

## UPAYA MENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK A USIA 4-5 TAHUN DI YAYASAN SEKOLAH ISLAM DILARAF

Indah Nawang Sari  
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
Email: indahnawang19@yahoo.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *Finger Painting*. Penelitian ini dilaksanakan di Yayasan Sekolah Islam Dilaraf Kota Tangerang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama 2 (dua) siklus. Siklus I dan II dilakukan untuk kegiatan *Finger Painting* upaya dalam meningkatkan kreativitas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 11 peserta didik terdiri dari 6 (enam) perempuan dan 5 (Lima) laki-laki. Bahwa Kegiatan *Finger Painting* adalah salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Hal ini dapat dilihat dari kolaborasi yaitu presentase yang diperoleh pada saat tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan mencapai skor 41%, kemudian pada siklus I kompetensi anak meningkat menjadi 61% dan siklus II kompetensi anak meningkat lagi menjadi 82%. Sedangkan skor rata-rata yang diperoleh pada prasiklus 38, siklus I 56 dan siklus II 76. Kesimpulannya bahwa melalui kegiatan *Finger Painting* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Yayasan Sekolah Islam DILARAF.

**Kata Kunci :** Meningkatkan Kreativitas, *Finger Painting*, Penelitian Tindakan Kelas

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia pada umur 0-8 tahun pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Dunia anak adalah masa dimana anak sudah mampu berkesplorasi dan bereksperimen sesuai dengan pengalaman yang sudah anak alami sebelumnya. Kegiatan anak usia dini bukan hanya belajar untuk mengenal huruf dan angka saja tetapi juga belajar tentang bagaimana menjadi seorang anak yang kreatif.

Kegiatan ini diharapkan bukan hanya ingin menciptakan anak untuk menjadi aktif saja melainkan kreatif. Menjadi anak yang kreatif sangat penting bagi anak-anak khususnya bagi anak usia dini karena dengan adanya kreativitas anak mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan dapat meningkatkan imajinatif anak.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat kreativitas pada anak. Diantaranya kurangnya variasi model pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Karena dalam proses pembelajaran guru sering kali memberikan tugas untuk anak berupa lembar kerja (LK) serta guru selalu memburu-buruan tugas yang dikerjakan oleh anak, jika tugas itu tidak selesai guru mengizinkan anak untuk pulang dan tugas anak guru yang melanjutkan hingga selesai.

Kreativitas merupakan proses yang dinamis didalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif suatu masalah, dan pertanyaan yang dihadapi oleh seseorang. Kreativitas akan terlahir apabila kreatif dan inovatif berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang interen dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah kehidupan manusia

Dalam meningkatkan kreativitas anak biasanya sudah dapat mencoret dan melukis sesuai dengan pengalaman yang sudah anak alami. Sangat sedikit pengalaman anak untuk kreativitas ketika sedang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk mencapai hasil yang optimal dalam meningkatkan kreativitas diperlukan kegiatan yang sesuai. Selama ini dalam keterampilan anak kurang diperhatikan oleh guru, penilaian perkembangan anak hanya dilihat dari bagaimana anak itu selama di dalam kelas. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut peneliti menggunakan kegiatan *Finger Painting* yang belum dilakukan dan belum ada di Yayasan Sekolah Islam DILARAF

Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data, atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Gambaran yang sama tampak dalam bidang pendidikan. Penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

Guildford menekankan perbedaan berfikir divergent, yang disebut dengan berfikir kreatif. Berfikir divergent bentuk pemikiran terbuka, yang menjelajahi macam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan/masalah. Sebaliknya, berfikir konvergen adalah berfokus pada tercapainya satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan atau masalah.

Hurlock mendefinisikan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman dan harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.

Sifat anak usia dini ketika melukis ingin cepat agar ide dan gagasannya tidak kandas dan menghilang. Oleh karena itu, anak dengan nekat mengambil warna yang ada secara langsung dari warna yang telah disediakan. Dengan jari-jarinya anak merasakan bahwa ia dapat lebih cepat menyelesaikan lukisannya. Teknik melukis langsung dengan pewarna tersebut dinamakan dengan *Finger Painting*.

Pada kegiatan ini, anak dapat menggunakan jari secara langsung sebagai pengganti kuas, tehnik ini dapat dimanfaatkan untuk praktik melukis pada anak dengan cara mencampurkan lem dan bahan pewarna. Perilaku anak seperti ini adalah perilaku bermain, jadi dengan

bermain, jari-jari anak tersebut lincah digerakkan ke media lukis atau dengan kegiatan *Finger Painting* ini dapat melatih motorik halus anak.

Sukardi dan Pamadhi *Finger Painting* merupakan teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantuan. Dengan demikian anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung.

Menurut Anies Listyowati dan Sugiyanto *Finger Painting* merupakan kegiatan menggambar yang langsung menggunakan jari tangan di atas media gambar. Kegiatan ini bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik halus anak, mengasah imajinasi dan kreativitas anak, mengenalkan berbagai warna dan bentuk, serta melatih koordinasi mata dan tangan.

Imajinasi anak akan berkembang dengan menciptakan hasil karya yang kreatif, hasil karya anak itu berupa lukisan dari hasil jiplakan tangan anak yang tentu saja bentuk dan hasilnya berbeda dengan anak yang lainnya. Melakukan kegiatan *Finger Painting* bukan hanya mengembangkan kreativitas anak tetapi juga dapat mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.

Melukis menggunakan jari merupakan salah satu bentuk kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan pikiran maupun perasaannya. Kemampuan yang dimiliki oleh anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitarnya, kreativitas perlu dipupuk sejak usia dini

karena dengan berkreasi, individu dapat mewujudkan dirinya.

Untuk mencapai keberhasilan dalam kemampuan motorik halus, maka diperlukan suatu kegiatan yang menarik dan bervariasi sehingga dapat melihat perilaku dari anak dan potensi maupun kekurangan anak dalam belajar. Dengan menggunakan metode *Finger Painting* merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan anak-anak. Dapat mempelajari hal-hal yang nyata sehingga daya cipta, imajinasi, kreativitas, dan fisik motorik halus anak dapat berkembang.

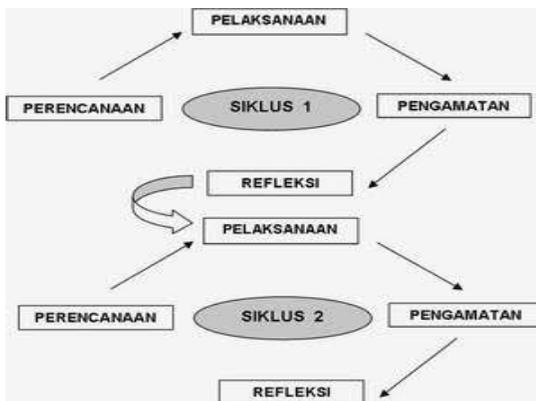
Moeslichatoen menyatakan bahwa metode bermain *Finger Painting* merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan seperti: menggambar, menyusun, dan melukis dengan jari (*Finger Painting*). Mutia mendefinisikan bahwa metode bermain ialah kegiatan yang dapat membantu mengembangkan perkembangan dan pengetahuan anak, salah satunya dengan kegiatan melukis dengan jari tangan (*Finger Painting*) anak dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik halus.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan meningkatkan kreativitas anak melalui metode *Finger Painting*

Model penelitian ini menunjuk pada Kemmis dan Taggart yang mengembangkan modelnya berdasarkan

konsep yang dikembangkan oleh Lewin dengan disertai beberapa perubahan. Perencanaan Kemmis & Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan , tindakan, observasi, dan refleksi.



Penelitian ini di laksanakan di Yayasan Sekolah Islam DILARAF untuk anak usia 4-5 tahun atau kelompok A. Tempat penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok A di Yayasan Sekolah Islam DILARAF tentang peningkatan kreativitas untuk anak yang terbilang masih kurang. Maka peneliti berencana akan meneliti dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018-2019.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran, dalam hal ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok A usia 4-5 tahun di Yayasan Sekolah Islam DILARAF. oleh karena itu indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila 71% (9anak) dari jumlah 11 siswa kelompok A usia 4-5 tahun di Yayasan Sekolah Islam DILARAF telah mencapai indikator peningkatan kreativitas pada kriteria baik.

Saat data diperoleh dan dikumpulkan maka selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar ditafsirkan secara mendalam.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif untuk analisis kualitatif yaitu cara interaksi yang terdiri dari pemaparan data dan penyimpulan. Hasil pengamatan tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat. Sedangkan untuk kualitatif menggunakan rumus.

$$F = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Persentase

$\sum x$  : jumlah anak yang mencapai target

N : Jumlah seluruh anak

Anas Sudjino menyatakan data yang diperoleh diinterpretasikan kedalam empat bagian yaitu:

- 80% - 100% :Peningkatan Kreativitas Baik
- 60%-79% :Peningkatan Kreativitas cukup
- 30%-59% :Peningkatan Kreativitas kurang baik
- 0%-29% :Peningkatan kreativitas tidak baik

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan data pra siklus diperoleh sebelum peneliti melakukan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan persiapan-persiapan pra siklus yaitu

mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung. Hasil penelitian ini berupa hasil pra siklus. Hasil yang dilihat dari observasi ini adalah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *Finger Painting*.

Peneliti melakukan Pra Siklus pada hari Jum'at 10 Agustus 2018. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti melakukan penelitian terhadap kemampuan kreativitas anak yang muncul. Peneliti menggunakan lembar instrumen saat melakukan kegiatan pengamatan.

Pada tahap awal peneliti menjelaskan tentang apa itu *Finger Painting* dan bagaimana melakukan kegiatan *Finger Painting*. Setelah melakukan pengenalan apa itu *Finger Painting* peneliti menjelaskan bahan-bahan yang digunakan untuk melakukan kegiatan tersebut. Bahan-bahan tersebut berupa cat yang sudah peneliti buat dari tepung kanji atau sagu yang dicampurkan oleh pewarna makanan dan minyak sebanyak 2 sendok makan. Pada tahap awal beberapa anak sudah mulai bertanya tentang apa itu *Finger Painting* dan bagaimana cara melakukannya, sebelum peneliti menjelaskan bagaimana cara melakukan kegiatan *Finger Painting*, peneliti memberikan pengetahuan kepada peserta didik terlebih dahulu, bahwa *Finger Painting* merupakan melukis dengan menggunakan jari-jari tangan anak secara langsung. Kemudian peneliti memerintahkan anak untuk menyentuh *Finger Painting* tersebut atau biasa dikenal cat. Ada beberapa anak yang

antusias ingin menyentuhnya, namun ada beberapa anak yang jijik menyentuhnya bahkan menangis menyentuhnya karena merasa aneh dengan rasa dan bentuk. Setelah peneliti memerintahkan anak untuk menyentuh cat tersebut, peneliti menanyakan kepada anak bagaimana rasa dan bentuk dari *Finger Painting* itu sendiri.

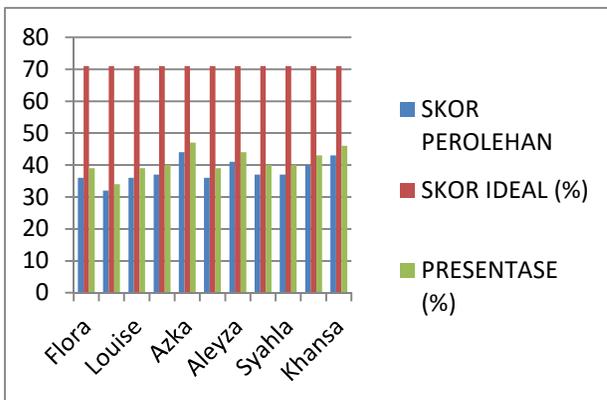
Kegiatan kedua Setelah peneliti mendemonstrasikan apa itu *Finger Painting*, peneliti juga mulai menjelaskan bagaimana membuat gambar bebas dengan menggunakan garis lurus, lengkung, bergelombang dan lingkaran. Dari situ peserta didik menggambarkan garis yang telah dicontohkan oleh peneliti. Setelah peserta didik dapat membuat garis lurus, lengkung, lingkaran, bergelombang. Peneliti dan guru mulai mengkreasikan bentuk, dari bentuk garis lurus peserta didik dapat membuat sesuatu hal. Namun masih banyak peserta didik yang membuat coretan-coretan saja.

Kegiatan ketiga yaitu mencampurkan warna atau mengkombinasikan warna untuk menggambar atau melukis. Peneliti menjelaskan tentang percampuran warna yaitu dimana warna dasar dicampurkan dengan warna yang lainnya. Contoh peneliti mencampurkan warna merah dengan warna kuning dan jadilah warna orange. Setelah mencampurkan warna anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing namun mengkombinasikan warna yaitu ada warna lain selain warna yang anak buat. Setelah beberapa kegiatan telah dilakukan peneliti memerintahkan anak

untuk menggambar bebas dan setelah itu anak menceritakan hasil karya nya didepan kelas mereka.

Perolehan kemampuan kreativitas anak pra siklus terlihat dalam grafik gambar sebagai berikut:

**Gambar 2 Skor Kemampuan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Pra Siklus**



Perencanaan pengajaran dibuat sebelum adanya tindakan. Hal ini bertujuan untuk memperlancar dan mempermudah pelaksanaan penelitian dan proses belajar mengajar menjadi lancar. Adapun rencana pengajaran sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut :

- a) Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- b) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu alat dan bahan dokumentasi berupa kamera.

Selama kegiatan Finger Painting ini peneliti dan kolaborator meneliti apakah tindakan- tindakan selama yang sudah dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengamati sudah sejauh mana perkembangan dan keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Peneliti pada saat pelaksanaan mengamati dengan

kolaborator mengamati dengan seksama perubahan- perubahan apa saja yang terjadi pada kegiatan yang dilakukan pada saat itu.

Pengamatan pada siklus I cukup mampu melakukan berkreasi dengan beberapa tahap yaitu berkreasi dengan garis lurus, lengkung, gelombang, dan lingkaran. Namun beberapa anak masih menceplak tangan mereka dan membuat coretan-coretan, dan anak masih belum fokus dengan perintah apa yang seharusnya anak lakukan.

Kordinasi mata dan tangan belum fokus seperti untuk membuat kreasi dari garis lurus, gelombang , lengkung dan lingkaran. Anak juga belum terlalu fokus dengan apa yang sedang dikerjakan oleh anak. terkadang ada anak yang asik memainkan cat di tangan mereka tanpa ditempel dikertas dan beberapa anak sudah mulai terlihat berkembang karena beberapa anak sudah cukup mampu untuk mengikuti arahan dan tata tertib yang diberikan oleh peneliti.

**Gambar 3 Skor Kemampuan Kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun Siklus II**

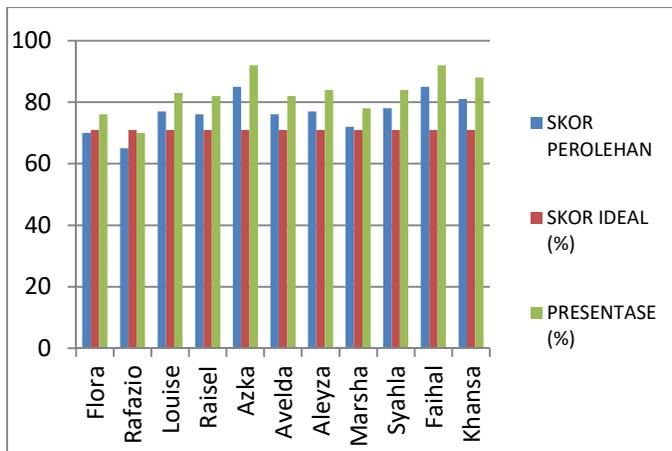
No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		% Siswa	Skor	% Siswa	Skor
1	Flora	61	57	76	70
2	Rafazio	54	50	70	65
3	Louis	61	56	83	77
4	Raisel	61	56	82	76
5	Azka	66	61	92	85
6	Avelda	60	55	82	76
7	Aleyza	61	56	84	77
8	Marsha	60	55	78	72
9	Syahla	58	54	84	78
10	Faihal	65	60	92	85
11	Khansa	64	59	88	81
<b>Jumlah</b>		<b>671</b>	<b>619</b>	<b>911</b>	<b>842</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>61</b>	<b>56</b>	<b>82</b>	<b>76</b>

4. Refleksi

Pemberian tindakan yang dilakukan pada siklus II ini meliputi kegiatan menggambar objek, menambahkan ide anak pada objek yang diberikan oleh guru, memecahkan masalah, berbagi dengan teman, membuat gambar bebas, menggambar objek yang ada disekitar anak. semua anak sangat antusia dalam kegiatan tersebut.

Dari perbandingan hasil dilakukan antara hasil siklus I dan hasil siklus II memperlihatkan bahwa adanya perubahan terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun ke arah yang lebih baik. Kegiatan Finger Painting yang dilakukan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

**Tabel 4 Pemerolehan Skor Kemampuan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Siklus I dan Siklus II**

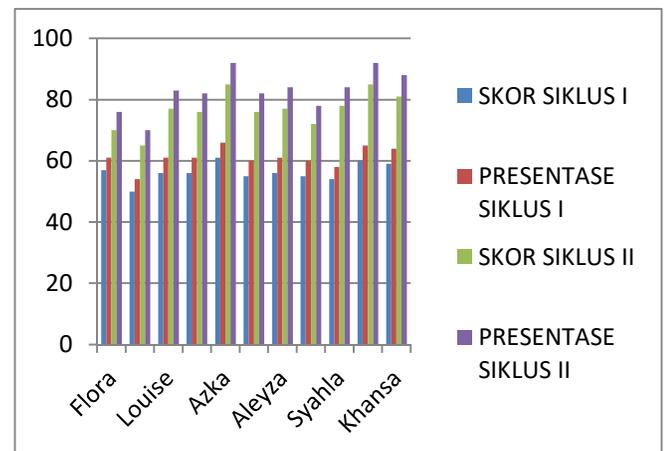


Berdasarkan pada data hasil siklus I dan siklus II, Perkembangan skor yang diperoleh sebagai berikut. Pada tahap siklus I jumlah siswa yang sudah berkembang dengan baik kemampuan kreativitas anak meningkat sebesar 61% dari jumlah siswa 11 anak. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 82% dari jumlah siswa 11 anak.

Selanjutnya tentang perkembangan presentase anak juga terjadi peningkatan, yaitu dari score 61 pada tahap siklus I, menjadi 76 pada siklus II. Dengan demikian terjadi peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebanyak 15 point. Dari dapat siklus I dan siklus II dapat dikatakan bahwa penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Karena adanya peningkatan jumlah siswa yang mampu berkreasi dan peningkatan skor dari rata-rata score menjadi 76. Sedangkan jumlah presentase siswa dari 61% meningkat menjadi 82%.

Berdasarkan data penelitian tersebut maka, penelitian dengan menggunakan kegiatan Finger Painting dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Yayasan Sekolah Islam Dilaraf . Peningkatan terlihat pada grafik dibawah ini:

**Gambar 5 Skor Peningkatan Kemampuan Kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun Siklus I dan Siklus II**

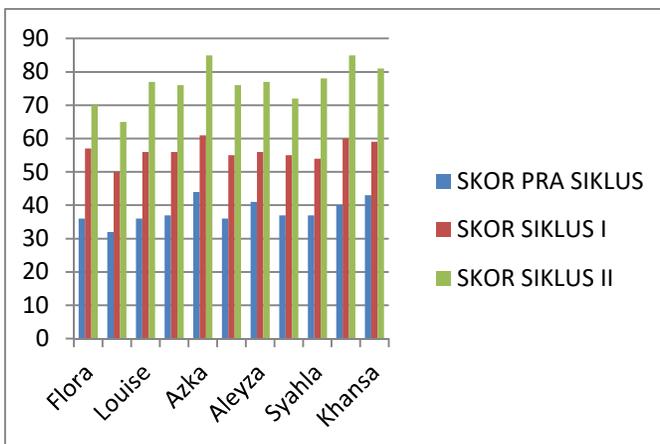


**Tabel 5 Pemerolehan Skor Kemampuan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

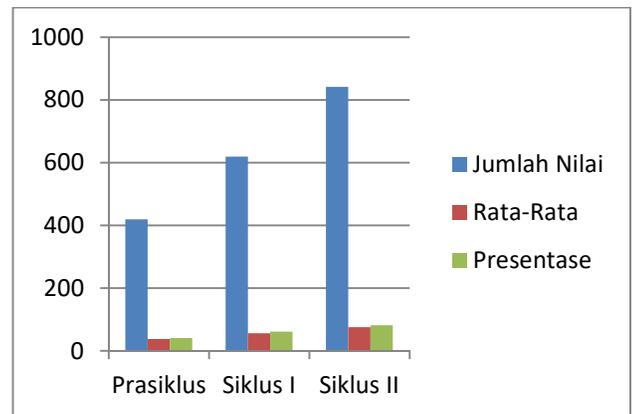
No	Nama	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	Skor
1	Flora	36	57	70
2	Rafazio	32	50	65
3	Louis	36	56	77
4	Raisel	37	56	76
5	Azka	44	61	85
6	Avelda	36	55	76
7	Aleyza	41	56	77
8	Marsha	37	55	72
9	Syahla	37	54	78
10	Faihal	40	60	85
11	Khansa	43	59	81
<b>Skor rata-rata</b>		<b>38</b>	<b>56</b>	<b>76</b>
<b>Presentase %</b>		<b>41%</b>	<b>65%</b>	<b>82%</b>

Setelah dilakukan intervensi dalam penelitian yang dilakukan, maka diperoleh data dari observasi yang dilakukan. Skor yang diperoleh pada prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

**Gambar 6 Pemerolehan Skor Kemampuan Kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Sesudah Tindakan**



**Tabel 6 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan kreativitas pada Anak Usia 4-5 Tahun**



Pada saat dilakukan intervensi peneliti dapat melihat rekapitulasi data kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun. jumlah nilai prasiklus senilai 419 siklus I sebesar 619 dan siklus II sebesar 942. Adapun rata-rata yang diperoleh saat prasiklus sebesar 38, siklus I sebesar 56, siklus II sebesar 76. Sedangkan presentase prasiklus sebesar 41%, siklus I sebesar 61% dan siklus II sebesar 82%.

Rekapitulasi Kemampuan kreativitas dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:

**Gambar 7 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun**

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	419	619	942
Rata-Rata	38	56	76
Presentase	41	61	82

Setelah peneliti mendapat analisis data dari hasil penelitian yang dilakukan setiap siklusnya. Analisis yang dilakukan memberikan gambaran tentang peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan Finger Painting. Data prasiklus tergolong kurang dari skore ideal, rata-rata nilai pada saat prasiklus

adalah 38 dari skore ideal 71%. Adapun presentase yang dicapai sebesar 41%. Berdasarkan hasil penelitian terjadi banyak hambatan yaitu sering kali diberikan LK (lembar Kerja) dibandingkan kegiatan yang berupa seni dan kreativitas.

Data dari siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak mulai meningkat, pada saat siklus I rata-rata nilai 56 dari skore ideal 71%. Adapun presentase yang dicapai sebesar 61%. Dari data tersebut dan menurut hasil penelitian anak sudah mulai berkembang namun belum cukup maksimal ditunjukkan pada saat berlangsungnya kegiatan beberapa anak masih enggan untuk mengikuti perintah.

Data dari siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak usai 4-5 tahun sudah tergolong tinggi dikarenakan rata-rata nilai 76 dan sudah lebih dari skore ideal 71%. Adapun hasil presentase yang dicapai 82%. Dari hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan peningkatan kemampuan yang sudah baik dan memenuhi target sebesar 71%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari mulai prasiklus, siklus I dan siklus II disimpulkan bahwa kegiatan *Finger Painting* dapat Meningkatkan kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di Yayasan Sekolah Islam DILARAF.

Hal ini dibuktikan sebelum melakukan tindakan bahwa kemampuan peningkatan Kreativitas pada prasiklus hanya mencapai 41, pada siklus I meningkat menjadi 61 dan siklus II

menjadi 82 dari jumlah anak. sedangkan skore yang didapat di prasiklus hanya mendapat 38 yang jauh dari kata ideal, kemudian meningkat di siklus I menjadi 56 terjadi peningkatan pada siklus I namun belum dikatakan ideal karna jauh dari score 71. Kemudian dilakukan siklus II yang terjadi peningkatan yang sangat baik yaitu mencapai 76. Dari siklus II ini dapat dikatan lebih dari ideal karena melewati skore ideal yaitu 71%. Sehingga dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa kelompok A Yayasan Sekolah Islam DILARAF telah mencapai indikator keberhasilan pada kriteria baik.

## DAFTAR RUJUKAN BUKU

- Astria Nina, Made Sulastri, Mutiara Magta. 2015. *Jurnal: Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk meningkatkan Kemampuan Motorik halus*. Diunduh pada tanggal 22 April 2018 pukul 20:00 WIB dari <http://scholar.google.co.id/>
- Elizabeth B. Hurlock. 2006. *Perkembangan Anak Jilid 2 (Edisi Keenam)*. Jakarta: PT.Erlangga
- Ghufron, Nur.M dan Rini Risnawita S. 2012. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: ARR-RUZZMEDIA
- Istiqomah Nufus. 2012. *Naskah Publikasi: Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting pada Anak Kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen*. Diunduh pada tanggal 22 April 2018 pukul 20:00 WIB dari <http://scholar.google.co.id/>
- Listyowati Anies, Sugiyanto.2014. *Finger Painting*. Jakarta: Erlangga For Kids
- M.B.A Ridwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta

- Montolalu, B.E.F. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar Utami S.C.2014. *mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (petunjuk bagi para Guru dan Orang tua)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nuraini Febri.2015. Jurnal: Peningkatan Kreativitas melalui Finger Painting pada Anak di RA Sunan Averrous Bogor, Bantul. Diunduh pada tanggal 25 Juni 2018 pukul 18:40 WIB dari <http://scholar.google.co.id/>
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi S. 2012. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: KENCANA
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP
- Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara