

Dalam melakukan penelitian, mengacu pada langkah penelitian Tindakan kelas (PTK) dari Kemmis dan Mc Taggart sebagaimana dikutip Sujati, yang dalam kegiatan menggunakan siklus *system spiral*[12]. Dalam setiap siklus terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus akan dianalisis dan dievaluasi untuk menilai efektifitas tindakan yang diterapkan. Jika pada siklus pertama indikator keberhasilan belum terpenuhi 80 % dari yang ditentukan, maka penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus kedua berdasarkan refleksi siklus sebelumnya.



Sumber: Model siklus Penelitian Tindakan Kelas dari Mills dan McTaggart yang diadaptasi dan dikembangkan dalam Arikunto, S., Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rineka Cipta.

Dengan model penelitian dari Kemmis & McTaggart yang mengacu pada siklus, maka alur pelaksanaan PTK yang rencana saya lakukan adalah sebagai berikut :

SIKLUS 1

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu : membuat perencanaan Modul Ajar tentang materi yang akan diajarkan di hari itu, menentukan bahan yang digunakan untuk metode finger painting, menyusun lembar observasi, serta mempersiapkan rubrik penilaian tentang mengenai kreativitas yang dimiliki anak usia 3-4 tahun, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dan lembar wawancara.

Lalu di tahap tindakan ini ada 3 hal yang dilakukan, yaitu : persiapan meliputi melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar, menyiapkan media pembelajaran sesuai topik hari itu, menjelaskan materi pembelajaran sesuai topik hari itu. Pelaksanaan meliputi guru menjelaskan cara finger painting, peserta didik melakukan kegiatan finger painting, dan guru mendokumentasikan kegiatan finger painting. Penutup meliputi menanyakan perasaan anak selama kegiatan finger painting dan memberikan penguatan pengetahuan yang didapat anak.

Pada tahap pengamatan ini, guru sebagai motivator anak untuk melakukan finger painting, dan selama proses pembelajaran juga mengamati bagaimana anak berkreaitivitas pada tugasnya masing-masing, serta mencatat aktivitas anak juga interaksi anak dengan guru dan antar anak.

Terakhir di tahap refleksi ini, guru melakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada proses tindakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan. Refleksi di sini menyimpulkan tentang metode yang sudah dilakukan apakah berhasil atau tidak, jika belum maka perlu mencari langkah selanjutnya untuk memperbaiki kualitas dan hasil pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya ke siklus dua.

SIKLUS 2 dan seterusnya (jika diperlukan) mengulangi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, hingga indikator keberhasilan tercapai.

Penelitian ini dilakukan di KB Strawberry Kelurahan Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun Pelajaran 2025/2026, selama 2 minggu. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok usia 3-4 tahun yang berjumlah 13 anak didik.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi :

1. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan guru untuk mengamati dan mendokumentasikan tingkah laku anak yang mencerminkan kreativitas selama proses pembelajaran, yang mencakup daftar kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses penelitian berlangsung sehingga dapat terfokus dan diperoleh data mudah untuk diolah. Pengamatan ini dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh lebih akurat. Berdasarkan hal itu, adapun indikator observasi kreativitas anak melalui finger painting yang sesuai dengan usia 3-4 tahun yaitu :

- a. Anak mampu mencampur warna
- b. Anak mampu membuat bentuk sederhana
- c. Anak mampu menciptakan hasil karya yang unik sesuai imajinasinya
- d. Anak bisa membuat hasil karya dengan rapi sesuai perkembangan seusianya

2. Lembar wawancara

Panduan wawancara disusun sebagai acuan dalam proses pelaksanaan proses wawancara untuk mendapatkan lebih mendalam terkait permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan untuk guru kelompok KB yang berisi pertanyaan-pertanyaan terbuka dengan tujuan untuk menggali informasi mengenai kurangnya kreativitas anak kelompok kecil, upaya yang telah dilakukan guru untuk mengatasi hal tersebut, dan pendapat guru mengenai efektivitas metode finger painting untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

3. Dokumentasi : untuk mengumpulkan dokumen berupa foto atau video kegiatan pembelajaran, serta modul ajar sebagai data pendukung dalam penelitian.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan membandingkan perkembangan anak yang dicapai untuk mengetahui peningkatan yang telah dicapai sebelum dan sesudah intervensi diberikan, menggunakan rumus untuk mencari persentase menurut Haryadi⁽²⁰⁾ sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Subjek

Keberhasilan penelitian ini diukur dari adanya tingkat kreativitas anak pada kelompok kecil b di Kelompok Bermain Strawberry melalui metode finger painting, dengan taraf tingkat kreativitas dengan skor 80%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data kemampuan kreativitas anak dikumpulkan melalui lembar observasi dengan indikator penilaian meliputi: (1) anak mampu mencampur warna, (2) anak mampu membuat bentuk sederhana, (3) anak mampu menciptakan hasil karya yang unik sesuai imajinasinya, serta (4) anak bisa membuat hasil karya dengan rapi sesuai perkembangan seusianya. Penilaian dilakukan dengan skala 1 – 4 dengan kriteria: 1 = Belum Berkembang, 2 = Mulai Berkembang, 3 = Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 = Berkembang Sangat Baik. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan:

1. Hasil Pengamatan Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh, rata-rata kemampuan kreativitas pada kondisi awal masih rendah, dari 13 anak hanya 4 yang mulai bisa. Hal ini membuat peneliti dan guru kelas mendiskusikan permasalahan yang ditemukan untuk dijadikan dasar penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya.

Kondisi rendahnya kemampuan anak ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain:

- Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang bervariasi, bersifat datar dan hanya berupa gambar dua dimensi, sehingga kurang menarik perhatian anak.
- Anak cenderung cepat bosan dan sulit mengembangkan ide serta imajinasinya karena kegiatan yang dilakukan lebih banyak bersifat abstrak dan hanya meniru contoh guru.
- Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan dan keaktifan anak dalam kegiatan berkreasi kurang maksimal.
- Kurangnya pendampingan serta kesempatan untuk mengeksplorasi warna dan bentuk baik di sekolah maupun di lingkungan rumah menjadi faktor penghambat perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, disepakati bahwa perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode *Finger Painting* agar kemampuan kreativitas anak dapat meningkat secara signifikan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Pra Siklus

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Anak mampu mencampur warna	12	30%	Mulai Berkembang
2	Anak mampu membuat bentuk sederhana	6	15%	Belum Berkembang
3	Anak mampu menciptakan hasil karya yang unik sesuai imajinasinya	6	15%	Belum Berkembang
4	Anak bisa membuat hasil karya dengan rapi sesuai perkembangan seusianya	8	20%	Belum Berkembang
	JUMLAH & RATA-RATA KESELURUHAN	32	20%	Belum Berkembang

Berdasarkan data di atas, rata-rata kemampuan kreativitas anak pada kondisi awal hanya mencapai 20%. Dari 13 anak, hanya terdapat 4 anak (30,77%) yang mulai mampu mencampur warna, sedangkan 9 anak lainnya (69,23%) masih mengalami kesulitan, terutama pada indikator menciptakan hasil karya yang unik sesuai dengan imajinasinya.

Kondisi ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang bervariasi, bersifat datar dan kurang menarik perhatian anak. Anak cenderung cepat bosan dan sulit mengembangkan ide kreatifnya karena kegiatan yang dilakukan hanya meniru apa yang dicontohkan guru. Selain itu, kurangnya pendampingan di rumah juga menjadi faktor penghambat perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode *Finger Painting* agar kemampuan kreativitas anak usia dini dapat meningkat secara signifikan.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilakukan dalam 2 sesi pada tanggal 31 Maret dan 1 April 2026 dengan menerapkan tindakan berupa penggunaan metode *Finger Painting*. Pelaksanaan pada siklus ini mengikuti Langkah-langkah PTK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan rincian sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus I

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap pra siklus, peneliti dan guru menyusun rencana tindakan untuk Siklus I. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah:

1. Menyusun Modul Ajar dengan materi pokok pengenalan warna dan pencampuran warna menggunakan metode *Finger Painting*.

2. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran berupa cat pewarna non-beracun, mangkuk plastik, kertas gambar, dan alas kerja yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 3–4 tahun.
3. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi kemampuan anak, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi kegiatan.
4. Menetapkan indikator keberhasilan tindakan, yaitu jika rata-rata kemampuan anak mencapai persentase $\geq 80\%$.
5. Menyiapkan lembar kegiatan anak untuk mendukung pembelajaran menggunakan metode utama.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan alur kegiatan sebagai berikut:

- Kegiatan Awal (15 menit): Guru menyapa anak, berdoa bersama, dan melakukan kegiatan pembukaan seperti bernyanyi lagu tentang warna. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, serta memperkenalkan metode baru yaitu *Finger Painting* dan menjelaskan cara menggunakannya dengan baik dan benar.
- Kegiatan Inti (30 menit):
 1. Guru memperkenalkan kegiatan *Finger Painting*, mendemonstrasikan cara mencelupkan jari ke dalam cat dan menorehkannya di atas kertas gambar.
 2. Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan nama warna yang digunakan.
 3. Guru menunjukkan cara mencampur dua warna menjadi warna baru, kemudian menjelaskan bahwa anak bebas membuat bentuk apa pun sesuai keinginannya.
 4. Anak diajak berinteraksi dengan melihat, mencoba, dan menyebutkan hasil goresannya. Pada tahap ini, guru masih mendominasi kegiatan dan anak lebih banyak mengamati serta merespons arahan guru.
- Kegiatan Akhir (15 menit): Guru dan anak menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan tanya jawab sederhana mengenai kegiatan yang baru dilakukan, memberikan apresiasi kepada anak, dan menutup kegiatan dengan berdoa.

c. Pengamatan Siklus I

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan secara cermat terhadap keterlibatan anak, antusiasme, serta kemampuan anak dalam berkreativitas sesuai indikator penilaian yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi dan kemudian diolah menjadi data kuantitatif seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus I

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Anak mampu mencampur warna	21	52,5%	Berkembang Sesuai Harapan

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
2	Anak mampu membuat bentuk sederhana	21	52,5%	Berkembang Sesuai Harapan
3	Anak mampu menciptakan hasil karya yang unik sesuai imajinasinya	21	52,5%	Berkembang Sesuai Harapan
4	Anak bisa membuat hasil karya dengan rapi sesuai perkembangan seusianya	18	45%	Mulai Berkembang
	JUMLAH & RATA-RATA KESELURUHAN	81	50,7%	Mulai Berkembang

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata persentase kemampuan kreativitas anak pada Siklus I meningkat menjadi 50,7%. Dari 13 anak, sudah ada 7 anak yang berkembang sesuai harapan dalam kemampuan kreativitas anak. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme anak yang mulai tertarik dengan kegiatan yang melibatkan langsung jari dan warna-warni yang cerah. Anak mulai dapat memahami konsep warna dan bentuk dengan lebih mudah karena pengalaman yang dirasakan secara nyata dibandingkan media sebelumnya.

Namun, berdasarkan data rekapitulasi ketuntasan belajar, persentase ketuntasan belajar secara klasikal baru mencapai 50,7% dan masih dikategorikan Tidak Berhasil, karena secara keseluruhan hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

Selain data kuantitatif, hasil pengamatan juga mencatat beberapa kendala dan hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran, antara lain:

1. Beberapa anak masih ragu-ragu dan cenderung meniru bentuk yang dibuat guru, belum berani menciptakan bentuk sendiri.
2. Penerapan metode belum maksimal karena belum melibatkan anak secara aktif; anak hanya mengamati guru tanpa diberi kebebasan bereksplorasi secara mandiri.
3. Durasi penjelasan guru masih terlalu lama sehingga waktu untuk anak berlatih dan mencoba langsung menjadi berkurang.
4. Bimbingan yang diberikan masih bersifat umum, sehingga anak yang lambat memahami belum mendapatkan perhatian khusus.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh pada pelaksanaan Siklus I, peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk mengevaluasi proses dan hasil tindakan yang telah dilakukan. Meskipun terjadi peningkatan kemampuan anak dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Berdasarkan kendala-kendala yang ada, maka disusun rencana perbaikan tindakan yang akan diterapkan pada Siklus II, dengan rincian langkah perbaikan sebagai berikut:

1. Mengatur strategi pembelajaran agar anak lebih banyak terlibat aktif, yaitu dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mencampur warna dan menorehkan cat sesuai keinginannya masing-masing.
2. Menambahkan kegiatan tanya jawab yang lebih intensif dan memberikan bimbingan serta motivasi secara individu kepada anak yang masih mengalami kesulitan.
3. Memperjelas penjelasan mengenai hasil pencampuran warna agar anak lebih mudah memahami dan mengembangkan idenya.
4. Menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran agar penjelasan guru lebih singkat, padat, dan efektif, sehingga memberikan lebih banyak waktu bagi anak untuk berlatih dan bereksplorasi.

3. Hasil Pelaksanaan Siklus II

Siklus II merupakan pelaksanaan tindakan lanjutan yang disusun berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari pelaksanaan Siklus I. Tindakan pada siklus kedua ini tetap menggunakan metode *Finger Painting*, namun dengan penyesuaian strategi pembelajaran agar keterlibatan anak lebih maksimal dan materi lebih mudah dipahami. Pelaksanaan Siklus II ini juga mengikuti tahapan PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan rincian sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan permasalahan dan hambatan yang ditemukan pada Siklus I, peneliti dan guru kelas menyusun rencana tindakan perbaikan untuk Siklus II. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah:

1. Menyusun Modul Ajar yang lebih menekankan pada keaktifan dan kebebasan berekspresi langsung anak dalam pembelajaran.
2. Menyiapkan alat dan bahan yang sama namun dengan variasi warna yang lebih banyak, agar anak memiliki lebih banyak pilihan untuk berkreasi.
3. Menyiapkan instrumen penilaian yang sama agar data perkembangan dapat dibandingkan secara objektif, serta menyiapkan panduan pendampingan untuk kegiatan individu.
4. Mengatur alokasi waktu pembelajaran dengan mempersingkat durasi penjelasan guru dan menambah durasi kegiatan latihan serta pendampingan individu.
5. Menetapkan indikator keberhasilan akhir, yaitu apabila rata-rata persentase kemampuan anak telah mencapai $\geq 80\%$ dengan kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 7 dan 8 April 2026 dengan pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah:

- Kegiatan Awal (10 menit): Guru membuka kegiatan dengan salam, berdoa, dan bernyanyi lagu tentang warna sebagai apersepsi. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan mengingatkan kembali cara menggunakan cat dengan bersih dan aman. Guru juga menyampaikan bahwa anak bebas membuat bentuk apa pun sesuai imajinasinya.

- Kegiatan Inti (35 menit):
 1. Pengenalan Kegiatan: Guru memberikan contoh singkat, kemudian mengajak anak maju satu per satu untuk mencoba mencampur warna dan menorehkannya di atas kertas.
 2. Pemahaman Konsep: Guru mengajak seluruh anak mengamati perubahan warna yang dihasilkan, serta memberikan penekanan bahwa tidak ada jawaban yang salah dalam berkarya.
 3. Proses Berkreasi: Anak diminta untuk mencampur warna dan membuat bentuk atau gambar sesuai keinginannya masing-masing. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan motivasi secara individu kepada anak yang masih tampak ragu atau belum paham.
 4. Menceritakan Karya: Setelah selesai, anak diminta untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya sebagai bentuk penguatan ide dan kepercayaan diri.
- Kegiatan Akhir (15 menit): Guru dan anak melakukan ulang materi pembelajaran dengan tanya jawab. Guru memberikan apresiasi dan pujian atas usaha dan keberanian anak dalam berpartisipasi aktif. Kegiatan ditutup dengan berdoa dan salam.

c. Pengamatan Siklus II

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kemampuan anak, antusiasme, serta partisipasi anak dalam kegiatan. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi dan selanjutnya diolah menjadi data kuantitatif untuk melihat perkembangan kemampuan anak. Berikut adalah hasil penilaian kemampuan anak pada Siklus II:

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus II

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Anak mampu mencampur warna	48	92%	Berkembang Sangat Baik
2	Anak mampu membuat bentuk sederhana	44	85%	Berkembang Sesuai Harapan
3	Anak mampu menciptakan hasil karya yang unik sesuai imajinasinya	44	85%	Berkembang Sesuai Harapan
4	Anak bisa membuat hasil karya dengan rapi sesuai perkembangan seusianya	44	85%	Berkembang Sesuai Harapan
	JUMLAH & RATA-RATA KESELURUHAN	180	87,6%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata kemampuan anak dalam berkreaitivitas mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 87,6%. Dari 13 anak didik, ada kurang lebih 9

anak yang mampu berkreaitivitas dengan metode *Finger painting* .Angka ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%.

Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan belajar, persentase ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai 87,6% yang dikategorikan Berhasil, karena seluruh anak sudah memenuhi standar kemampuan yang diharapkan. Secara rinci, perkembangan kategori kemampuan anak setelah Siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Kategori Kemampuan Siklus II

Rentang Persentase	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
80% – 100%	Berkembang Sangat Baik	11 Anak	84,6%
51% – 79%	Berkembang Sesuai Harapan	2 Anak	15,4%
26% – 50%	Mulai Berkembang	-	-
0% – 25%	Belum Berkembang	-	-

Hasil pengamatan juga menunjukkan perubahan sikap dan perilaku anak yang sangat positif. Anak terlihat sangat antusias, berani mencoba hal baru, dan bersemangat saat diajak berkreasi menggunakan jari dan warna. Anak sudah tidak lagi hanya meniru guru, melainkan mulai mampu menciptakan karya yang beragam dan unik. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang maupun Mulai Berkembang, seluruh anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan hingga Berkembang Sangat Baik.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh pada pelaksanaan Siklus II, peneliti dan guru kelas melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses dan hasil tindakan yang telah dilaksanakan.

Ditinjau dari aspek proses, penerapan perbaikan strategi pembelajaran dari Siklus I terbukti sangat efektif. Keterlibatan aktif anak dalam mencampur warna dan menorehkan cat secara langsung membuat materi lebih cepat terserap. Penjelasan yang lebih singkat serta pendampingan individu berhasil mengatasi hambatan yang sebelumnya ditemukan.

Ditinjau dari aspek hasil, rata-rata persentase kemampuan anak sebesar 87,6% telah melampaui target keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan sudah berhasil dan tujuan penelitian telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II karena tidak diperlukan lagi tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Kesimpulan dari refleksi ini adalah metode *Finger Painting* dengan strategi pembelajaran yang tepat terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia 3–4 tahun di Kelompok Bermain Strawberry Pare.

4. Analisis Perkembangan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh mulai dari kondisi awal (Pra Siklus), pelaksanaan tindakan Siklus I, hingga pelaksanaan perbaikan tindakan pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak secara bertahap dan signifikan. Perkembangan persentase rata-rata kemampuan anak dari awal hingga akhir penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

- Pra Siklus: 20%
- Siklus I: 50,7%
- Siklus II: 87,6%

Berdasarkan data yang disajikan, tampak adanya peningkatan presentase yang cukup besar pada setiap langkah penelitian. Pada kondisi awal (Pra Siklus), kemampuan anak masih sangat rendah yaitu hanya mencapai 20% dengan kategori sebagian besar anak Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Hal ini disebabkan pembelajaran masih menggunakan cara yang konvensional dan kurang menarik, sehingga ide serta imajinasi anak sulit berkembang.

Setelah diterapkan tindakan berupa penggunaan metode *Finger Painting* pada Siklus I, terjadi peningkatan sebesar 30,7% menjadi 50,7%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan sudah memberikan dampak positif, anak mulai tertarik karena melibatkan pengalaman langsung dan panca indera. Namun, pada tahap ini pemanfaatannya belum maksimal karena anak belum diberi kebebasan sepenuhnya, sehingga hasil yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Melalui perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II dengan melibatkan anak secara langsung, memberikan kebebasan berekspresi, serta melakukan pendampingan individu, hasil penelitian mengalami lonjakan peningkatan sebesar 36,9% menjadi rata-rata 87,6%. Angka ini telah melampaui target keberhasilan penelitian. Secara klasikal, seluruh anak sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan hingga Berkembang Sangat Baik, dan tidak ada lagi anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya.

Peningkatan kemampuan yang konsisten ini membuktikan bahwa penerapan metode *Finger Painting* sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan senang bermain. Sesuai pendapat Khairunisa Ulfadhilah (2025), metode ini memberikan kebebasan imajinasi yang memicu ide baru dan melatih koordinasi mata serta tangan. Karakteristik kegiatan ini mampu mengubah konsep berkarya yang sebelumnya terasa sulit menjadi aktivitas yang menyenangkan dan nyata, sehingga anak lebih mudah memahaminya.

Selain itu, kelebihan metode *Finger Painting* yang memungkinkan anak mencampur warna dan menorehkan cat secara langsung mampu menumbuhkan minat dan kepercayaan diri anak secara maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang optimal ketika anak mendapatkan lingkungan yang mendukung kebebasan berekspresi. Ketika anak merasa senang, tertarik, dan terlibat aktif, pengalaman yang didapat akan lebih mudah diterima, dipahami, dan diingat dalam jangka waktu yang lama.

Hasil penelitian ini juga selaras dan membuktikan kebenaran teori Santrock (2002) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa, serta melahirkan solusi atau hasil karya yang unik. Melalui penerapan metode *Finger Painting* dengan strategi yang tepat, anak dapat melalui tahapan berkarya secara lancar, terarah, dan menyenangkan, sehingga kemampuan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi awal kreativitas anak sebelum penerapan metode *Finger Painting* masih tergolong rendah, dengan rata-rata persentase pencapaian hanya sebesar 20%. Sebagian besar anak masih meniru contoh guru dan belum mampu menciptakan karya yang unik sesuai imajinasinya, disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang bervariasi dan pembelajaran yang berpusat pada guru.
2. Penerapan metode *Finger Painting* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 3–4 tahun di Kelompok Kecil B Kelompok Bermain Strawberry Pare. Peningkatan terjadi secara bertahap: pada Siklus I mencapai 50,7%, dan pada Siklus II meningkat secara signifikan menjadi 87,6%, yang telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$.
3. Metode *Finger Painting* sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan bermain. Metode ini memberikan kebebasan berekspresi, melibatkan panca indera, serta mendukung Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada aspek pengembangan seni, imajinasi, dan kepercayaan diri anak.
4. Peningkatan yang terjadi juga didukung oleh perbaikan strategi pembelajaran, yaitu dengan memberikan kebebasan lebih kepada anak, mempersingkat durasi penjelasan guru, serta memberikan pendampingan secara individu bagi anak yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut.

V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- Metode *Finger Painting* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran rutin untuk mengembangkan kreativitas, melatih motorik halus, serta menumbuhkan kepercayaan diri anak.
 - Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung kebebasan berekspresi tanpa membatasi ide anak, serta memberikan apresiasi positif atas setiap hasil karya anak.
 - Dapat mengembangkan variasi kegiatan, misalnya dengan menambahkan jenis bahan atau tema yang berbeda agar anak semakin antusias dan imajinasinya terus berkembang.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
 - Lembaga dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta bahan pewarna yang aman dan ramah anak untuk mendukung pelaksanaan kegiatan seni dan kreativitas.
 - Mendorong guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada anak dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.
 3. Bagi Orang Tua
 - Dapat melanjutkan kegiatan serupa di rumah dengan bahan yang aman dan sederhana, agar stimulasi kreativitas anak berlangsung secara berkelanjutan antara sekolah dan lingkungan keluarga.
 - Memberikan kebebasan dan dukungan kepada anak dalam mengekspresikan ide dan imajinasinya, serta tidak membandingkan hasil karya anak dengan standar orang dewasa.
 4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - Dapat mengembangkan penelitian serupa dengan menambahkan variabel lain, seperti aspek perkembangan sosial emosional atau motorik halus, serta menggunakan metode yang lebih bervariasi untuk memperkaya temuan penelitian.

VI. REFERENSI

1. Rahmawati, Reni. (2012) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media
2. Setyawan, Angga. (2013). *Anak Juga Manusia*. Jakarta : Noura Books
3. Rahayu, Nanik dkk. (2023). *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran "Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa*. Bekasi : Edukasia
4. R. N. Anekasari, C. T. Utami, and A. Sulastri, "Kajian Metode Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini," J. Obsesi: J. Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 7, no. 2, pp. 45–53, 2025.
5. Santrock, J.W. *Perkembangan Anak (Alih Bahasa : Mila Rahmawati & Anna Kuswanti)*.(Jakarta : Erlangga, 2007), h..174
6. Anik Pamilu (2009). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Buku Kita
7. Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak : Jilid 1* (Alih Bahasa : Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih. Jakarta : Erlangga.
8. Anik Pamilu (2009). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Buku Kita

9. Link : https://uploads.belajar.id/document/files/Kepka_BSKAP_Nomor_032-2024_Tentang_Capaian_Pembelajaran_pada_Pendidikan_Anak_Usia_Dini%2C_Jenjang_Pendidikan_Dasar_dan_Jenjang_Pendidikan_Menengah_pada_Kurikulum_Merdeka_01j0qf4dzz8dfwzqtpfkbyzv7.pdf
10. Ravel Dwi Arya Putri, Siti Aminah (2025), *Meningkatkan kreativitas*. Jakarta : Edukasia
11. Dr. Marwani, M.Ag (2021). *Buku referensi akademis & Praktis*. Jakarta : Edukasia
12. Cpnny R Semiawan. (2009). *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta : PT Indeks
13. Downs, Cathy. (2008). *Finger Painting : It's Not Just for Kids Anymore*. Amerika Serikat : Copyright Carolina Parent.
14. Sundari, Rista dkk (2021). *Artikel Ilmiah tentang Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD*
15. Dwi Arya Putri, Ravel. Siti Aminah (2025). *Penelitian "Kreativitas anak Kelompok B di TK Diniyyah"*
16. Igak Wardhani, dkk (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
17. Diniyah, Lilik Fatkhu, *Finger Painting Teknik Melukis Jari* (Jakarta : CV.Pustaka Media Guru, 2021), hal...1
18. R. Setyawati, "Pembelajaran Diferensiasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Pancaindera Manusia Pada Siswa Kelas 4c Sd Negeri Ngaglik 01 Batu Tahun Ajaran 2022/2023," J. Pendidik. Taman Widya Hum., Vol. 2, No. 1, Pp. 232–259, 2023.
19. B. Bancak, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1- 10 Menggunakan Media Benda Alam Pada Anak Kelompok A Di Ra Tarbiyatul," J. Sci. Soc. Res., Vol. 4307, No. May, Pp. 3090–3096, 2025
20. F. Wahyuni And S. M. Azizah, "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini," Al-Adabiya J. Kebud. Dan Keagamaan, Vol. 15, No. 01, Pp. 161–179, 2020, Doi: 10.37680/Adabiya.V15i01.257.
21. M. Huda, "Komodifikasi Pesan Dakwah Pada Iklan Pertamina Versi Tabungan Terbaik Di Televisi," J. Dakwah Dan Komun., Vol. 3, No. 2, P. 137, 2019, Doi: 10.29240/Jdk.V3i2.643.