

## Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan *Finger Painting* Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Pekanbaru

Jumlah<sup>1)</sup>, Sean Marta Efastri<sup>2)</sup> Siti Fadillah<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>PG PAUD FKIP Universitas Lancang Kuning  
email: [jumlah500@gmail.com](mailto:jumlah500@gmail.com)

<sup>2)</sup>PG PAUD FKIP Universitas Lancang Kuning  
email: [seanmarta@unilak.ac.id](mailto:seanmarta@unilak.ac.id)

<sup>3)</sup>PG PAUD FKIP Universitas Lancang Kuning  
email: [sitifadillah@unilak.ac.id](mailto:sitifadillah@unilak.ac.id)

### Abstrak

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berupa gagasan maupun karya nyata. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mendapatkan data perkembangan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang diambil untuk penelitian terdiri dari 15 anak di TK Harapan Bunda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan menggunakan rumus persentase =  $f/n \times 100\%$ . Hasil penelitian data yang diperoleh dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*, sebelum tindakan adalah 59% (Mulai Berkembang / MB) dan meningkat pada siklus I dengan kategori BSH "Berkembang Sesuai Harapan" dengan rata-rata peningkatan 71% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategori BSB "Berkembang Sangat Baik" yaitu rata-rata 84%. Jadi peningkatan kreativitas anak dari data awal 59% ke data siklus II 84%, terjadi peningkatan sebanyak 25%.

**Kata Kunci :** *Kreativitas Anak, permainan finger painting*

### Abstract

Creativity is the ability to create a new something which is in the form of ideas or real works. There is a purpose of definition that is to get data of children's development creativity through Finger painting games. Determination methods used are definition of class actions (ptk). Observation sheet, and documentation. Analysis technique is using the percentage formula  $f/n \times 100\%$ . The research results obtained in improving the development of children's creativity through finger painting, before the action was 59% (developing / mb) and increasing in the first cycle with the bsh category "developing as expected" with an average increase of 71% and in the second cycle experiencing an increase with the bsb category "develops very well" which is an

average of 84%. So increasing children's creativity from the initial data of 59% to data cycle ii 84%, an increase of 25%.

**Key words : children's creativity, finger painting game**

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Anak yang berusia 5-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut golden age (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi anak sejak usia dini. Oleh karena itu kreatifitas harus ditanamkan pada anak sejak usia dini, karena dalam anak usia dini masih dalam pembentukan baik dalam kemampuan otaknya maupun fisiknya. Kreatifitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Pemberian stimulus yang tepat dapat meningkatkan kreatifitas pada anak, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan bermain, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman dan pemahaman. (Suratno, 2005:68). Hanya saja tingkat kemampuan yang dimiliki berbeda-beda, hal ini tergantung bagaimana cara mengembangkannya agar kreatifitas itu dapat berkembang dengan baik. Dunia anak adalah dunia bermain, aktifitas bermain dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan. Dengan bermain anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru. Kreatifitas pada anak akan terlihat saat anak sedang bermain. Bermain pada anak sesuatu yang sangat penting, dengan bermain anak akan mendapatkan suatu informasi yang baru. Bermain dari jenisnya, yaitu bermain eksploratif, konstuktif, destuktif dan kreatif. Salah satu jenis permainan yang digunakan

adalah permainan kreatif dengan cat air, dimana anak melakukan proses atau cara pencampuran warna. Permainan warna merupakan mainan yang tidak asing lagi bagi anak-anak dan sudah sejak lama sering dimainkan di TK.

Bermain finger painting merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya kreatif dengan di antaranya membuat bentuk atau lukisan menggunakan jari atau finger painting yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai ide yang kreatif. Melukis jari mengutamakan self expression yang lebih mementingkan” bagaimana” anak mengekspresikan atau menuangkan gagasannya perasaannya bukan sekedar ”apa” yang di lukis anak. Unsur visual yang di nilai adalah goresan atau tarikan garis, sapuan tangan dan permainan warna. Media memberi pengalaman sesuai rabaan yang mengasikkan dan memberikan kejutan yang inspriatip. Wtarsono

mengemukakan (2009:18), Finger Painting adalah melukis dengan jari, untuk melatih pengembangan imajinasi, memperhalus kemampuan motorik halus, dan mengasah bakat seni, khususnya seni rupa. Goresan jari-jemari yang menghasilkan sebuah karya lukisan abstrak yang penuh warna.

Fenomena dilapangan khususnya di TK Harapan Bunda Pekanbaru di kelompok B1 usia 5-6 tahun yang akan menjadi subjek dalam penelitian, menunjukkan bahwa tingkat kreatifitas anak-anak tersebut masih kurang dan belum optimal. Hal ini tampak terlihat pada data awal aktivitas anak dalam pembelajaran di sentra seni diperoleh dari lima belas anak di kelas B1 hanya 55% (cukup baik), yang mana angka ini masih cukup rendah dan perlu ditingkatkan lagi demikian juga dengan data awal aktivitas guru yang hanya diperoleh 66,7% (cukup Baik) dan data awal aktivitas anak diperoleh data 59% (Mulai berkembang) . Peneliti melihat ada kendala dalam meningkatkan kreatifitas anak tersebut terutama dari segi media. Pada dasarnya anak-anak menyukai bermain, dengan bermain

anak dapat berimajinasi dan menuangkan apa yang dia ingin ketahui dalam bentuk nyata. Oleh karena itu, bermain warna dengan menggunakan cat air dan jari sangat sesuai untuk meningkatkan kreatifitas anak. Melukis dengan menggunakan jari anak dapat mengembangkan imajinasinya menjadi sebuah ide yang kreatif, namun dalam kegiatan disentra seni belum bervariasi dan menarik bagi anak. Guru belum menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan kreatifitas anak dan hanya cenderung menggunakan media yang sudah ada, yang memang sudah ada disediakan oleh pihak sekolah.

Pengaruh kegiatan finger painting telah di buktikan dari berbagai penelitian diantaranya Hasibuan (2016), Putri (2017). Berdasarkan latar belakang diatas menyimpulkan, peneliti akan melibatkan anak didik untuk membuat lukisan dengan menggunakan jari-jari di sentra seni / kreatifitas dengan memanfaatkan media cat air dengan variasi warna sehingga anak akan termotivasi dan daya kreatifitasnya akan meningkat. Oleh karena itu peneliti akan mengajukan

judul proposal yaitu “Upaya Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Bermain Finger Painting usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Pekanbaru”.

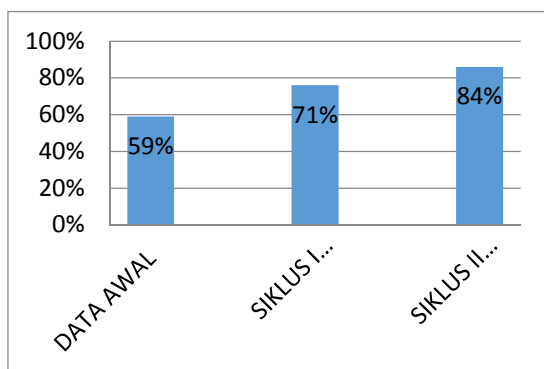
## 2. METODE

Penelitian di laksanakan pada agustus 2018 penelitian tindakan kelas ( PTK ). Sukardi (2003: 210) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah cara satu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Populasi pada penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelas B1 Tk Harapan Bunda dengan jumlah siswa 15 anak, 7 siswa perempuan dan 8. Teknik pengumpulan data a. Observasi merupakan salah satu bentuk penelitian dimana penulis mendapatkan informasi melalui pengamatan. Pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang kreatifitas anak. b Dokumentasi Penelitian ini dirasakan akan kurang lengkap jika hanya menggunakan teknik

pengumpulan data melalui observasi saja. Oleh karenanya peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data kelas melalui pengumpulan bukti-bukti otentik seperti: foto, arsip, laporan yang berhubungan dengan teknik yang diteliti.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data awal 59% kemudian kemudian 71% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II ini dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :



Grafik 1. perkembangan kreativitas

Mengenai deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat tingkat perkembangan kreativitas anak, maka peneliti tidak

mengalami hambatan yang berarti, sehingga pelaksanaan tindakan ini dirasakan tepat untuk mengembangkan kreativitas anak, namun variasi pembelajaran diperlukan agar anak didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran dan penerapan melalui permainan *finger painting*. diantaranya

- a) Secara umum rata-rata kemampuan kreativitas anak, mengalami peningkatan jika dibandingkan dari sebelum permainan *finger painting*. jika pada awal diperoleh persentase kemampuan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* 59% namun mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Setelah dirata-ratakan kemampuan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* 71% dan meningkat pada siklus II sebesar 84%. artinya indikator keberhasilan sudah tercapai.
- b) Guru sebagai peneliti telah berusaha menerapkan kegiatan permainan *finger painting* namun dalam proses pembelajaran pembelajaran guru mengalami kelemahan pada siklus 1 ini antara lain disebabkan

oleh guru belum terbiasanya dalam menerapkan permainan *finger painting* dan dalam penerapannya guru kurang bisa menguasai keadaan yang terjadi, namun pada siklus II kondisi ini demikian telah teratasi oleh peneliti sehingga kegiatan pembelajaran



berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari pada keseluruhan aspek aktivitas guru yang diamati pada siklus II pertemuan II berkategori baik semuanya, artinya proses pembelajaran *finger painting* dikatakan berhasil.

- c) Dalam pembelajaran anak sudah berpartisipasi aktif, khususnya hampir pada semua aktivitas. Pada awal pembelajaran aktivitas anak memperlihatkan adanya kelemahan khususnya pada anak didik tata tertib selama kegiatan

pembelajaran dan anak dan anak tetap tertib selama guru memberikan penilaian. Namun pada siklus II aktivitas anak menunjukkan

Berdasarkan data awal anak dapat di jelaskan bahwa kemampuan kreatifitas anak Tk Harapan Bunda sebelum di berikan permainan *finger painting* 55% dari 15 orang anak. Kreatifitas anak mengalami peningkatan ini dapat di lihat pada table IV dari 55% menjadi 84% ini berkembang sesuai harapan. Dari fakta diatas dapat dijelaskan bahwa perkembangan kreatifitas anak dipengaruhi oleh stimulus yang berupa rangsanya, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan anggota badanya yang ditunjukkan oleh kemampuan anak untuk dapat melakukan kegiatan yang menggunakan motorik halus sesuai dengan usianya.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan upaya mengembangkan kreativitas anak dengan melalui permainan *finger painting*

usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Pekanbaru memperoleh hasil yang selalu meningkat. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Finger painting dengan kreasi anak sendiri dapat meningkatkan kreativitas anak disentra seni , pada awal pengamatan anak belum mengalami perkembangan yang baik, siklus I anak sudah melakukan kegiatan dengan kategori “ Cukup baik” kemudian meningkat di siklus II dengan kategori “Baik”.Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan awal 55%, siklus I dengan rata-rata 72%. dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh rata-rata 83% dengan kategori BSB (Berkembang Sesuai Harapan).
2. Guru dapat meningkatkan kretivitas anak terbukti adanya peningkatan kretivitas ini pembelajaran awal pengamatan dengan kategori “ cukup baik” , pada siklus I guru sudah melakukannya tindakan kategori “ Cukup baik” kemudian meningkat di siklus II dengan kategori “Baik”.Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan awal 67%,

siklus I dengan rata-rata 80% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 88%

3. Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger panting* , pada awal pengamatan anak belum mengalami perkembangan yang baik, siklus I anak sudah melakukan kegiatan dengan kategori “ Cukup baik” kemudian meningkat di siklus II dengan kategori “Baik”.Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan , pada data awal dengan kategori MB “ Mulai Berkembang” dengan rata-rata 59% dan meningkat pada siklus I dengan kategori MB “ Mulai Berkembang” namun dengan rata – rata yang lebih meningkat yaitu 71% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategori BSB“ Berkembang Sangat Baik” dengan rata-rata 84%. Adapun saran:

#### **Bagi Guru**

- a. *Permainan finger Painting* ini efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, dan sebagai pendidik hendaknya tetap mengutamakan kebutuhan anak, yaitu



pembelajaran diusahakan menarik minat anak.

- b. Hendaknya dalam pembelajaran ini juga *menggunakan* variasi pembelajaran yang menarik.

### **Bagi Peneliti selanjutnya**

Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan permaiann ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah lainnya. Dan mampu menganalisis kekurangan dan kelebihan

### **Bagi anak didik**

Dengan melalui permainan finger panting anak meningkat kreatifitasnya dan meneksplor kemampuannya khususnya di bidang seni. Anak dapat mengekspresikan ide dan pikirannya melalui gambar, anak akan melatih motorik halusnya terutama jari, anak akan mengenal berbagai warna, dan anak akan terlatih daya kreatifitasnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Anggoro , Toha M , (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka

Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Eliyawati, Cucu. (2009). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dim*. Jakarta: DIKNAS.

Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva

Hasibuhan, Rahman. 2016 *Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini: Vol 1* diambil pada <https://www.google.com/search?q=jurnal+tentang+finger+painting+anak+tk&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b>

Sriwahyuni, S., & Efastri, S. M. (2017).  
PENDAMPINGAN  
PEMBUATAN ALAT  
PERMAINAN EDUKATIF  
DARI POTENSI SUMBER  
DAYA ALAM. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada*



- Masyarakat, 1(1, Des), 5-9 Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak, Seni Rupa Anak*, Jakarta: DEPDIKNAS
- Mahgfuroh, Lilis. 2017. *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Tk Sartika 1 Sumargenuk Kecamatan Babat Lamongan:Vol 10* diambil <https://www.google.com/search?q=jurnal+tentang+finger+painting+anak+tk&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b>
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Asdi Mahasatya
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak, Seni Rupa Anak*, Jakarta: DEPDIKNAS
- Montolalu. B.E.F. 2017. *Bermain dan permainan*. Jakarta : Universitas Terbuka,
- Nuraini, Febri. 2015. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting pada*

anak Di KA Sunan Averaas Bagaaran Bantul diambil <https://www.google.com/search?q=jurnal+tentang+finger+painting+anak+tk&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b>