

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Rika Afriani¹⁾, Ari Sofia²⁾, Baharuddin Risyak²⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl.Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No.1

²FKIP Universitas Lampung, Jl.Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No.1

Email : Rikaafriani10@yahoo.co.id

Abstract: *The effect of playing finger painting toward in children creativity ages 5-6 years old. This research aimed to describe the effect of playing finger painting toward children creativity ages 5-6 years old. The research used asociatif causal method. The research located at RA Akhlakul Karimah Kotabumi. The research begin at 15 March until 18 March 2016. The respondent of this research consisted of 23 children. Sample taking technique using saturated sample. Meanwhile, the data was collected by observation and analysis using regression analysis. Based of the result, it can be concluded that playing finger painting have an effect toward creativity of children ages 5-6 years old.*

Key Words : *play, finger painting, creativity*

Abstrak: Pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu asosiatif kausal. Lokasi penelitian di RA Akhlakul Karimah Kotabumi. Penelitian dilaksanakan pada 15-18 Maret 2016. Responden dalam penelitian ini berjumlah 23 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan analisis data menggunakan analisis regresi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : bermain, *finger painting*, kreativitas.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk menghadapi dunia globalisasi seperti sekarang ini. Orang-orang yang memiliki kreativitas akan dengan mudah berkarya, menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, serta menemukan ide dalam memecahkan masalah sehingga seseorang dapat mandiri dan tidak mengandalkan orang lain untuk menghadapi permasalahan yang ada. Hal tersebut berdasarkan pendapat Susanto (2011) kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Stimulus dari lingkungan sekitar merupakan faktor penting dalam mengembangkan kreativitas seseorang dalam hal ini anak usia dini. Kegiatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya haruslah dengan cara bermain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Tsai (2012) yang mengungkapkan bahwa pendidik harus membawa aspek bermain dan imajinasi di dalam kelas mereka untuk mendorong kreativitas.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa kreativitas anak dapat efektif dikembangkan melalui bermain. Menurut Munandar (2009) bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun (konstruktif). Bermain konstruktif salah satunya dapat dilakukan melalui bermain *finger painting* dan menciptakan karya berupa lukisan.

Menurut Pamadhi dan Sukardi (2010) teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat. Kegiatan yang dilakukan anak yakni membuat lukisan dengan mencelupkan jari ke dalam adonan bermain kemudian menggoreskannya di atas kertas kosong sehingga menghasilkan karya berupa lukisan.

Permainan yang diberikan kepada anak memiliki tujuan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Menurut Montolalu et.al (2009) tujuan bermain *finger painting* yaitu mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan; mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi; melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata; melatih kecakapan dan mengkombinasikan warna; memupuk perasaan terhadap gerakan tangan; memupuk perasaan keindahan.

Bermain *finger painting* tidak hanya menekankan pada perkembangan kreativitas saja, namun juga dapat meningkatkan kepedulian serta kesadaran terhadap lingkungan sekitar anak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kaczmarek dan Kaczmarek (2015) menyatakan bahwa *finger painting* adalah metode yang layak untuk meningkatkan kesadaran negara dan kepedulian terhadap lingkungan.

Permainan yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di TK salah satunya dengan bermain *finger painting*. Melalui kegiatan ini, anak akan dibebaskan beresplorasi dan bereksperimen sehingga anak lebih memaknai pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu oleh Astria (2014) menyatakan bahwa kegiatan *finger*

painting adalah cara menyampaikan kegiatan pembelajaran yang tepat kepada anak pada saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal.

Pada saat bermain *finger painting*, anak diberikan kebebasan untuk berekspresi dan bereksplorasi dengan media sehingga kreativitas anak akan berkembang. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang terdahulu oleh Istiana (2014) yang menyatakan *finger painting* digunakan anak untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan, anak bebas mengekspresikan dirinya.

Pada kenyataan yang ditemukan dilapangan pada anak usia lima sampai enam tahun di RA Akhlakul Karimah, bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan saat proses pembelajaran masih monoton dan klasik. Kegiatan yang dilakukan belum melalui bermain, anak hanya menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung. Pembelajaran di sekolah kurang memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan sehingga kreativitas anak kurang berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak salahsatunya yaitu dengan cara menggunakan metode bermain *finger painting*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia lima sampai enam tahun.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode asosiatif kausal yang digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah. Penelitian dilakukan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Kabupaten Lampung Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 sampai dengan 18 Maret 2016.

Pengambilan sampel pada dalam penelitian ini yaitu dengan *sampling* jenuh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas B1 dengan rentang usia lima sampai enam tahun yang terdiri dari 23 siswa, 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Sample yang diambil dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi sebanyak 23 anak.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah daftar ceklist. Penilaian yang dilakukan berdasarkan instrumen penelitian yang telah dibuat dari beberapa indikator untuk masing-masing variabel.

Indikator yang digunakan pada variabel bermain *finger painting* memiliki dua indikator. Masing-masing indikator memiliki tiga kriteria penilaian, antara lain (1) membuat adonan bermain, dengan kriteria penilaian yaitu memegang sendok pengaduk adonan dan pewarna, mengambil adonan dan tidak tumpah, dan mengaduk adonan dan pewarna sampai berubah warna. Masing-masing kriteria diberi skor satu jika dapat melakukannya. (2) membuat karya, dengan kriteria penilain yaitu mengambil adonan, mencelupkan jari ke dalam adonan dan menempelkan jari/media ke atas kertas. Masing-

masing kriteria diberi skor satu jika dapat melakukannya.

Variabel kreativitas memiliki empat indikator. Masing-masing indikator memiliki tiga kriteria penilaian, antara lain (1) lukisan jari sesuai ide, dengan kriteria penilaian yaitu lukisan jari hanya jeplakan satu tangan belum terlihat bentuk lain, lukisan jari hampir menyerupai bentuk sesuai tema tetapi belum rapi, dan lukisan jari membentuk sesuai tema, rapi dan bersih. Masing-masing kriteria diberi skor satu jika dapat melakukannya. (2) lukisan jari menggunakan benda yang ada disekitar, dengan kriteria penilaian yaitu lukisan jari hanya jeplakan satu tangan belum terlihat bentuk lain, lukisan jari hampir menyerupai bentuk sesuai tema dan menggunakan benda yang ada disekitar, dan lukisan jari menggunakan benda yang ada disekitar membentuk sesuai tema, rapi dan bersih. Masing-masing kriteria diberi skor satu jika dapat melakukannya. Adapun indikator berikutnya (3) lukisan jari menggunakan benda yang telah disediakan, dengan kriteria penilaian yaitu lukisan jari hanya jeplakan satu tangan belum terlihat bentuk lain, lukisan jari hampir menyerupai bentuk sesuai tema dan menggunakan benda yang telah disediakan, dan lukisan jari menggunakan benda yang telah disediakan membentuk sesuai tema, rapi dan bersih. Masing-masing kriteria diberi skor satu jika dapat melakukannya. (4) melakukan pencampuran warna dengan kriteria penilaian mencampurkan warna dengan bantuan guru, mencampurkan warna sehingga menghasilkan satu warna baru, dan mencampurkan warna sehingga menghasilkan dua atau lebih warna baru. Masing-masing kriteria diberi skor satu jika dapat melakukannya

Berdasarkan perhitungan uji validitas terhadap indikator bermain *finger painting* maka diperoleh nilai dengan rentang 0,654 - 0,814, dengan nilai α cronbach sebesar 0,810. Sementara itu, perhitungan uji validitas terhadap indikator kreativitas diperoleh nilai dengan rentang 0,779 - 0,821, dengan nilai α cronbach sebesar 0,881.

Pengolahan data dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan analisis uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi 0,481 ($p>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data bermain *finger painting* dan kreativitas berdistribusi normal. Sementara itu berdasarkan analisis uji linearitas diketahui bahwa nilai signifikansi 0,985 ($p>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara bermain *finger painting* dengan kreativitas.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu regresi linier sederhana. Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b X$$

Gambar 1. Rumus regresi linier sederhana

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel dependen yang diprediksi

a = Konstanta apabila nilai x sebesar 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X = Variabel independen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bermain *Finger Painting*

Bermain *finger painting* terdiri dari dua indikator yaitu membuat adonan bermain dan membuat karya. Kegiatan bermain *finger painting* yakni mencampurkan bahan-bahan main untuk membuat adonan, mengaduk pewarna, mencelupkan jari ke dalam adonan serta menggoreskan jari ke atas kertas sehingga membuat karya berupa lukisan jari membentuk kupu-kupu, lukisan jari membentuk kendaraan darat, lukisan jari membentuk pohon, dan membuat lukisan jari membentuk bunga sesuai ide menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar maupun menggunakan media yang telah disediakan.

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan bermain *finger painting*

No.	Kategori (%)	n	%
1	BB (0-25)	0	0,0
2	MB (26-50)	0	0,0
3	BSH (51-75)	4	17,0
4	BSB (76-100)	19	83,0
Total		23	100
Rata-rata ± Std		83,5 ± 6,5	
Min – Max		71 - 95	

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa nilai bermain *finger painting* sebesar 83,0 persen anak pada kategori berkembang sangat baik. Nilai anak pada kategori berkembang sesuai harapan sebesar 17,0 persen dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori mulai berkembang serta belum berkembang. Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebaran

kategori variabel bermain *finger painting* tergolong pada kategori berkembang sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 83,0 persen.

Kreativitas

Kreativitas terdiri dari empat indikator yaitu membuat lukisan jari sesuai ide yang anak miliki, membuat lukisan jari menggunakan benda yang ada di lingkungan sekitar, membuat lukisan jari menggunakan benda yang telah disediakan, dan melakukan pencampuran warna

Kegiatan yang dilakukan anak meliputi mencampurkan bahan-bahan main untuk membuat adonan, mengaduk pewarna, mencelupkan jari ke dalam adonan serta menggoreskan jari ke atas kertas sehingga membuat karya berupa lukisan jari membentuk kupu-kupu, lukisan jari membentuk kendaraan darat, lukisan jari membentuk pohon, dan membuat lukisan jari membentuk bunga sesuai ide menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar maupun menggunakan media yang telah disediakan.

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan kreativitas

No.	Kategori (%)	n	%
1	BB (0-25)	0	0,0
2	MB (26-50)	0	0,0
3	BSH (51-75)	3	13,0
4	BSB (76-100)	20	87,0
Total		23	100
Rata-rata ± Std		83,8 ± 8,3	
Min – Max		71 - 98	

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa nilai kreativitas sebesar 87,0 persen anak termasuk pada kategori berkembang sangat baik. Nilai anak pada kategori berkembang sesuai harapan sebesar 13,0 persen dan tidak ada anak yang mendapatkan nilai pada kategori mulai berkembang dan belum berkembang. Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel kreativitas tergolong pada kategori berkembang sangat baik yakni dengan perolehan nilai sebesar 87,0 persen.

Pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas

Tabel 3. Koefisien regresi bermain *finger painting* terhadap kreativitas

Variabel	Variabel Kreativitas		
	Beta	t	Sig.
Bermain <i>finger painting</i>	0,703	4,529	0,000
Df		22	
F		20,514	
R ²		0,494	
Adj R ²		0,470	

Keterangan:

*Signifikan pada $P < 0,05$

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ($r = 0,470$, $p = 0,000$) antara bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan positif antara bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia lima sampai enam tahun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa bermain *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia lima sampai enam tahun. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Tsai (2012) yang mengungkapkan bahwa pendidik harus membawa aspek bermain dan imajinasi di dalam kelas mereka untuk mendorong kreativitas. Sementara itu, hasil penelitian Istiana (2014) yang menyatakan *finger painting* digunakan anak untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan, anak bebas mengekspresikan dirinya.

Pembelajaran di TK haruslah membawa aspek bermain pada proses pembelajarannya. Melalui bermain anak dapat dibebaskan untuk bereksperimen, bereksplorasi serta mengungkapkan ekspresi yang ada sebagai kebutuhan anak yang hakikatnya melakukan bermain sambil belajar. Salah satu permainan yang dapat memenuhi kriteria tersebut yaitu dengan bermain *finger painting*. Menurut Montolalu et.al (2009) tujuan bermain *finger painting* yaitu mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan; mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi; melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata; melatih kecakapan dan mengkombinasikan warna; memupuk perasaan terhadap gerakan tangan; memupuk perasaan keindahan.

Anak akan lebih memaknai pembelajaran apabila dilakukan dengan cara bermain. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astria (2014) menyatakan bahwa kegiatan *finger painting* adalah cara menyampaikan

kegiatan pembelajaran yang tepat kepada anak pada saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal.

Kegiatan bermain *finger painting* yang dilakukan berpengaruh terhadap kreativitas anak. Pada saat bermain anak dibebaskan untuk bereksplorasi melalui media yang ada di lingkungan sekitar ataupun media yang telah disediakan oleh guru sebelumnya. Anak membuat lukisan jari berdasarkan ide yang dimiliki, anak dibebaskan untuk bereksperimen dengan melakukan pencampuran warna sehingga anak dapat menemukan pengetahuan baru.

Bermain *finger painting* bukan hanya dapat mengembangkan kreativitas tetapi juga dapat mengajarkan anak untuk lebih peduli dan peka terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Sebelum memulai kegiatan di dalam kelas, anak diajak untuk keluar dan mengamati lingkungan yang ada disekitar baik berupa tumbuhan, bangunan, hewan, maupun benda-benda yang ada disekitar anak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kaczmarek dan Kaczmarek (2015) menyatakan bahwa *finger painting* adalah metode yang layak untuk meningkatkan kesadaran negara dan kepedulian terhadap lingkungan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain *finger painting* memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih berekspresi dan bereksplorasi dengan diri anak itu sendiri. Peran orang dewasa yang ada dilingkungan sekitar anak hanya perlu memfasilitasi dan mengawasi anak pada saat melakukan kegiatan. Anak dibebaskan untuk berkarya membuat sebuah lukisan berdasarkan ide yang anak miliki.

Pengetahuan anak dapat berkembang optimal ketika anak menemukan pengetahuan yang baru melalui kegiatan yang anak lakukan sendiri bukan diberitahu oleh oranglain.

Pada saat bermain *finger painting*, salah satu kegiatan yang anak lakukan yakni melakukan pencampuran warna. Anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan mencampurkan beberapa macam warna kemudian menghasilkan warna yang baru. Kreativitas anak dapat terlihat ketika anak membuat karya berupa lukisan jari yang berbeda dengan temannya yang lain, karena lukisan jari yang dibuat berdasarkan ide yang anak miliki. Oleh karena itu, bermain *finger painting* dapat digunakan pada pembelajaran anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori bermain *finger painting* tergolong pada kategori berkembang sangat baik yakni dengan pemerolehan nilai sebesar 83,0 persen. Sementara itu, sebaran kategori kreativitas tergolong pada kategori berkembang sangat baik yakni dengan pemerolehan nilai sebesar 87,0 persen. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak usia lima sampai enam tahun. Keterbatasan pada penelitian ini terletak pada penggunaan media yang kurang bervariasi.

Saran

Saran yang dikemukakan pada penelitian ini antara lain pembelajaran yang diberikan kepada anak haruslah

dengan cara bermain, guru sebaiknya dapat memberikan permainan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam menyediakan pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga kemampuan yang ada pada diri anak dapat berkembang optimal. Untuk penelitian selanjutnya lebih kreatif lagi menggunakan permainan serta media pembelajarannya untuk mengembangkan kreativitas anak tidak hanya melalui bermain *finger painting* yang menggunakan media kertas tetapi mungkin dapat menggunakan media lain yang lebih menarik bagi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Astria, N. 2015. *Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. E-Journal PG PAUD Universitas Ganesha, Volume 3, 11 hlm. [Diakses tanggal 21 Januari 2016]
- Istiana, L., Simatupang, N. 2014. *Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Melati*. Jurnal, Universitas Negeri Semarang, 6 hlm. [Diakses tanggal 21 Januari 2016]
- Kaczmarek, M.S., Kaczmarek, L.D. 2015. *Effect of tactile sensations during finger painting on mindfulness, emotions, and scope of attention*. Article in Creativity Research Journal in press (online) [Diakses tanggal 20 Mei 2016]
- Montolalu, et.al. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Pamadhi., Sukardi. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta
- Tsai, K.C. 2012. *Play, Imagination, and Creativity*. Journal of Education Learning. Volume 1, 6 hlm. (online) [diakses tanggal 10 Mei 2016]