

PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK

MARWANY

(Staf Pengajar Jurusan *PLAUD* UIN Palu)

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu masih rendahnya kreativitas anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani, Kecamatan Palu Timur Kota Palu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kegiatan finger painting terhadap kreativitas anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani. Desain penelitian yang digunakan adalah “One Groups Pre-tes post-test Design” dengan jenis penelitian eksperimen. Subjek penelitian ini adalah anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani, berjumlah 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengelolaan data dilakukan dengan teknik persentase dan uji t (paired sample ttest). Berdasarkan dari hasil analisis data tentang kreativitas anak dari hasil rekapitulasi sebelum perlakuan dalam tiga aspek yang diamati diperoleh data rata-rata persentase kategori sangat tinggi (ST) hanya mencapai 6.66%, untuk kategori tinggi (T) mencapai 15,55%, kategori sedang (S) mencapai 42.22% dan kategori rendah (R) mencapai 35,55%. Sedangkan hasil pengamatan sesudah perlakuan menunjukkan presentase rata-rata kategori sangat tinggi (ST) mencapai 39.99%, untuk kategori tinggi (T) mencapai 33.33%, kategori sedang (S) mencapai 19.99% dan kategori rendah (R) mencapai 6,66%. Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dan sesudah perlakuan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan finger painting dapat mempengaruhi kreativitas anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani Kecamatan Palu Timur Kota Palu. Berdasarkan hasil data perhitungan uji t di peroleh nilai t hitung $\geq$ t tabel ($9.738 \geq 1,761$), dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh kegiatan finger painting terhadap kreativitas anak di Kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani Kecamatan Palu Timur Kota Palu.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wahana dalam mendidik dan mempersiapkan anak bangsa menjadi generasi penerus yang cerdas baik secara fisik maupun psikis, memiliki kedewasaan dan mampu bersaing. Disamping, itu pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter dan moral para anak. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran kepada anak agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang yang kritis dalam berfikir. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran peningkatan mutu pendidikan yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini pada

hakekatnya adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh potensi anak.

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa “ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:42-43) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar :

- 1) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta mampu menerima rangsangan sensorik (panca indra).
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keagamaan, sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, barbagi bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Menurut Mansur (2008:88) menyatakan bahwa “anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik”. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Oleh karena itu perlu adanya metode atau model pembelajaran yang variatif, media, sumber belajar, APE, maupun sarana prasarana yang akan digunakan.

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan caracara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. (Sit, Masganti dkk 2016:1). Oleh karena itu perlunya untuk mengembangkan kreativitas anak sejak dini agar anak memiliki kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, serta dapat meningkatkan kualitas hidup anak dimasa depan.

METODE PENELETIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Oleh karena itu, data yang diperoleh dalam penelitian adalah data primer yaitu data yang langsung diambil di lapangan.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu kegiatan *finger painting* sebagai variabel bebas (*independen*) dan kreativitas anak sebagai variabel terikat atau tergantung (*dependen*).

Desain penelitian dari Sugiyono (2009 : 66) yaitu *pre-test* dan *post-test* atau sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1.1 Desain Penelitian

Keterangan :

- O1 = Sebelum perlakuan
- X = Perlakuan
- O2 = Sesudah perlakuan

Selanjutnya data yang sudah dianalisis akan diolah untuk menarik kesimpulan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang meliputi pendistribusian data, jumlah data, dan persentase (%) dengan rumus yang digunakan dari Arikunto (2006:42) untuk menghitung presentase (%), yaitu:

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

Keterangan:

- P = Presentase
- F = Frekuensi hasil observasi
- N = Jumlah frekueinsi keseluruhan

Analisis Statistik Inferensial

Hipotesis (H_0) yang diuji dalam penelitian ini adalah setelah diberikan layanan kegiatan *finger painting*, kemampuan kreativitas anak tidak lebih baik dibandingkan sebelum diberikan layanan kegiatan *finger painting*. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan statistik uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(n-1)}}}, \text{ (Suharsimi Arikunto, 2002:244)}$$

Keterangan :

t : Uji t

$\bar{x}_1$: Rata-rata skor pilihan peserta didik sebelum diberikan kegiatan *finger painting*

$\bar{x}_2$: Rata-rata skor pilihan peserta didik sesudah diberikan kegiatan *finger painting*

$\sum d^2$: Jumlah deviasi kuadrat selisi dari nilai pilihan peserta didik sebelum dan Sesudah diberikan layanan kegiatan *Finger Painting*

N : Jumlah anak

Rumus di atas untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu “ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani” diterima atau ditolak, maka hasil nilai t_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05\%$) apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak atau jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

HASIL PENELITIAN Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Sebelum Diberikan Perlakuan

Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata-rata %
	Kelancaran berpikir <i>fluency of thinking</i>)		Elaborasi pikiran <i>(elaboration)</i>		Keaslian berpikir <i>(orginality)</i>		
	F	%	F	%	F	%	
ST	1	6.66	1	6.66	1	6.66	6,66
T	4	26.66	2	13.33	1	6.66	15,55
S	6	40	7	46.66	6	40	42.22
R	4	26.66	5	33.33	7	46,66	35.55
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100

Berdasarkan tabel 1.1 hasil pengamatan sebelum perlakuan menunjukkan presentase kategori sangat tinggi (ST) hanya mencapai 6.66%, presentase untuk kategori tinggi (T) mencapai 15,55%, kategori sedang (S) mencapai 42.22% dan kategori rendah (R) mencapai 35,55%.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Sesudah diberikan Perlakuan

Kategori	Aspek Yang Diamati						Ratarata%
	Kelancaran berpikir <i>fluency of thinking</i>		Elaborasi pikiran <i>(elaboration)</i>		Keaslian berpikir <i>(originality)</i>		
	F	%	F	%	F	%	
ST	7	46.66	6	40	5	33.33	39.99
T	5	33.33	6	40	4	26.66	33.33
S	2	13.33	2	13.33	5	33.33	19.99
R	1	6.66	1	6,66	1	6,66	6.66
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100

Berdasarkan tabel 1.2 di atas hasil pengamatan sesudah perlakuan menunjukkan presentase kategori sangat tinggi (ST) mencapai 39.99%, presentase untuk kategori tinggi (T) mencapai 33.33%, kategori sedang (S) mencapai 19.99% dan kategori rendah (R) mencapai 6,66%.

Hasil sebelum dan sesudah penelitian menggunakan kegiatan *finger painting* dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kreativitas anak, ada yang sangat tinggi (ST), tinggi (T), sedang (S) dan rendah (R). Kreativitas anak mengalami peningkatan yang berbeda-beda, adapun hasilnya sebagai berikut: **Analisis Statistik Inferensial**

Sebelum masuk ke uji-t, terlebih dahulu harus masuk ke uji normalitas, Saeful dan Bahrudin (2014, 133) menyatakan bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data yang nantinya hal ini menjadi penting untuk diketahui karena berkaitan dengan uji statistik yang tepat untuk digunakan .

Tabel 1.3 Tests of Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Sebelum perlakuan	.205	15	.090	.893	15	.073
Sesudah perlakuan	.138	15	.200*	.907	15	.122

Berdasarkan dari tabel 1.3 di atas, dapat diambil kesimpulan yaitu bahwa data variabel sebelum perlakuan berdistribusi normal karena nilai sig > 0,05 (nilai sig lebih besar dari 0,05)

yaitu diperoleh nilai sig.0,073, sama halnya dengan data variabel sesudah perlakuan juga berdistribusi normal karena nilai sig > 0,05 (nilai sig lebih besar dari 0,05) yaitu diperoleh nilai sig.0,122, maka uji normalitas pada kedua variabel memperoleh data yang berdistribusi normal.

Tabel 1.4 Paired Samples Statistik

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1 Sebelum perlakuan	5.80	15	2.077	.536
Sesudah perlakuan	9.20	15	2.569	.663

Berdasarkan tabel 1.4 di atas, diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Nilai sebelum perlakuan diperoleh *mean* atau nilai rata rata sebesar 5.80, sedangkan untuk nilai sesudah perlakuan diperoleh *mean* atau nilai hasil belajar sebesar 9.20. Jumlah responden atau anak yang digunakan sebagai sampel penelitian yaitu sebanyak 15 anak. Nilai *Std Deviation* (standar deviasi) pada sebelum perlakuan sebesar 2.077 dan pada sesudah perlakuan sebesar 2.569. Nilai *Std. Error mean* untuk sebelum perlakuan sebesar 0.536 dan *Std. Error mean* untuk sesudah perlakuan sebesar 0.663. Karena nilai rata-rata hasil sebelum dan sesudah perlakuan $5.80 < 9.20$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya untuk membuktikan apakah ada perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka kita perlu menafsirkan hasil *uji paired sample t test* yang terdapat pada tabel *output "Paired Samples Test"*. **Tabel 1.5 Paired Samples Correlation**

	<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1 Sebelum perlakuan & sesudah perlakuan	15	.851	.000

Berdasarkan tabel 1.5 di atas, menunjukkan korelasi antara dua variabel sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0.851 dengan nilai signifikan (*sig*) sebesar 0.000. Karena nilai signifikan $0.000 < \text{probabilitas } 0.05$, maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Tabel 1.6 Paired Samples Test

		Paired Differences				t _{-hitung}	df	Sig. (2tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum perlakuan – Sesudah perlakuan	-3.400	1.352	.349	-4.149	-2.651	-9.738	14	.000

Berdasarkan tabel 1.6 di atas, diketahui t_{hitung} bernilai negatif yaitu sebesar -9.738. t_{hitung} bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata hasil belajar sesudah perlakuan. Akan tetapi nilai t_{hitung} negatif dapat bermakna positif. Sehingga, nilai t_{hitung} menjadi 9.738. Selanjutnya adalah tahap mencari t_{tabel} dan nilai t_{tabel} yang ditemukan pada distribusi nilai t_{tabel} statistik yaitu 1,761.

Berdasarkan data tersebut maka nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9.738 \geq 1,761$), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan yang artinya ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani.

PEMBAHASAAN

Elaborasi (*elaboration*) dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu secara detail. Elaborasi (*elaboration*) ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana serta membuatnya lebih kompleks. Tambahan-tambahan tersebut bisa dalam dekorasi, warna, bayangan atau desain dan sebagainya.

Kelancaran Berfikir (*Fluency*)

Kemampuan berfikir merupakan salah satu hal yang paling penting dikembangkan sejak dini. Anak usia dini merupakan anak yang masih berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan, maka hal yang membutuhkan koordinasi motorik kasar dan motorik halus, intelegensi berupa daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual, dengan aspek sosial emosional, dan bahasa yang digunakan sesuai petumbuhan dan perkembangannya. Kemampuan berfikir dapat diartikan dengan proses mengembangkan berbagai pola berpikir yang membantu anak memperoleh pemahaman yang mendalam sehingga dengan pemahamannya anak dapat

mengeksplorasi dunianya dan lingkungan sekitar. Namun, keterampilan berfikir tersebut tentunya tidak didapatkan begitu saja, sehingga perlu dikembangkan.

Menurut Good and Brophy (Purwanto: 2008) kelancaran berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan alternatif pemecahan masalah dalam waktu yang singkat. Kelancaran tidak hanya berhubungan dengan jumlah jawaban, tapi juga kesesuaian jawaban dengan masalahnya. Kemampuan berfikir dapat diartikan dengan proses mengembangkan berbagai pola berpikir yang berpikir yang akan membantu anak memperoleh pemahaman yang mendalam sehingga dengan pemahamannya anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar.

Guilford (Munandar: 2009) kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu: kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.

Berdasarkan tabel 1.1 dan tabel 1.2 serta hasil karya anak sebelum dan sesudah perlakuan terbukti bahwa dengan kegiatan *finger painting* adanya pengembangan kreativitas anak dalam aspek kelancaran berfikir (*fluency of thinking*). Terdapat 1 anak atau (6.66%) yang masuk dalam kategori sangat tinggi (ST), 4 anak atau (26.66%) yang masuk dalam kategori tinggi (T), 6 anak atau (40%) yang masuk dalam kategori sedang (S) dan 4 anak atau (26.66%) yang masuk dalam kategori rendah (R) dan setelah perlakuan diperoleh hasil pengamatan dari masing-masing yaitu, terdapat 7 anak atau (46.66%) yang masuk dalam kategori sangat tinggi (ST), 5 anak atau (33.33%) yang masuk dalam kategori tinggi (T), 2 anak atau (13.33%) masuk dalam kategori sedang (S), dan terdapat 1 anak (6.66%) masuk dalam kategori rendah (R). Maka dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan kegiatan *finger painting* kemampuan kreativitas anak mulai meningkat. **Elaborasi Pikiran (*Elaboration*)**

Munandar (2009) mengemukakan bahwa elaborasi (*elaboration*), mengacu pada proses peningkatan gagasan dengan membuatnya lebih detail. Detail tambahan akan meningkatkan minat dan pemahaman akan topik tersebut. Menurut Munandar (2009) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu berasal dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan penggabungan gagasan yang telah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki individu. Kombinasi dari gagasan tersebut akan menjadi suatu hal yang baru. Kreativitas dibagi menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban

terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Sementara kreativitas figural adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.

Guilford (Munandar 2009) elaborasi pikiran (*elaboration*) yaitu, kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan tabel 1.1 dan 1.2 serta hasil karya anak sebelum dan sesudah perlakuan terbukti bahwa dengan kegiatan *finger painting* adanya pengembangan kreativitas anak dalam aspek elaborasi (*elaboration*) mulai dari sebelum perlakuan terdapat 1 anak atau (6.66%) yang masuk dalam kategori sangat tinggi (ST), 2 anak atau (13.33%) yang masuk dalam kategori tinggi (T), 7 anak atau (46.66%) yang masuk dalam kategori sedang (S), dan 5 anak atau (33.33%) yang masuk dalam kategori rendah (R) dan sesudah diberikan perlakuan terdapat 6 anak atau (40%) masuk dalam kategori sangat tinggi (ST), 6 anak atau (40%) masuk dalam kategori tinggi (T), 2 anak atau (13.33%) masuk dalam kategori sedang (S), dan 1 anak atau (6.66%) yang masuk dalam kategori rendah (R).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa ada pengaruh kegiatan *finger painting* sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Keaslian Berpikir (*Originality*)

Berdasarkan teori di atas keaslian juga melibatkan penyampaian informasi dengan cara yang baru. Keaslian berfikir mengacu pada keunikan respon apapun yang diberikan. Orsinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi

Munandar (2009:12) mengutarakan bahwa “kreativitas adalah hasil interaksi individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

(Masganti, dkk: 2016), mengemukakan kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Berdasarkan tabel 1.1 dan tabel 1.2 terbukti bahwa dengan kegiatan *finger painting* adanya pengembangan kreativitas anak dalam aspek keaslian berpikir (*originality*) mulai dari sebelum perlakuan terdapat 1 anak atau (6.66%) kategori sangat tinggi (ST), 1 anak atau

(6.66%) termasuk dalam kategori tinggi (T), 6 atau anak (40%) yang termasuk dalam kategori sedang (S), dan 7 anak atau (46.66%) yang masuk dalam kategori rendah (R) dan sesudah perlakuan terdapat 5 anak atau (33.33%) masuk dalam kategori sangat tinggi (ST), 4 anak atau (26.66%) masuk dalam kategori tinggi (T), 5 anak atau (33.33%) masuk dalam kategori sedang (S), dan 1 anak atau (6.66%) yang masuk dalam kategori rendah (R), dalam aspek keaslian berpikir (*originality*). Maka dapat disimpulkan bahwa ada kreativitas anak dalam keaslian berikir mengalami perkembangan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Sutrisna selaku guru di kelas BI TK Mantikulore Lasoani yang mengatakan bahwa kreativitas anak mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat pada saat anak melukis dengan jari jika sebelumnya anak masih sering bertanya dengan guru tentang warna apa yang akan digunakan, bentuk apa yang harus digunakan namun setelah menggunakan kegiatan *finger painting* anak mampu berinisiatif dalam menggunakan warna, anak sudah mampu menggambar secara detail, dan anak mampu menggambar lebih dari satu gambar serta mampu menceritakan gambar yang anak buat. Maka dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani.

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati (2010:84) mengemukakan bahwa melukis dengan jari bertujuan untuk “melatih ketelitian, kesadaran, dan rasa keindahan, meningkatkan kemampuan berpikir teliti dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambarkan karya-karya kreatif”.

Kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan dan jari, koordinasi otot dan mata, melatih kombinasi warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan dan dapat menghasilkan sebuah karya yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat satu anak yang tingkat kreativitasnya tidak mengalami perkembangan baik sebelum dan sesudah diberi kegiatan *finger painting*. Hal ini disebabkan anak tidak memiliki minat dalam melukis menggunakan jari, anak merasa jijik menggunakan jari tangan secara langsung untuk melukis sehingga pada saat kegiatan *finger painting* diterapkan anak hanya menjadi penonton. Namun, bukan berarti kreativitas anak tidak dapat berkembang masih terdapat banyak kegiatan yang bisa diterapkan untuk mengembangkan kreativitas anak tersebut. Misalnya dengan media plastisin, mewarnai gambar dan lain sebagainya.

KESIMPULAN DAN SARAN Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelompok B1 TK Mantikulore Lasoani Kecamatan Palu Timur Kota Palu mengenai pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan mengalami perkembangan setelah diberi kegiatan *finger painting* dalam masing-masing aspek yang diamati. Kelancaran berfikir (*fluency*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian berfikir (*originalty*).
- 2) Penerapan kegiatan *finger painting* dilakukan selama 2 minggu sebelum dan sesudah penelitian. Hambatan-hambatan yang dialami guru dalam melaksanakan kegiatan *finger painting* adalah ada salah satu anak yang merasa jijik menggunakan adonan warna secara langsung menggunakan tangan, waktu yang disediakan untuk pembelajaran terbatas, sehingga pembelajaran terbatas.
- 3) Berdasarkan hasil pengamatan sebelum perlakuan menunjukkan presentase kategori sangat tinggi (ST) hanya mencapai 6.66%, untuk kategori tinggi (T) mencapai 15,55%, kategori sedang (S) mencapai 42.22% dan kategori rendah (R) mencapai 35,55%. Sedangkan hasil pengamatan sesudah perlakuan menunjukkan presentase kategori sangat tinggi (ST) mencapai 39.99%, untuk kategori tinggi (T) mencapai 33.33%, kategori sedang (S) mencapai 19.99% dan kategori rendah (R) mencapai 6,66%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Anak : diharapkan anak lebih mengembangkan kreativitasnya , karena sangat penting bagi perkembangan pada tahap berikutnya.
- 2) Guru : saat proses pembelajaran hendaknya guru tidak hanya memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan anak tetapi juga harus diselingi dengan kegiatan bermain agar anak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tidak cepat bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- 3) Kepala TK : agar selalu mendukung para guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan sebagai guru yang profesional.
- 4) Para peneliti lain : untuk menjadikan peneliti ini sebagai acuan atau pertimbangan dalam merancang peneliti yang sama atau berbeda.

- 5) Peneliti : dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam mengajar agar menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Racmawati, Yeni., Euis, Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sit, Masganti., dkk. (2006). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang System Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Luar Sekolah dan Menengah.