

Peningkatan Kreatifitas Seni melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna dengan Teknik *Finger Painting* pada Anak Usia Dini

Sri Handayani[✉], Nurul Hidayati, Nurul Khotimah
Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan. Kec. Lakarsantri. Surabaya, Jawa Timur

✉Corresponding Author
(Sri22020@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Usia dini merupakan masa emas, yakni tahap kemampuan berpikir anak mengalami perkembangan yang pesat. Namun, pada umumnya, guru hanya menekankan kemampuan kognitif, motorik, dan afektif. Padahal pada era sekarang dibutuhkan kreatifitas sebagai penunjang kemampuan kognitif, motorik, dan afektif. Penelitian ini bertujuan mengkaji dampak penggunaan teknik *finger painting* dalam pembelajaran sains pencampuran warna sebagai upaya peningkatan kreatifitas seni pada anak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif bersama dengan guru di kelompok B1 TK Negeri Pembina Takeran. Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus yang terdiri dari dua pertemuan pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan kreatifitas seni melalui pembelajaran sains dengan teknik *finger painting* pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Kreatifitas, *Finger Painting*, Pembelajaran Sains.

Abstract

Early age is a golden period, namely the stage where children's thinking skills experience rapid development. However, in general, teachers only emphasize cognitive, motor, and affective abilities. Whereas in the current era creativity is needed to support cognitive, motoric, and affective abilities. This study aims to examine the impact of using finger painting techniques in learning color mixing science as an effort to increase artistic creativity in children. This research is a Classroom Action Research (CAR). This research was conducted collaboratively with teachers in group B1 of Pembina Takeran Public Kindergarten. The research was carried out for 2 cycles consisting of two meetings in each cycle. Data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. In addition, this research uses descriptive analysis. The results of this study are an increase in artistic creativity through science learning with finger painting techniques in children aged 5-6 years. Keywords: Creativity, Finger Painting, Learning Science.

Keywords: Creativity, *Finger Painting*, Learning Science.

PENDAHULUAN

Usia 4-6 tahun merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak. Di usia ini pula anak mengalami masa-masa peka dimana anak sangat sensitif sekali dalam menerima berbagai hal yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri mereka. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi, baik fisik maupun psikis yang siap menerima dan merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Kurikulum 2004 TK dan RA, 2005:1). Di masa-masa ini untuk pertama kalinya dasar-dasar pertama dalam mengembangkan segala macam aspek kemampuan di letakkan. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal.

Anak usia dini masih dalam tahap berpikir konkrit, sehingga anak butuh pembelajaran yang menggunakan pendekatan konkrit pula, yaitu dengan menggunakan benda-benda nyata. Melalui panca inderanya, anak melakukan aktivitas kognitif untuk mendapatkan pengalaman langsung. Pengalaman langsung berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek adalah awal dari pengenalan terhadap suatu objek (Djamarah, 2005:97). Kesan-kesan pertama yang di dapat dari pengalaman langsung tadi akan langsung di tangkap oleh anak dan tidak mudah hilang dari ingatan anak. Selain itu, belajar melalui pengalaman (*learning by doing*) dalam bentuk eksplorasi dan manipulasi akan menjadikan sesuatu yang diperoleh setelah anak mempelajari sesuatu, akan diingat oleh anak dalam waktu yang relatif lama (*long term memory*), khususnya bagi anak usia pra-sekolah (Winataputra, 2007:6.25). Melalui kegiatan eksplorasi, menjadikan anak lebih mudah dalam memahami sesuatu melalui pengalaman-pengalaman yang konkrit. Melihat betapa pesatnya perkembangan anak di tahun-tahun awal kehidupannya dan tantangan jaman untuk itulah di Taman Kanak-kanak digunakan sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang berusaha untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan tersebut meliputi pembiasaan, moral, bahasa, kognitif, fisik, dan motorik. Aspek-aspek tersebut tertuang dalam kegiatan seni.

Keterampilan seni perlu dikembangkan sejak dini, karena seni dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak. Pendapat ini diperkuat oleh Semiawan yang menyatakan bahwa pendidikan melalui seni dapat menumbuhkan kreatifitas, kepekaan sosial terhadap lingkungan sekelilingnya, memperhalus kepekaan emosional, mencerdaskan segi kognitif dan perkembangan manusia dalam harmoni dengan nilai dan dimensi karakter manusia (Sobandi, 2008:6). Melalui seni, seluruh aspek perkembangan pada diri anak akan berkembang optimal, karena dilakukan dalam suasana yang lebih menyenangkan. Selain itu dalam seni anak bebas untuk berkreasi dan menuangkan semua ide-ide yang dimilikinya. Salah satu indikator dalam kemampuan kognitif bidang seni bagi kelompok A yang dikembangkan di taman kanak-kanak adalah mengenal warna.

Pelaksanaan kegiatan belajar tentang pengetahuan warna, ternyata beberapa siswa di kelompok B1 TK Negeri Pembina Takeran masih mengalami kesulitan. Mereka masih sering salah dalam menyebutkan warna-warna baru yang dihasilkan dari proses pencampuran warna primer (merah, kuning dan biru). Setelah diamati oleh guru, yang menjadi penyebabnya adalah karena media yang selama ini digunakan adalah dengan krayon, yang terkadang hasil akhir dari pencampuran warna sulit untuk dijabarkan oleh anak. Sehingga anak mengalami kesulitan dalam hal pengetahuan warna. Untuk menyelesaikan masalah ini, maka peneliti mencoba untuk mengatasi kesulitan siswa dalam hal pengenalan warna melalui kegiatan seni melalui pembelajaran sains.

Pembelajaran sains merupakan kombinasi dari keterampilan proses dan konten (Jackman, 2012). Proses merupakan cara anak belajar, sedangkan konten merupakan pengetahuan yang ingin dikembangkan. Kreatifitas seni mampu diimplementasikan dalam pembelajaran sains. Melalui pembelajaran sains, anak akan mengeksplor dan berkreasi dengan lingkungan sekitarnya, sedangkan kreatifitas pada anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan (Sujiono, 2010: 13). Lebih lanjut Munandar (2009: 12) mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan kombinasi asosiasi berdasarkan bahan, informasi yang sudah ada menjadi hal yang bermakna dan bermanfaat. Seseorang mendapat predikat kreatif jika menghasilkan karya yang mengandung unsur yang bernilai (Halpern dalam Suharman, 2011: 7). Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan sebuah membutuhkan proses untuk dikembangkan. Kreatifitas seni merupakan kemampuan seseorang berproses untuk menjadi kreatif dalam bidang seni. Oleh sebab itu dengan permasalahan yang ada, maka peneliti merasa bahwa kegiatan mencampur warna termasuk dalam pembelajaran sains yang terdapat unsur kreatifitas seni.

Berbicara mengenai seni dan pencampuran warna, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan teknik *finger painting*. Menurut Pamadhi (2009) *finger painting* merupakan teknik melukis tanpa menggunakan alat atau dengan kata lain anak-anak menggunakan jari tangannya sebagai pengganti kuas/alat. Lebih lanjut Harahap (2019) berpendapat bahwa *finger painting* merupakan kegiatan membuat gambar dengan menggoreskan adonan warna secara langsung dengan jari tangan. Cahyati (2015) menyatakan bahwa *finger painting* merupakan teknik melukis menggunakan jari pada kertas kosong, dengan tujuan membantu perkembangan kreativitas anak dan melatih motorik halus. Pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *finger*

painting merupakan kegiatan melukis menggunakan jari. Manfaat kegiatan *finger painting* menurut Pamadhi (2009) antara lain, 1) media menuangkan emosi; 2) alat bercerita; 3) media bermain; 4) melatih ingatan; 5) melatih kemampuan berpikir secara menyeluruh; 6) melatih ketelitian menjaga keseimbangan; 7) mengembangkan kreativitas; 8) mengembangkan motorik halus; 9) melatih kelenturan jari.

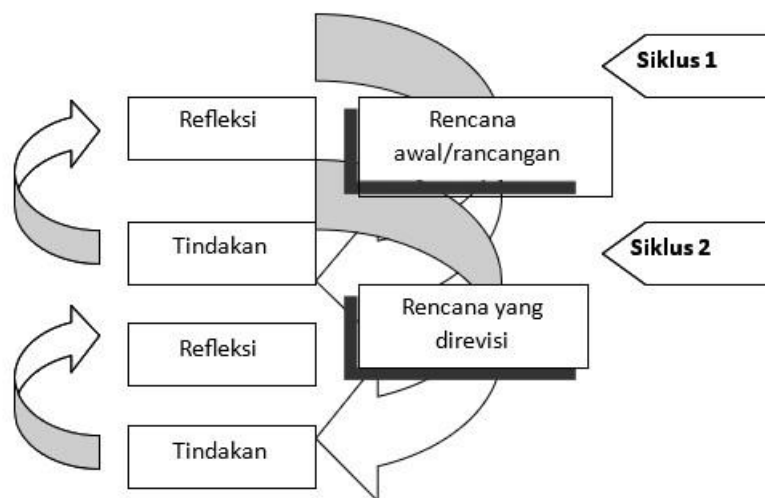
Sejalan dengan itu, terdapat penelitian terdahulu mengenai penerapan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas yakni Ramdini (2019) dengan hasil penelitiannya berupa *finger painting* mampu menstimulasi kreativitas anak karena anak bebas berekspresi dan menghasilkan karya dengan nilai tinggi. Marlina dan Farida (2020) dengan penelitiannya menghasilkan data bahwa kegiatan *finger painting* mampu mengembangkan kreativitas anak. Sejalan dengan itu, Mayar, dkk (2022) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *finger painting* bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas anak yang mandiri, imajinatif, dan mengasah bakat dalam pembelajaran seni.

Penelitian mengenai dampak positif dari *finger painting* tersebut, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penerapan *finger painting* dalam pembelajaran sains. Pembelajaran sains yang pada umumnya memperlajari mengenai kejadian lingkungan sekitar anak, bisa menjadi pengasah bakat kreativitas anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan peningkatan kreatifitas seni melalui pembelajaran sains pencampuran warna dengan teknik *finger painting*.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan suatu pencarian sistematis yang dilaksanakan oleh para pelaksana program (dalam pendidikan dilakukan oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor), dalam mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan, dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan kegiatan pembelajaran (Sukmadinata, 2008:140). Sementara menurut Elliot PTK adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya (Aqib, 2009:12).

Dalam PTK yang dikembangkan oleh Kemmis memiliki daur siklus. Dimana dalam setiap siklusnya meliputi unsur-unsur perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sesudah suatu siklus selesai dilaksanakan, jika ternyata hasilnya masih belum menunjukkan adanya perbaikan maka kemudian guru merencanakan untuk membuat siklus lanjutan. Hal tersebut terus dilakukan sampai hasil yang ditunjukkan telah mencapai indikator keberhasilan. PTK menggabungkan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh guru dengan penggunaan hasil penelitian. Dengan adanya PTK maka diharapkan guru dapat berpikir reflektif, melakukan diskusi dan dapat membuat keputusan sendiri dalam mengatasi masalah yang dihadapi siswa didiknya di kelas. Adapun langkah siklus dapat ditunjukkan melalui gambar 1 berikut:



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Aqib, 2009:31)

Tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi (*observing*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai. Teknik pengumpulan data antara lain, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu penelitian ini menggunakan analisis data berupa analisis deskriptif yang menjelaskan hasil temuan pada siklus 1 dan 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Tahap siklus I, guru bersama teman sejawat menyusun RPPH awal sebelum diadakannya penelitian (Lampiran 1 halaman 84). Adapun dalam RPPH awal tersebut, media yang digunakan dalam kegiatan pencampuran warna masih menggunakan krayon. Ternyata anak-anak merasa jenuh ketika melakukan pencampuran warna dengan krayon, karena hasil yang di dapat kurang maksimal dan anak-anak sudah terlalu sering menggunakan krayon. Setelah itu, barulah peneliti bersama teman sejawat menyusun RPPH untuk siklus 1 pertemuan 1. Dalam RPPH siklus 1 pertemuan 1 ini, mulai digunakan bubur warna *finger painting* pada saat kegiatan pencampuran warna.

Tabel 1. Rencana Pembelajaran Siklus 1

Langkah-langkah	Penjelasan
Pembelajaran pagi ceria	Dilaksanakan ± 15 menit di lapangan. Siswa membuat lingkaran besar, berlomba mengelompokkan manik-manik sesuai dengan warna.
Kegiatan awal	Dilaksanakan ± 15 menit Berdoa bersama. Melakukan presensi. Kegiatan apersepsi. Menjelaskan ragam warna primer (merah, kuning, biru), misalnya: buah apel dan mawar warnanya merah, dll.
Kegiatan inti	Dilaksanakan ± 60 menit. Siswa melakukan eksperimen mencampur warna primer dari bubur warna <i>finger painting</i> . Siswa praktik melakukan <i>finger painting</i> dari hasil pencampuran warna yang telah dilakukan sebelumnya.
Kegiatan penutup	Dilaksanakan ± 30 menit. Siswa mempresentasikan hasil karya. Guru memberikan penguatan mengenai kegiatan mencampur warna primer. Berdoa bersama.

Tahapan observasi ini peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi siswa untuk mengukur peningkatan yang terjadi pada siswa dalam hal pengetahuan warna, lembar observasi guru untuk melihat tingkat keberhasilan dan kelemahan dalam proses belajar mengajar, serta lembar observasi alat dan bahan.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1 (pertemuan 1)

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		
		Bisa Membedakan warna	Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	Dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari hasil pencampuran warna primer
1	A	MB	MB	BB
2	Fn	MB	MB	BB

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		
		Bisa Membedakan warna	Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	Dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari hasil pencampuran warna primer
3	J	BSH	BSH	MB
4	Zn	BSH	BSH	MB
5	Zh	BSH	BSH	MB
6	B	BSH	BSH	MB
7	Hz	MB	MB	BB
8	Fr	BSH	BSH	BB
9	S	BSH	BSH	MB
10	G	BSH	BSH	MB
11	Ht	MB	BSH	MB
12	K	BSB	BSB	BSH
13	R	BB	MB	BB
14	Fa	BB	MB	BB
15	N	BSH	BSH	MB

Keterangan :

BSB : Bisa menyebutkan 4 warna

BSH : Bisa menyebutkan 3 warna

MB : Bisa menyebutkan 2 warna

BB : Bisa menyebutkan 1 warna

Tabel 3. Penilaian Hasil Belajar Siklus 1 (pertemuan 1)

Aspek yang dinilai	Jumlah					
	B	%	C	%	K	%
Bisa membedakan warna	8	53,3%	7	46,6%	-	-
Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	5	33,3%	6	40%	4	26,6%
Anak dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer	6	40%	5	33,3%	4	26,6%

Dari data tersebut tabel 2 dan 3, dapat kita ketahui bahwa pelaksanaansiklus 1 (pertemuan 1) belum menunjukkan keberhasilan. Karena dari hasil observasi dapat diketahui bahwa dari 15 orang siswa di kelompok B1 hanya sebanyak 53,3% (8 siswa) yang bisa membedakan warna yang satu dengan yang lain, sedangkan 46,6% (7 siswa) masih belum bisa. Kegiatan menyebutkan warna- warna primer juga menampilkan hasil yang serupa. Sebanyak 33,3% (5 siswa) yang berhasil, sedangkan 66,6% (10 siswa) masih belum berhasil menyebutkan warna-warna primer. Disisi lain, Kemampuan menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna primer hanya 40% (6 siswa) yang berhasil, sedangkan 60% (9 siswa) masih belum mencapai keberhasilan. Dari data tersebut di atas dapat kita lihat bahwa tingkat keberhasilan pada siklus 1 (pertemuan 1) masih rendah dan belum mencapai keberhasilan, karena secara keseluruhan masih kurang dari 75%.

Hasil refleksi dari siklus I (pertemuan 1) ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan rencana perbaikan pembelajaran pada siklus I (pertemuan 2). Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan peranan guru, baik dalam hal penyampaian materi maupun dalam hal penguasaan kelas, agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Penerapan aturan bermain harus jelas, agar kegiatan seni bermain *finger painting* dapat terlaksana lebih baik.
3. Bubur *finger painting* yang dibuat sebaiknya tidak terlalu kental, agar tidak susah untuk di campur, sehingga warna baru yang dihasilkan dari kegiatan pencampuran warna dapat dilihat jelas oleh anak. Warna kuning yang digunakan juga harus tepat.
4. Penggunaan alat harus sesuai dengan jumlah siswa yang ada.

Pada siklus 1 pertemuan 2, guru mengulangi kembali kegiatan yang dulu telah dilakukan pada pertemuan 1, yaitu kegiatan mencampur bubur warna *finger painting* (merah, kuning, biru) dan siswa diminta untuk menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna tadi. Karena berdasarkan hasil evaluasi guru, anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan warna, menyebutkan macam-macam warna primer dan menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran bubur warna *finger painting* masih cukup besar. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus 1 di pertemuan 2 sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan. Baik dari segi siswa, guru, serta alat dan bahan yang digunakan. Hal ini dapat kita lihat dari hasil observasi yang ada setelah dilakukannya siklus 1 (pertemuan 2) berikut ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus 1 (pertemuan 2)

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		
		Bisa Membedakan warna	Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	Dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari hasil pencampuran warna primer
1	A	MB	MB	MB
2	Fn	BSH	BSH	MB
3	J	BSH	BSH	BSH
4	Zn	BSH	BSH	BSH
5	Zh	BSH	BSH	MB
6	B	BSH	BSH	MB
7	H _z	BSH	MB	MB
8	Fr	BSH	BSH	MB
9	S	BSH	BSH	MB
10	G	BSH	BSH	MB
11	H _t	MB	BSH	MB
12	K	BSB	BSB	BSH
13	R	MB	MB	MB
14	F _a	BB	MB	BB
15	N	BSH	BSH	MB

Keterangan :

BSB : Bisa menyebutkan 4 warna
 BSH : Bisa menyebutkan 3 warna
 MB : Bisa menyebutkan 2 warna

BB : Bisa menyebutkan 1 warna

Tabel 5. Penilaian Hasil Belajar Siklus 1 (pertemuan 2)

Aspek yang dinilai	Jumlah					
	B	%	C	%	K	%
Bisa membedakan warna	10	66,6%	5	33,3%	-	-
Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	7	46,6%	5	33,3%	3	20%
Anak dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer	8	53,3%	4	26,6%	3	20%

Dari data tersebut tabel 4 dan 5, dapat kita ketahui bahwa pelaksanaan siklus 1 (pertemuan 2) sudah mulai menunjukkan sedikit peningkatan, namun masih tetap belum menunjukkan keberhasilan. Karena dari hasil observasi pertemuan 2 kali ini dapat diketahui bahwa dari 15 orang siswa di kelompok B1 sebanyak 66,6% (10 siswa) mulai bisa membedakan warna yang satu dengan yang lain, sedangkan 33,3% (5 siswa) masih belum menunjukkan peningkatan. Dan dalam hal menyebutkan warna- warna primer sebanyak 46,6% (7 siswa) yang berhasil, sedangkan 53,3% (8 siswa) masih belum menunjukkan peningkatan. Dan dalam kemampuan menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna primer sebanyak 53,3% (8 siswa) yang berhasil, sedangkan 46,6% (7 siswa) masih belum mencapai keberhasilan. Dari data tersebut di atas dapat kita lihat bahwa walaupun telah terjadi peningkatan dalam siklus 1 (pertemuan 2), namun tingkat keberhasilan masih rendah dan belum mencapai target, karena secara keseluruhan masih kurang dari 75% seperti yang diharapkan oleh peneliti. Hasil refleksi dari siklus 1 (pertemuan 2) ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan rencana perbaikan pembelajaran pada siklus 2 (pertemuan 1). Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan peranan guru, baik dalam hal penyampaian materi maupun dalam hal penguasaan kelas, agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Guru harus lebih memperhatikan kesiapan dalam diri siswa sebelum materi disampaikan.
3. Guru harus lebih sering memberikan *reward* pada siswa dan tidak hanya pada saat sesi tanya jawab saja, *reward* bisa berupa pemberian bintang.
4. Untuk lebih memperjelas penyampaian materi tentang macam-macam warna, bisa menggunakan media konkret yang ada di dalam kelas.
5. Meningkatkan kemandirian siswa dalam melakukan kegiatan seni *finger painting*.

Siklus 2

Sebagaimana pada siklus pertama, dalam siklus kedua ini guru mempersiapkan beberapa hal untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus kedua, yaitu pembuatan RPPH. Pada tahap ini, guru bersama teman sejawat kembali menyusun RPPH yang akan digunakan dalam siklus 2 (Lampiran 4 halaman 89). Penyusunan RPPH dalam siklus 2 ini dibuat berdasarkan hasil dari refleksi pelaksanaan siklus 1 (pertemuan 2).

Berdasarkan siklus pertama ada beberapa hal yang direncanakan guru untuk menyelesaikan masalah yaitu (1) mengoptimalkan peranan guru, baik dalam hal penyampaian materi maupun dalam hal penguasaan halaman, (2) memperhatikan kesiapan dalam diri siswa sebelum materi disampaikan, (3) pemberian *reward* pada siswa agar siswa lebih termotivasi lagi, (4) memperjelas penyampaian materi tentang macam-macam warna dengan menggunakan media konkret yang ada di dalam halaman.

Tabel 6. Rencana Pembelajaran Siklus 2

Langkah-langkah	Penjelasan
Pembelajaran pagi ceria	Dilaksanakan ± 15 menit di lapangan. Siswa membuat lingkaran besar, berlomba mengelompokkan manik-manik sesuai dengan warna.
Kegiatan awal	Dilaksanakan ± 15 menit Berdoa bersama. Melakukan presensi. Kegiatan apersepsi. Menjelaskan ragam warna primer (merah, kuning, biru), misalnya: buah apel dan mawar warnanya merah, dll.
Kegiatan inti	Dilaksanakan ± 60 menit. Siswa melakukan eksperimen mencampur warna primer dari bubur warna <i>fingerpainting</i> . Siswa praktik melakukan <i>finger painting</i> dari hasil pencampuran warna yang telah dilakukan sebelumnya. Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya.
Kegiatan penutup	Dilaksanakan ± 30 menit. Menyanyikan lagu "Mencampur Warna" Guru memberikan penguatan mengenai kegiatan mencampur warna primer. Berdoa bersama

Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus 2 (pertemuan 1) sudah menunjukkan banyak sekali peningkatan, baik dari segi siswa, guru, serta alat dan bahan yang digunakan. Hal ini dapat kita lihat dari hasil observasi tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Belajar Siklus 2 (pertemuan 1)

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		
		Bisa Membedakan warna	Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	Dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari hasil pencampuran warna primer
1	A	MB	MB	MB
2	Fn	BSH	BSH	MB
3	J	BSH	BSH	BSH
4	Zn	BSH	BSH	BSH
5	Zh	BSH	BSH	MB
6	B	BSH	BSH	MB
7	H _z	BSH	MB	MB
8	Fr	BSH	BSH	MB
9	S	BSH	BSH	MB
10	G	BSH	BSH	MB
11	H _t	MB	BSH	MB
12	K	BSB	BSB	BSH
13	R	MB	MB	MB
14	Fa	BB	MB	BB
15	N	BSH	BSH	MB

Keterangan :

BSB : Bisa menyebutkan 4 warna
 BSH : Bisa menyebutkan 3 warna
 MB : Bisa menyebutkan 2 warna
 BB : Bisa menyebutkan 1 warna

Tabel 8. Penilaian Hasil Belajar Siklus 2 (pertemuan 1)

Aspek yang dinilai	Jumlah					
	B	%	C	%	K	%
Bisa membedakan warna	12	80%	3	20%	-	-
Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	11	73,3%	4	26,6%	-	-
Anak dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer	10	66,6%	5	33,3%	-	-

Dari data tabel 7 dan 8, dapat kita ketahui bahwa pelaksanaan siklus 2 (pertemuan 1) sudah mulai menunjukkan banyak peningkatan dalam hal membedakan warna namun masih belum menunjukkan keberhasilan dalam hal menyebutkan warna primer dan menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer. Karena dari hasil observasi siklus 2 pertemuan 1 kali ini dapat diketahui bahwa dari 15 orang siswa di kelompok B1 sebanyak 80% (12 siswa) sudah bisa membedakan warna yang satu dengan yang lain, sedangkan 20% (3 siswa) masih belum menunjukkan peningkatan. Dan dalam hal menyebutkan warna-warna primer sebanyak 73,3% (11 siswa) sudah menunjukkan peningkatan, sedangkan 26,6% (4 siswa) masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Dan dalam kemampuan menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warnaprimaer sebanyak 66,6% (10 siswa) yang berhasil, sedangkan 33,3% (5 siswa) masih belum mencapai keberhasilan. Dari data tersebut di atas dapat kita lihat bahwa walaupun telah terjadi peningkatan dalam siklus 2 (pertemuan 1), namun tingkat keberhasilannya masih belum mencapai target, karena secara keseluruhan masih belum mencapai hasil 75%.

Hasil refleksi dari siklus 2 (pertemuan 1) ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan rencana perbaikan pembelajaran pada siklus 2 (pertemuan 2). Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan peranan guru, baik dalam hal penyampaian materi maupun dalam hal penguasaan Halaman, agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Guru harus lebih sering memberikan *reward* pada siswa dan tidak hanya pada saat sesi tanya jawab saja, *reward* bisa berupa pemberian bintang.
3. Menambahkan kegiatan seni yang lain seperti bernyanyi agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

Siklus 2 pertemuan 2, guru mengulangi kembali kegiatan yang dulu telah dilakukan pada pertemuan 1, yaitu kegiatan permainan warna dengan menggunakan bubur warna *finger painting* (merah, kuning, biru) dan siswa diminta untuk menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari permainan warna tadi. Karena berdasarkan hasil evaluasi guru, masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran bubur warna *finger painting*. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus 2 (pertemuan 2) sudah menunjukkan tercapainya peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, baik dari segi siswa, guru, serta alat dan bahan yang digunakan. Hasil dari pelaksanaan siklus 2

(pertemuan 2) secara keseluruhan telah mencapai target 75%. Hal ini dapat kita lihat dari hasil observasi pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Hasil Belajar Siklus 2 (pertemuan 2)

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		
		Bisa Membedakan warna	Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	Dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari hasil pencampuran warna primer
1	A	BSH	BSH	BSH
2	Fn	BSH	BSH	MB
3	J	BSH	BSH	BSH
4	Zn	BSH	BSH	BSH
5	Zh	BSH	BSH	MB
6	B	BSH	BSH	MB
7	Hz	BSH	MB	MB
8	Fr	BSH	BSH	MB
9	S	BSH	BSH	MB
10	G	BSH	BSH	MB
11	Ht	BSH	BSH	BSH
12	K	BSB	BSB	BSH
13	R	BSH	BSH	MB
14	Fa	BB	MB	BB
15	N	BSH	BSH	MB

Tabel 10. Penilaian Hasil Belajar Siklus 2 (pertemuan 2)

Aspek yang dinilai	Jumlah					
	B	%	C	%	K	%
Bisa membedakan warna	14	93,3 %	1	0,06 %	-	-
Bisa menyebutkan nama-nama warna primer	13	86,6 %	2	13,3 %	-	-
Anak dapat menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer	12	80%	3	20%	-	-

Dari data tabel 9 dan 10 dapat kita ketahui bahwa pelaksanaan siklus 2 (pertemuan 2) sudah menunjukkan banyak peningkatan dalam hal pengetahuan warna. Karena dari hasil observasi siklus 2 pertemuan 2 kali ini dapat diketahui bahwa dari 15 orang siswa di kelompok B1 sebanyak 93,3% (14 siswa) sudah bisa membedakan warna yang satu dengan yang lain, sedangkan 0,06% (1 siswa) masih belum menunjukkan peningkatan. Dan dalam hal menyebutkan warna-warna primer

sebanyak 86,6% (13 siswa) sudah menunjukkan peningkatan, sedangkan 13,3% (2 siswa) masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Dan dalam kemampuan menyebutkan warna baru yang dihasilkan dari pencampuran warna primer sebanyak 80% (12 siswa) yang berhasil, sedangkan 20% (3 siswa) masih belum mencapai keberhasilan. Dari data tersebut di atas dapat kita lihat bahwa dalam siklus 2 pertemuan 2 telah terjadi peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan, karena secara keseluruhan telah mencapai angka 75%.

Setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas tentang penanaman konsep pengetahuan warna melalui kegiatan seni *finger painting* di kelompok B1 TK Negeri Pembina Takeran dalam 2 siklus, yakni setiap siklusnya dilakukan dalam 2 kali pertemuan, peneliti masih menemukan adanya kekurangan dalam setiap pelaksanaan siklus, baik itu dalam siklus ke 1 sampai siklus 2. Dalam pelaksanaan siklus 1 (pertemuan 1 dan 2), kelemahan-kelemahan yang sering muncul adalah guru kurang menguasai materi yang akan disampaikan pada siswa dan terlalu cepat memulai penyampaian materi tanpa melihat kesiapan dalam diri siswa. Selain itu penguasaan halaman juga masih kurang, sehingga pada saat materi disampaikan masih ada beberapa siswa yang mengganggu temannya, sehingga suasana halaman menjadi sedikit kacau. Guru harus yakin dan tahu betul jika siswa sudah siap menerima pelajaran baru. Guru bisa memulai pelajaran jika perhatian dan motivasi siswa untuk menerima materi baru sudah mulai tumbuh (Majid, 2007:99). Jika masih belum terjadi kesiapan dalam diri siswa sebaiknya siswa di kondisikan terlebih dahulu agar mereka lebih siap menerima materi yang akan disampaikan oleh Guru.

Adanya perhatian sangat penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang akan disampaikan, anak harus diberi rangsangan yang dapat mempengaruhi kelakuannya agar terus memperhatikan pelajaran (Djamarah, 2005:60). Sedangkan kelebihan yang nampak dalam pelaksanaan siklus 1 (pertemuan 1 dan 2) adalah guru selalu memberikan motivasi pada siswa dan senantiasa memberikan *reward* berupa pujian jika siswa telah mencapai suatu keberhasilan. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Dalam hal ini pemberian *reward* oleh guru merupakan langkah yang tepat. Menurut Crow & Crow bahwa anak-anak pada masa-masa permulaan sekolah dapat distimulus untuk memperkuat pekerjaan-pekerjaan yang baik melalui pujian-pujian dari Guru, menampilkan anak sebagai juara atau dengan memberikan hadiah-hadiah yang bersifat kebetulan (Djamarah, 2005:167). Sedangkan dalam pelaksanaan siklus 2 (pertemuan 1 dan 2) kelemahan-kelemahan yang dominan muncul adalah beberapa siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada saat guru menyampaikan materi, sehingga siswa tersebut terkadang mengganggu teman yang lain. Dalam belajar diperlukan adanya pemusatan perhatian. Tanpa adanya ini maka materi yang disampaikan oleh guru akan menjadi sia-sia karena tidak dapat ditangkap dengan baik oleh siswa (Djamarah, 2005:63). Anak usia TK memang memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga perhatiannya seringkali beralih, hal ini biasanya akan terjadi jika kegiatan yang dilakukan dirasa sudah tidak lagi menyenangkan bagi anak. Berg mengatakan bahwa ruang perhatian anak untuk bisa duduk tenang adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang bisa membuat anak senang maka rentang perhatiannya akan lebih lama (Aisyah, 2008:1.8). Oleh karena itu Guru sebaiknya selalu membuat suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Untuk membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan agar anak senantiasa berkonsentrasi, maka di siklus 2 ini guru mulai menambahkan dengan kegiatan bernyanyi dengan begitu maka anak akan senantiasa gembira.

Selain itu terdapat kelebihan yang dominan muncul dalam pelaksanaan siklus 2 (pertemuan 1 dan 2) adalah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan melalui kegiatan seni. Siswa juga lebih mandiri karena pada saat melakukan kegiatan seni *finger painting* sudah tidak lagi dibantu oleh Guru. Penerapan konsep seni dalam pembelajaran di TK akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik di dalam suasana bermain yang kreatif (Sumanto, 2005:22). Pembelajaran seni dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga difungsikan untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif.

Nuraini (2015) dalam penelitiannya memaparkan terjadi peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Sebesar 48,66% anak mengalami peningkatan kreativitas seni. Hasibuan dan Mallevi (2016) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa permainan outdoor dan *finger painting* mampu meningkatkan kreativitas anak. Wulandari, dkk (2020) dalam penelitiannya

membuktikan bahwa *finger painting* mampu meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar 7 dari 8 anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik. Sundari dan Fatimatul (2021) dalam penelitiannya memaparkan bahwa guru harus kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data, bagi guru penggunaan *finger painting* dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan anak. Jannah dan Rakimahwati (2022) menjelaskan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik. Penelitiannya menggunakan kegiatan montase, namun pada penelitian ini menggunakan *finger painting*, sehingga terdapat kebaruan penelitian mengenai pengembangan kreativitas anak. Penelitian-penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti. Namun, peneliti ingin menekankan pembaruan mengenai teknik *finger painting*. Oleh karena itu pembeda dari penelitian tersebut yakni peneliti menerapkan *finger painting* dalam kegiatan pembelajaran sains untuk meningkatkan kreativitas anak. Sehingga anak tidak hanya belajar sains atau bereksperimen mengenai lingkungan disekitarnya, akan tetapi mengasah kreativitas seni juga dengan kegiatan mencampur warna. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran sains melalui *finger painting* mampu meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang mampu membuktikan bahwa *finger painting* meningkatkan kreativitas. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan kemampuan kreativitas dan kognitifnya. Melalui pembelajaran sains dengan teknik *finger painting*, anak berhasil mengenal warna primer dan mampu meningkatkan kreativitasnya dengan kegiatan mencampur warna. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil belajar anak yang mencapai tingkat keberhasilan sebesar 75%. Selain itu, teknik *finger painting* mampu meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif anak. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas teknik *finger painting* jika diimplementasikan pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Halaman Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Cahyati, Anis. 2015. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kreativitas". *E-Journal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 1, No. 1.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2006. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri.Drs. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elizabeth.B. 1990. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Hasibuan, Rachma dan Mallewi Agustin Ningrum. 2016. "Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Tahun 2016.
- Hurlock, Elizabeth.B. 1990. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga Hurlock.
- Jannah, Ranti Raudatul Dan Rakimahwati. 2022. "Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kreativitas Usia Dini". *Journal of Education Research*, Vol. 3(4), 2022, pages 187-191.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marlina, Lenni dan Farida Mayar. 2020. "Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-kanak". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No. 2, 2020.
- Mayar, Farida, dkk. 2022. "analisis pembelajaran seni melalui finger painting pada anak usia dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, Issue 4 (2022), pages 357-363.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nuraini, Febri. 2015. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui *Finger Painting* Pada Anak Di Ra Sunan Averrous Bogor, Bantul". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oberlander, June.R. 2008. *Slow And Steady Get Me Ready*. Jakarta: Primamedia Pustaka.
- Pamadhi, Hajar. 2008. *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka.
- Ramdini, Tiara Prima dan Farida Mayar. 2019. "Peranan Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, No. 6, 2019.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara.A. 2008. *Pendidikan Anak Usia DiniMenyiapkan Anak Usia Tiga, Empat Dan Lima Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik Dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset.
- Sudjoko. 2001. *Pengantar Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Departemen Pendidikan Nasional. Bandung
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundari, Rita dan Fatimatul Zahroh. 2021. "Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan *Finger Painting* Bagi Guru PAUD". *Journal Of Early Childhood And Character Education*, Vol. 1, No. 1, 2021.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suharman. 2011. *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. Surabaya: Laros.
- Winataputra, Udin.S. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas TerbukaDepartemen Pendidikan Nasional.
- Wulandari, Anggi, dkk. 2020. "Meningkakan Kreativitas Anak Melalui Teknik *Finger Painting* Di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(1): 80-89, Februari 2020.