

PENINGKATAN KREATIVITAS MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PENERAPAN KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA KELOMPOK B TK TUNAS HARAPAN DI KECAMATAN KOTA MANNA BENGKULU SELATAN

(Penelitian Tindakan Kelas)

Emilia Gustina

TK Tunas Harapan Manna Bengkulu Selatan

Abstract

The reason the research conducted was motivated by the low creativity of children, teachers rarely conducting finger painting, teachers are reluctant to prepare the media to enhance the creativity of children, and teachers use only the available media are really very simple. General research objective is to determine the increase fine motor creativity through the application of finger painting activities in group B TK Tunas Harapan in the district of Kota Manna. The research method is using classroom action research, conducted in two cycles. The results showed that: (1) the activities of finger painting theme is determined in accordance teachers can improve fine motor creativity as evidenced by the value achieved in the first cycle of 46.7% and the second cycle increased by 83.35%; (2) the activities of finger painting with children of their own creations can improve fine motor creativity as evidenced by the success of children, in the first cycle by 45% and increased in the second cycle of 81.67%; (3) The activities of finger painting with various media can improve fine motor creativity as evidenced by the success of children in the first cycle by 45% and increased in the second cycle of 81.67%. It can be concluded that the application of finger painting activities can improve fine motor creativity in group B TK Tunas Harapan Kota Manna District of South Bengkulu.

Kata Kunci: Kreativitas Motorik Halus Anak, *Finger Painting*.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Hawadi, (2004:113) menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *non-aptitude* adalah: 1) mempunyai daya imajinasi kuat, 2) mempunyai inisiatif, 3) mempunyai minat luas, 4) mempunyai kebebasan dalam berpikir, 5) bersifat ingin tahu, 6) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, 7) mempunyai kepercayaan diri yang kuat, 8) penuh semangat 9) berani mengambil resiko,

10) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Kemampuan profesional guru dalam mengelola Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) akan mempengaruhi keberhasilan anak didik dalam mencapai perkembangan kreativitasnya secara optimal. Oleh karena itu seorang guru seharusnya selalu berusaha mengembangkan kreativitas anak didiknya. Banyak faktor yang menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara

optimal dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah melalui kegiatan melukis dengan jari (*finger painting*). Agar kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam pembelajaran guru seharusnya lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan yang selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan (Munandar, 2009:12).

Pengembangan kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang tetapi perlu ditemukan, dikenali, dan dirangsang sejak usia dini. Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada dengan demikian baik perubahan dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang maupun dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan (Munandar, 2009:12).

Permasalahan utama yang dialami oleh anak didik di kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Manna Bengkulu Selatan adalah masih rendahnya kreativitas yang dimiliki. Beberapa penyebabnya adalah kegiatan pembelajaran monoton yang dilakukan guru serta lebih menekankan pada pengembangan akademis. Guru kurang mencoba cara-cara kreatif untuk membangkitkan kreativitas anak didik, misalnya dengan melaksanakan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang manfaat kegiatan *finger painting*. Sebenarnya media *finger painting* merupakan media yang murah dan mudah diperoleh. Bahan yang digunakan adalah tepung kanji yang dicampur dengan pewarna.

Permainan *finger painting* adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan mengoleskan adonan warna dengan jari jemari secara bebas di atas kertas untuk menghasilkan sebuah karya lukisan abstrak yang penuh warna. Kegiatan ini merupakan salah satu metode yang bermanfaat untuk merangsang atau menstimulan motorik halus anak.

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), dan produk (*product*). Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang

mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Pengertian kreativitas menurut kamus lengkap bahasa Indonesia adalah hasil dari kemampuan mencipta (Marhijanto, 2002:208). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Supriadi (2001:7) menyimpulkan bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Munandar (1999:47-50) mengemukakan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas yaitu: 1) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada; 2) Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban; 3) Jadi, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai

kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian kreativitas, maka dapat diketahui bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat, sedangkan keterampilan motorik adalah kegiatan motorik yang memungkinkan memiliki derajat ketelitian yang tinggi, tetapi tujuannya adalah untuk menampilkan sesuatu perbuatan khas atau menyelesaikan sesuatu perbuatan tertentu.

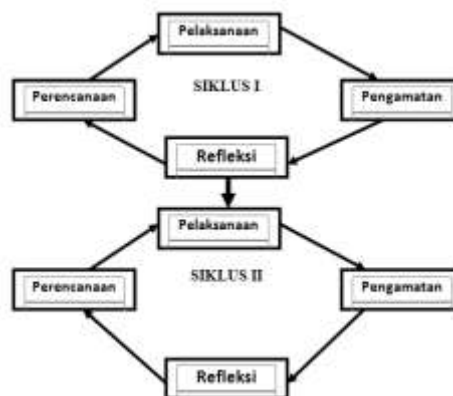
Menurut Patmonodewo (2003:26) keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan. motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon dan spidol dengan kontrol, dan melipat. Tujuan dari kegiatan

motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat menggunakan jari-jemari. Khususnya pekerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah di TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Manna Bengkulu Selatan. Waktu penelitian dimulai pada bulan Februari 2015 sampai dengan Mei 2015. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Manna, dengan jumlah anak 15 orang yaitu 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Untuk kelancaran pelaksanaan penelitian peneliti dibantu oleh mitra peneliti. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas motorik halus anak di TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Manna melalui kegiatan *finger painting*. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian ilmiah dengan menggunakan pendekatan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran. Model pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh Kurt Lewin (Arikunto, 2006: 47).

Penelitian tindakan kelas mempunyai siklus-siklus seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1: PTK Model Kurt Lewin (Arikunto, 2006: 92)

Pada tahap perencanaan (*planning*) adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan mitra peneliti untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, memilih metode yang tepat, menyiapkan media yang digunakan, menyusun skenario pembelajaran dan menyiapkan lembar observasi sebagai alat penilaian. Pada tahap pelaksanaan (*acting*) diterapkan isi rancangan di dalam kelas dimana harus taat pada rancangan yang sudah dirumuskan. Pada pengamatan (*observing*) yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan, hal-hal yang perlu diamati adalah kegiatan guru mengajar dan kegiatan anak mengikuti pembelajaran serta hasil kerja anak melalui lembar observasi. Pada tahap refleksi (*reflecting*) dilakukan perenungan kegiatan yang sudah dilakukan guna mengetahui kelemahan dan kekurangan yang dialami baik pada perencanaan maupun pada pelaksanaan

tindakan yang akan dijadikan acuan untuk perbaikan pada kegiatan berikutnya.

Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah pedoman observasi. Observasi dilakukan oleh observer, yakni mitra peneliti. Beberapa instrumen yang dinilai antara lain: (1) Instrumen penilaian untuk mengetahui kreativitas anak yang berupa mencampurkan warna dan mengembangkan imajinasi; dan (2) Instrumen penilaian terhadap keterampilan guru mengajar dalam hal sikap dan cara guru membuka pelajaran untuk menarik minat anak, mengenalkan bahan yang digunakan dan cara menggunakannya, memperlihatkan karya guru yang sudah jadi, memberi contoh cara melakukan kegiatan *finger painting*, menjelaskan akibat dari penggunaan adonan *finger painting*, menjelaskan tugas anak dan lamanya waktu yang digunakan, memotivasi anak untuk menyelesaikan tugasnya, membimbing anak yang mengalami kesulitan, memberikan penguatan terhadap hasil karya anak, dan cara menutup pelajaran dengan baik.

Teknik analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif dengan persentase dan rata-rata kelas. Adapun rumus persentase seperti berikut.

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Keberhasilan

F = Jumlah anak yang berhasil

n = Jumlah anak keseluruhan

100% = Bilangan Konstan

Indikator penelitian yang diharapkan adalah sekurang-kurangnya 75% anak meningkat kreativitas motorik halusya sesuai dengan tema yang ditentukan guru, 75% anak meningkat kreativitas imajinasinya dengan kreasi anak sendiri, 75% anak meningkat kreativitas motorik halusya melalui berbagai media.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan Siklus I

Perencanaan Tindakan

Siklus pertama terdiri dari dua pertemuan, pertemuan pertama dengan tema/sub tema “Binatang/ Binatang ciptaan Allah”. Pada pertemuan kedua tema/sub tema “Tanaman/ Buah Mangga”. Guru menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan tema/sub tema. Mempersiapkan peralatan dan media berupa adonan tepung kanji dan karton, menyusun skenario pembelajaran, menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran berupa pedoman observasi dan lembar observasi.

Pelaksanaan Tindakan

Guru mengenalkan tema dan sub tema “Binatang/ Ikan Ciptaan Allah”, “Tanaman/ Buah Mangga”, sambil memperagakan lukisan ikan dan menerangkan bagian-bagian tubuh ikan serta memperagakan lukisan *finger painting* buah mangga. Kemudian guru menjelaskan cara melukis dengan *finger*

painting. Pada siklus pertama ini lebih menekankan pada usaha untuk memberikan arahan cara melukis dengan *finger painting*. Adapun langkah-langkah kegiatan adalah: (1) Kelompok pertama: masing-masing anak melukis sesuai dengan tema/sub tema; (2) Kelompok kedua: masing-masing anak melukis dengan kreasi anak sendiri; dan Kelompok ketiga: masing-masing anak melukis dengan menggunakan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daun, kelereng, sedotan dan lain sebagainya).

Observasi dan Evaluasi

Penelitian pada siklus I ini menerapkan teknik ekspresi bebas dengan memperdulikan individu yang bermasalah dalam pelajaran *finger painting*. Adapun hasil yang diperoleh adalah: (1) kegiatan *finger painting* dengan tema/sub tema “*Binatang/Ikan Ciptaan Allah*” hasilnya cukup baik, ini dibuktikan dengan gambar yang dibuat anak sudah memenuhi syarat sebuah gambar ikan yaitu ada badan ikan, sirip, sisik, mata, ekor

dan air tempat hidup ikan. Begitu pula gambar buah mangga, anak sudah bisa melukis buah mangga yaitu ada tangkai, daun dan variasi warna buah mangga; (2) Kegiatan *finger painting* dengan kreasi anak sendiri kurang berhasil, anak belum terlalu paham apa yang dimaksud guru tentang *finger painting* dengan kreasi sendiri, sehingga lukisan yang dibuat anak hanya menirukan contoh dari guru. Anak belum bisa melukis dengan kreasinya sendiri; dan (3) Kegiatan *finger painting* dengan berbagai media seperti kuas, bulu ayam, daun-daun, sedotan dan lain-lain juga kurang berhasil, hal ini dibuktikan dengan lukisan yang dibuat anak baru bisa menirukan contoh yang di buat guru.

Pelaksanaan PTK siklus pertama ini hanya mampu memperlihatkan keberhasilan pada guru tetapi hasil yang diperoleh anak didik belum menunjukkan keberhasilan. Sehingga siklus pertama belum berhasil dengan baik. Hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* sesuai Tema Siklus I

No	Aspek Kreativitas	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan 2	
			Fr	%	Fr	%
1	Kelancaran Ide	B	5	33,3%	7	46,7%
		C	6	40%	6	40%
		K	4	26,7%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
2	Variasi Ide	B	4	26,7%	8	53,3%
		C	5	33,3%	6	40%
		K	6	40%	1	6,7%
Jumlah			15	100%	15	100%
3	Keaslian Ide	B	6	40%	7	46,7%

		C	7	46,7%	6	40%
		K	2	13,3%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
4	Kerincian Ide	B	5	26,7%	6	40%
		C	6	40%	7	46,7%
		K	4	26,7%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* Kreasi Sendiri Siklus I

No	Aspek Kreativitas	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan 2	
			Fr	%	Fr	%
1	Kelancaran Ide	B	4	26,7%	6	40%
		C	6	40%	7	46,7%
		K	5	33,3%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
2	Variasi Ide	B	4	26,7%	7	46,7%
		C	5	33,3%	6	40%
		K	6	40%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
3	Keaslian Ide	B	5	33,3%	8	53,3%
		C	6	40%	6	40%
		K	4	26,7%	1	6,7%
Jumlah			15	100%	15	100%
4	Kerincian Ide	B	4	26,7%	6	40%
		C	6	40%	6	40%
		K	5	33,3%	3	20%
Jumlah			15	100%	15	100%

Tabel 3. Hasil Penilaian Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* dengan Berbagai Media Siklus I

No	Aspek Kreativitas	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan 2	
			Fr	%	Fr	%
1	Kelancaran Ide	B	5	33,3%	7	46,7%
		C	6	40%	6	40%
		K	4	26,7%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
2	Variasi Ide	B	4	26,7%	7	46,7%
		C	5	33,3%	6	40%
		K	6	40%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
3	Keaslian Ide	B	6	40%	7	46,7%
		C	7	46,7%	6	40%
		K	2	13,3%	2	13,3%
Jumlah			15	100%	15	100%
4	Kerincian Ide	B	5	26,7%	6	40%
		C	6	40%	6	40%
		K	4	26,7%	3	20%

Jumlah	15	100%	15	100%
---------------	-----------	-------------	-----------	-------------

Keterangan : B = Baik; C = Cukup; K = Kurang; dan Fr = Frekuensi

Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, terdapat beberapa hal yang merupakan kekurangan dalam metode yang diterapkan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, peneliti dan mitra peneliti mengadakan diskusi tentang hal tersebut dan jalan keluar yang perlu dilakukan adalah: *finger painting* dengan kreasi anak sendiri dan berbagai media perlu diperjelas dengan memberikan contoh konkrit dan mudah dipahami. Penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II guna memperbaiki hasil siklus I.

Pelaksanaan Siklus II

Perencanaan Tindakan

Pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan. Persiapan yang dilakukan adalah: (1) menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema/sub tema “Lingkungan/ Rumahku” dan “Rekreasi/ Tempat-tempat rekreasi (Pantai)”; (2) menyiapkan bahan/media pembelajaran yang akan digunakan; (3) menyiapkan lukisan *finger painting* pemandangan di pantai dan lukisan rumah dan lingkungannya. Memberikan contoh-contoh konkrit kepada anak tentang *finger painting* dengan kreasi sendiri dan *finger painting* dengan berbagai media; (3) menyiapkan panduan observasi; dan (4) merancang skenario pembelajaran seperti:

tempat duduk anak sesuai dengan sistem pembelajaran kelompok.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan awal pada siklus II yaitu guru menjelaskan tentang cara *finger painting* sesuai dengan tema, kreasi anak sendiri dan berbagai media dengan memberikan contoh-contoh yang kongkrit dan mudah dipahami anak.

Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi dan evaluasi pelaksanaan pada siklus II dapat disimpulkan hasilnya cukup baik. Kekurangan yang terjadi pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Hasil yang diperoleh adalah: (a) *finger painting* dengan tema “Lingkunganku/ Rumahku” cukup berhasil terbukti lukisan rumah yang dibuat anak lebih bervariasi, sedangkan *finger painting* dengan tema “Rekreasi” dan sub tema “Tempat-tempat rekreasi (pantai)”. Hasil lukisan yang dibuat anak cukup baik, ini dibuktikan dengan lukisan yang dibuat anak sudah memenuhi dari syarat lukisan pantai yaitu ada tepi pantai, ombak, perahu dan ikan serta pohon di tepi pantai. Kerapian gambar cukup baik dan kreativitas motorik halus anak juga lebih berkembang; (b) *finger painting* dengan kreasi sendiri cukup berhasil, anak sudah bisa melukis bermacam-macam bentuk benda sesuai keinginannya; (c) *finger painting* dengan berbagai media juga cukup berhasil,

hal ini terlihat bahwa anak sudah terbiasa menggunakan kuas, bulu ayam, daun-daunan dan sedotan untuk melukis.

Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* sesuai Tema Siklus II

No	Aspek Kreativitas	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan 2	
			Fr	%	Fr	%
1	Kelancaran Ide	B	10	66,7%	12	80%
		C	5	33,3%	3	20%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
2	Variasi Ide	B	9	60%	13	86,7%
		C	6	40%	2	13,3%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
3	Keaslian Ide	B	10	66,7%	12	80%
		C	5	33,3%	3	20%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
4	Kerincian Ide	B	9	60%	13	86,7%
		C	6	40%	2	13,3%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%

Tabel 5. Hasil Penilaian Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* Kreasi Sendiri Siklus II

No	Aspek Kreativitas	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan 2	
			Fr	%	Fr	%
1	Kelancaran Ide	B	8	53,3%	13	86,7%
		C	7	46,7%	2	13,3%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
2	Variasi Ide	B	9	60%	12	80%
		C	6	40%	3	20%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
3	Keaslian Ide	B	8	53,3%	12	80%
		C	6	40%	3	20%
		K	1	6,7%	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
4	Kerincian Ide	B	8	53,3%	12	80%
		C	6	40%	3	20%
		K	1	6,7%	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%

Tabel 6. Hasil Penilaian Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* dengan Berbagai Media Siklus II

No	Aspek Kreativitas	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan 2	
			Fr	%	Fr	%
1	Kelancaran Ide	B	9	60%	12	80%
		C	6	40%	3	20%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
2	Variasi Ide	B	8	53,3%	12	80%
		C	6	40%	3	20%
		K	1	6,7%	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
3	Keaslian Ide	B	10	66,7%	12	80%
		C	5	33,3%	3	20%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%
4	Kerincian Ide	B	9	60%	13	86,7%
		C	6	40%	2	13,3%
		K	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%

Keterangan : B = Baik; C = Cukup; K = Kurang; dan Fr = Frekuensi

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Motorik Halus Anak *Finger Painting* Sesuai Tema pada setiap Siklus

No	Aspek Penilaian	Siklus I			Siklus II		
		B	C	K	B	C	K
1	Kelancaran Ide	46,7%	40%	13,3%	80%	20%	-
2	Variasi Ide	53,3%	40%	6,7%	86,7%	13,3%	-
3	Keaslian Ide	46,7%	40%	13,3%	80%	20%	-
4	Kerincian Ide	40%	46,7%	13,3%	86,7%	13,3%	-
Rerata/Persentase		46,7%	41,7%	11,6%	83,35%	16,65%	-

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Motorik Halus Anak pada Kegiatan *Finger Painting* Anak dengan Kreasi Sendiri pada setiap Siklus

No	Aspek Penilaian	Siklus I			Siklus II		
		B	C	K	B	C	K
1	Kelancaran Ide	40%	46,7%	13,3%	86,7%	13,3%	-
2	Variasi Ide	46,7%	40%	13,3%	80%	20%	-
3	Keaslian Ide	53,3%	40%	6,7%	80%	20%	-
4	Kerincian Ide	40%	40%	20%	80%	20%	-
Rerata/Persentase		45%	41,7%	13,3%	81,67%	18,33%	-

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Motorik Halus Anak dengan Berbagai Media pada setiap Siklus

No	Aspek Penilaian	Siklus I			Siklus II		
		B	C	K	B	C	K
1	Kelancaran Ide	46,7%	40%	13,3%	80%	20%	-
2	Variasi Ide	46,7%	40%	13,3%	80%	20%	-
3	Keaslian Ide	46,7%	40%	13,3%	80%	20%	-
4	Kerincian Ide	40%	40%	20%	86,7%	13,3%	-
Rerata/Persentase		45%	40%	15%	81,67%	18,33%	-

PEMBAHASAN

Berdasarkan PTK yang dilakukan selama 2 siklus, pembahasan difokuskan pada kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting*, kreativitas menggambar dapat juga dikembangkan pada anak di TK, yang terpenting ada arahan dari guru tentang cara membuat gambar yang baik sehingga anak dapat menggambar sendiri dengan kreasinya masing-masing. Untuk mengetahui bentuk-bentuk kreativitas anak yang telah dikembangkan melalui proses pembelajaran di TK maka peneliti mengacu pada ciri-ciri kreativitas aspek kognitif dan aspek afektif/sikap yang dikemukakan oleh Williams (Munandar, 1999: 88). Berpedoman pada hasil pengamatan/observasi terhadap pelaksanaan PTK pada setiap siklusnya dapat dijabarkan hasil penelitian siklus I, *finger painting* dengan tema yang sudah ditentukan guru: 46,7% katagori nilai baik, 41,7% katagori nilai sedang/cukup, 11,6% katagori nilai kurang. *Finger painting* dengan kreasi anak sendiri: 45% katagori nilai baik, 41,7% katagori nilai cukup, 13,3% katagori kurang. *Finger painting* dengan berbagai media: 45%

katagori nilai baik, 40% katagori nilai cukup, 15%) katagori kurang.

Hasil Penelitian siklus II, *Finger painting* dengan tema yang sudah ditentukan guru: 83,35% katagori nilai baik, 16,65% katagori nilai sedang/cukup, 0%) katagori nilai kurang. *Finger painting* dengan kreasi anak sendiri: 81,67% katagori nilai baik, 18,33% katagori nilai cukup, 0%) katagori kurang. *Finger painting* dengan berbagai media: 81,67% katagori nilai baik, 18,33% katagori nilai cukup, 0% katagori nilai kurang.

Berdasarkan hasil PTK yang telah dilakukan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* serta keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam PTK yang telah dilakukan dalam 2 siklus dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak di kelompok B TK Tunas

Harapan Kecamatan Kota Manna Bengkulu Selatan.

Berdasarkan temuan hasil penelitian hendaknya: (1) guru menerapkan kegiatan *finger painting* pada anak didiknya karena terbukti dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak sehingga anak menjadi lebih terampil dan kreatif; (2) Dalam mengembangkan kreativitas anak hendaknya guru melakukan inovasi dalam pembelajaran dan; (3) Hendaknya lembaga pendidikan anak usia dini dapat menyediakan media dan sumber belajar untuk mengembangkan kreativitas anak berupa alat permainan edukatif di dalam kelas dan di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Reni-Hawadi. 2004. *Akselerasi A-Z, Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta:Grasindo.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fasli Jalal dan Dedi Supriadi. 2001. *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*. Jakarta: Depdiknas Bapenas Adicitakaryanusa.
- Marhijanto, Bambang. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Terbit Terang.
- Munandar, S.C.U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.