



MANFAAT PEMBELAJARAN FINGER PAINTING BAGI ANAK USIA DINI

I Gde Suryawan ^a, I Putu Suyasa Ariputra ^b, Ida Bagus Komang Sindu ^c
^{abc} Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail: ^a suryaseni87@gmail.com, ^b suyasa@uhnsugriwa.ac.id
^c sinduputra85@gmail.com

(Diterima: 19 Juni 2022; Direvisi: 20 Juli 2022; Diterbitkan: 31 Juli 2022)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:

Learning, Finger Painting, Early Childhood.

Abstract

Education is closely related to the process of organizing to fully achieve educational goals. Using appropriate learning methods in the learning process is one of the keys to the success of the learning process. Good learning methods need to be adapted to the age of students, because there are many learning techniques in learning methods that educators can apply to achieve what they want to achieve. Learning to draw with practice with finger painting technique is a form of adapting teaching and learning techniques used by TK Kusawa Hanagiri by taking into account the age level of students. Based on this, the writer then carried out qualitative descriptive activities and finger painting which was supported by data analysis using the triangulation stage using data collection techniques in the form of observations, interviews, and library searches. The following are the results of the analysis of the mean of finger painting learning in Kusawakagiri Kindergarten. Based on these results, there is some debate. 1) Finger painting develops students' imagination. That is, the child's imagination, which is mainly influenced by the environment, is acquired in the process of observing the child and in himself. Through this process, the head that is built will be able to foster children's creative thinking and develop their intelligence, enabling them to think critically. 2) Finger painting fosters student creativity. In short, learning finger painting allows children to create new conditions based on existing data, information and elements (creativity). 3) Painting with fingers as a source of inspiration, painting with fingers as a source of implied inspiration is a detailed practice process for students.

Kata kunci:

Abstrak

Pembelajaran,
Finger Painting,
Anak Usia Dini.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pengorganisasian untuk mencapai tujuan pendidikan sepenuhnya. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang baik perlu disesuaikan dengan usia siswa, karena ada banyak teknik pembelajaran dalam metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk mencapai apa yang ingin mereka capai. Pembelajaran menggambar dengan praktek dengan teknik finger painting merupakan bentuk mengadaptasi teknik belajar mengajar yang digunakan oleh TK Kusawa Hanagiri dengan memperhatikan tingkat usia siswa. Berdasarkan hal tersebut, penulis selanjutnya melakukan kegiatan deskriptif kualitatif dan finger painting yang didukung dengan analisis data menggunakan tahap triangulasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan penelusuran kepustakaan. Berikut hasil analisis mean pembelajaran finger painting di TK Kusawakagiri. Berdasarkan hasil ini, ada beberapa perdebatan. 1) Lukisan jari mengembangkan imajinasi siswa. Artinya, imajinasi anak, yang terutama dipengaruhi oleh lingkungan, diperoleh dalam proses pengamatan anak dan dalam dirinya. Melalui proses ini, kepala yang dibangun akan dapat menumbuhkan pemikiran kreatif anak dan mengembangkan kecerdasannya, memungkinkan mereka untuk berpikir kritis. 2) Lukisan jari menumbuhkan kreativitas siswa. Singkatnya, belajar finger painting memungkinkan anak untuk menciptakan kondisi baru berdasarkan data, informasi dan elemen yang ada (kreativitas). 3) Melukis dengan jari sebagai sumber inspirasi, melukis dengan jari sebagai sumber inspirasi yang tersirat merupakan proses latihan yang mendetail bagi siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membangun suatu negara melalui pendidikan yang berkualitas dan menjamin pendidikan yang lebih baik (Irham dan Novan, 2013:15). Dari perspektif ini, tujuan dari

proses pendidikan dan pembelajaran adalah untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan orang dewasa. Dalam konteks ini, seorang siswa adalah siswa sebagai pembelajar. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran

merupakan bagian dari

proses perkembangan siswa dan lebih kuat mendukung proses pengembangan individu. Oleh karena itu, belajar merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai hasil tersebut. Artinya bagaimana guru mengelola materi, siswa, dan lingkungan belajar untuk membantu siswa belajar secara optimal. Dalam konteks ini, pembelajaran erat kaitannya dengan komposisi proses pembelajaran, langkah-langkah dan tahapan pembelajaran. Menggabungkan ini dikategorikan sebagai metode pembelajaran. Senada dengan pendapat Sugishirono dan Haryanto oleh Irham dan Novan (2013:133), metode pembelajaran adalah perencanaan dan pelaksanaan sampai dengan evaluasi pembelajaran dengan tujuan sistematis untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi dengan siswa. .. Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Selain faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, pendidik akan dapat dengan mudah menentukan cara belajar dengan mengidentifikasi perkembangan anak mereka berdasarkan kelompok usia. Pendidik menggunakan metode pembelajaran yang berbeda selama masa kanak-kanak, remaja, dan dewasa.

Hal ini terlihat dalam pelajaran bahwa guru TK Kusa Wakagiri lebih

banyak menerapkan metode pelatihan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan evolusi periodisasi siswa dengan rata-rata usia estetika 4-6 tahun. Pada titik ini, perkembangan anak terutama merupakan fungsi dari indra mereka, dan mereka juga menggunakan indra mereka dalam pencarian mereka. Artinya masa ini panca indera sedang dalam masa pekanya sehingga sangat disarankan untuk pendidik memilih metode yang lebih banyak melibatkan pancainderanya. Hal ini sesuai dengan pendapat J.J. Rousseau yang menegaskan bahwa pada masa usia ini lebih cenderung dilakukan pendidikan jasmani dan latihan panca indera Suryabrata (2013: 191).

Berpandangan dengan pendapat di atas dan realita dilapangan yaitu di TK Kusa Wahana Giri yang berbanding lurus, dimana pada TK ini banyak pembelajaran yang melibatkan fisik dan panca indera sehingga sangat menarik untuk menelisik lebih dalam pada salah satu metode belajar yang digunakan yaitu metode eksperimen yang berbantuan dengan teknik melukis dengan jari atau lebih dikenal dengan *finger painting*. *Finger painting* ialah salah satu kegiatan seni lukis yang menggunakan tangan dalam proses mengguratkan objek ke dalam medianya sehingga secara tidak langsung hal tersebut melatih kepekaan indera peserta didik. Dimana hal tersebut terlihat dari dibutuhkannya koordinasi yang baik antara mata, tangan, otak sebagai pusat saraf dan sumber ide, melalui kegiatan

seni salah satunya seni lukis dengan teknik *finger painting* ini menunjukkan bahwa pembelajaran sesuai dengan periodisasi peserta didik dan metode yang sesuai pula akan tidak menjadikan pembelajaran tampak sulit. Melalui pendidikan seni, termasuk teknik eksperimen menggunakan teknik *finger painting*, siswa dan anak-anak diberi kesempatan untuk mewujudkan ide dan imajinasinya serta menciptakan karya seni melalui kegiatan kreatif. Dengan demikian, belajar melalui seni secara mendasar dapat mengembangkan, membimbing dan meningkatkan imajinasi dan ekspresi anak. Hal ini didasarkan pada hubungan yang menarik antara pentingnya periodisasi dalam pembelajaran dan penggunaan teknik *finger painting* sebagai upaya untuk menerapkan metode yang tepat pada periode pembelajaran yang sesuai.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membangun suatu negara melalui pendidikan yang berkualitas sehingga dapat menerima pendidikan yang lebih baik (Irham dan Novan, 2013:15). Berdasarkan pendapat tersebut, maka tujuan proses pendidikan dan pembelajaran adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan manusia yang dewasa. Dalam konteks ini, seorang siswa adalah siswa sebagai pembelajar. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran menunjukkan bahwa belajar merupakan bagian dari proses perkembangan siswa yang lebih mendukung proses perkembangan individu. Oleh karena itu, salah satu hal

yang perlu diperhatikan untuk mencapai hasil tersebut adalah pembelajaran. Artinya bagaimana guru mengatur materi, siswa, dan lingkungan belajar agar siswa dapat belajar secara optimal. Dalam konteks ini, pembelajaran berkaitan erat dengan organisasi proses, langkah, dan tahapan pembelajaran. Komposisi hal-hal tersebut dikategorikan sebagai metode pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sugiyono dan Hariyanto tentang Irham dan Novan (2013:133), metode pembelajaran adalah perencanaan dan pelaksanaan sampai dengan evaluasi pembelajaran, dengan tujuan sistematis untuk mengembangkan keterampilan menghadapi siswa. Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Selain faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, pendidik akan lebih mudah dalam menentukan metode pembelajaran dengan mengidentifikasi perkembangan anak melalui kelompok umur. Pendidik menggunakan metode pembelajaran yang berbeda di masa kanak-kanak, remaja, dan dewasa mereka.

Hal ini terlihat dalam pembelajaran bahwa guru TK Kusawa Hanagiri lebih banyak menerapkan metode pelatihan kepada siswanya. Hal ini sejalan dengan evolusi periodisasi siswa pada usia estetika rata-rata 4-6 tahun. Pada saat ini, perkembangan anak terutama merupakan fungsi dari indranya, dan ia

juga menggunakan indranya dalam pencariannya. Artinya masa ini panca indera sedang dalam masa pekanya sehingga sangat disarankan untuk pendidik memilih metode yang lebih banyak melibatkan panca inderanya. Hal ini sesuai dengan pendapat J.J. Rousseau yang menegaskan bahwa pada masa usia ini lebih cenderung dilakukan pendidikan jasmani dan latihan panca indera Suryabrata (2013: 191).

Berpandangan dengan pendapat di atas dan realita dilapangan yaitu di TK Kusa Wahana Giri yang berbanding lurus, dimana pada TK ini banyak pembelajaran yang melibatkan fisik dan panca indera sehingga sangat menarik untuk menelisik lebih dalam pada salah satu metode belajar yang digunakan yaitu metode eksperimen yang berbantuan dengan teknik melukis dengan jari atau lebih dikenal dengan *finger painting*. *Finger painting* ialah salah satu kegiatan seni lukis yang menggunakan tangan dalam proses menggambar objek ke dalam medianya sehingga secara tidak langsung hal tersebut melatih kepekaan indera peserta didik. Dimana hal tersebut terlihat dari dibutuhkannya koordinasi yang baik antara mata, tangan, otak sebagai pusat saraf dan sumber ide, melalui kegiatan seni salah satunya seni lukis dengan teknik *finger painting* ini menunjukkan bahwa pembelajaran sesuai dengan periodisasi peserta didik dan metode yang sesuai pula akan tidak menjadikan pembelajaran tampak sulit.

Melalui pendidikan seni, termasuk metode eksperimen dengan teknik *finger painting*, siswa dan anak-anak diberi kesempatan untuk mewujudkan ide dan imajinasinya serta menciptakan karya seni melalui kegiatan kreatif. Dengan cara ini, belajar melalui seni pada dasarnya dapat mengembangkan, membimbing dan meningkatkan imajinasi dan ekspresi anak-anak. Berdasarkan keterkaitan yang menarik antara pentingnya periodisasi dalam pembelajaran dan penggunaan teknik *finger painting* sebagai upaya penerapan metode yang benar pada periode pembelajaran yang tepat di TK Kusawakan Gili, penulis tertarik untuk menelusuri makna *finger painting* sedang belajar. Proses analisis makna pembelajaran *finger painting* di TK Kusawaka Gili didasarkan pada teori konstruktivisme. Artinya penulis percaya pada kemampuan anak untuk membentuk dan membangun pengetahuan.

Hal ini berdasarkan pendapat Brunner tentang Sugihartono, dkk (2007:11), yang menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif. Konon, cara terbaik bagi seorang anak untuk mulai belajar adalah membangun konsep dan prinsip belajar sendiri. Artinya, siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan bereksperimen dengan objek yang dipelajarinya. Teori berbanding lurus dengan belajar melukis dengan jari, yang memberikan ruang terbuka bagi anak-anak untuk

mengeksplorasi keterampilan dan imajinasi mereka. Oleh karena itu, dampak dari proses ini adalah hasil dari analisis white paper ini. Artikel oleh Fitriani dkk. (2019) Penerapan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas gerak halus pada anak usia dini menjadi sumber inspirasi bagi penulis dalam menganalisis permasalahan ini. Artikel Fitriani berfokus pada kegiatan guru yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya kegiatan melukis dengan jari, dan menegaskan bahwa implementasi meningkatkan kreativitas dan perkembangan atletik anak. Selama penulisan penulis, efek yang terjadi setelah menerapkan lukisan jari ditinjau dan dianalisis.

II. METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode deskripsi kualitatif menurut Sugishirono (2014) sebagai berikut. (2) Penelitian ini bersifat deskriptif (lukisan jari berlebihan pada anak usia dini). Sifat data dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahap triangulasi dan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi adalah kegiatan yang bertujuan untuk memahami fenomena dan memperoleh informasi berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang diketahui. Pengamatan dalam penelitian ini berusaha untuk

mengungkapkan informasi tentang kelas melukis dengan jari di TK Kusawa Hanakiri. Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan oleh dua orang, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan responden yang menjawab (Moleong, 2005: 186). Sejalan dengan pendapat di atas, wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan faktual. Tinjauan pustaka dilakukan untuk mendapatkan referensi sebagai sumber informasi guna menyempurnakan penelitian ini.

III. PEMBAHASAN

3.1 Implikasi Pembelajaran *Finger Painting* TK Kusa Wahana Giri

3.1.1 *Finger Painting* Mengembangkan Imajinasi Anak Didik

Imajinasi ialah sebuah aktivitas yang sangat menarik dan sering dilakukan oleh banyak orang. Kenyataan di atas tentu berbanding lurus dengan pengertian imajinasi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya pikir untuk melakukan aktivitas membayangkan atau membuat gambar (lukisan, karangan, dll). Fantasi datang ke pikiran. Hal ini terjadi melalui proses melihat dan mendengar. Saya akan memperkenalkan diri mulai sekarang. Imajinasi memainkan peran penting dalam kehidupan. Dengan imajinasi kita memiliki harapan dan impian yang bisa diraih. Dengan motivasi dan imajinasi yang tinggi, kita bisa melakukan apapun yang kita inginkan.

Imajinasi juga cocok untuk perkembangan anak usia dini. Pentingnya imajinasi bagi seorang anak adalah mengembangkan kecerdasan, berpikir kritis, dan selalu berbeda pendapat tentang apa yang dilihat dan dirasakannya dan apa yang jauh. kapasitas. Ini adalah sesuatu yang belum pernah Anda lihat sebelumnya dan Anda bisa melakukannya. Perkembangan imajinasi anak merupakan upaya untuk merangsang, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas anak. Imajinasi anak berkembang seiring dengan perkembangan kemampuan bicara dan bahasa anak. Imajinasi adalah kebutuhan alami anak, bukan kemalasan. Imajinasi anak dapat dirangsang dengan meniru tayangan yang mereka lihat dan melalui pengaruh dongeng dan cerita. Sebagai hasil dari mengolah dan memanfaatkan manfaat dan kemampuan otak yang telah diberikan Tuhan kepadanya, imajinasi pikirannya dapat menjadi murni dan primitif. Jika Anda dapat mengasah, mengembangkan dan mengontrol imajinasi anak Anda, imajinasi akan sangat membantu meningkatkan kecerdasan kreatif mereka, menjadikannya lebih produktif dan bermanfaat bagi perkembangan kepribadian mereka. Imajinasi anak Anda berkembang seiring dengan perkembangan keterampilan berbicara dan bahasa. Imajinasi anak dapat berkembang tergantung pada lingkungan tempat mereka tinggal.

Imajinasi anak ini merupakan cara untuk belajar berselancar dan memahami realitas keberadaan mereka di lingkungan mereka. Keluarga, sekolah dan masyarakat merupakan bagian dari lingkungan sosial anak.

Surya (2015: 95) berpendapat bahwa imajinasi ialah aktivitas kognitif yang terjadi dalam pikiran berupa pengenalan ke dalam lingkungan tanpa melalui persepsi atau pengamatan. Mengutip kata bijak Albert Einstein dari Musbikin (2009: 66-70) pengembangan kreativitas anak dapat dipengaruhi oleh Orang tua, guru, teman bermain sekolah, atau teman bermain di sekitar anak sebagai orang terdekat dalam kehidupan anak yang berpengaruh pada imajinasi anak. Imajinasi adalah sumber konstruksi, tetapi kebenaran tidak dapat dibangun karena hanya dapat dikonstruksi oleh akal. Oleh karena itu, kebenaran ilmiah dan imajiner sangat berbeda. Tapi bukan berarti mereka tidak bisa bertemu. Ini membawa imajinasi di bawah kendali kekuatan alam. Karena ketika Anda melepaskannya, imajinasi Anda berisiko kehilangan kendali dan akses ke realitas nyata di ranah imajinasi. Hal tersebut diungkapkan oleh Ni Putu Devi Listiani dalam wawancara selanjutnya.

Kami memulai melukis dengan jari dengan membiarkan anak-anak kami menggunakan imajinasi mereka. Kami melakukan ini dengan membimbing anak-anak ke pengalaman pribadi mereka

sendiri dan mengembangkan imajinasi mereka tentang apa yang mereka minati. Imajinasi ini diungkapkan dengan lukisan jari (wawancara, 12 Januari 2022).

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Surya (2015: 95-99) yang menjelaskan tentang kualitas imajinasinya. Subyektif. Imajinasi itu subjektif. Dengan kata lain, imajinasi hanya dialami oleh mereka yang terlibat dan tergantung pada kondisi masing-masing individu. b. Itu seharusnya. Imajinasi yang dialami seseorang terjadi dalam kesadaran. Singkatnya, peserta mengetahui proses dan aktivitas imajinasi mereka. c. Kebebasan. Proses berimajinasi itu bebas dan bebas, tanpa terikat oleh aturan-aturan khusus yang biasa terjadi di dunia nyata. Dengan kata lain, nama samaran. Artinya fiktif atau fantasi. Dengan kata lain, itu ada di dunia fiksi, bukan di dunia nyata. e. Pengamatan semu. Kognisi dalam persepsi dan/atau observasi dipicu oleh aktivitas mengamati lingkungan dengan segala bentuk stimulus yang diterima dari indera atau reseptor. f. Berdasarkan asumsi tentang apa yang tidak ada. Asumsi yang digunakan dalam membangun imajinasi biasanya didasarkan pada hal-hal yang sebenarnya tidak ada di dunia nyata. G. Spontanitas. Mengingat kebebasan dan kemampuan berpikir manusia, imajinasi bersifat spontan dan diekspresikan dalam banyak cara.

Janice Beaty, dikutip Rahmiahputri (2014:12), menyatakan bahwa imajinasi anak adalah kemampuan untuk bertindak dan bertindak berdasarkan ilusi yang mereka ciptakan. Menurut Musbikin (2009: 86-97):

1. banyak hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan daya imajinasi anak. Tetapkan tujuan yang sesuai dengan kemampuan anak Anda.
2. Beri anak-anak Anda imajinasi, lelucon, dan humor saat Anda mengajari mereka sesuatu yang baik.
3. Jangan memberi perintah atau larangan dengan kata "tidak". Hal ini karena anak-anak semakin dilarang untuk menentang. Jika Anda melarangnya, jadilah dramatis.
4. Jangan ganggu anak-anak saat mereka sibuk dengan dunianya. Contoh: Kekaguman ketika seorang anak melakukan sesuatu yang istimewa.
5. Ini adalah tempat untuk memperhatikan anak-anak ketika mereka berbicara tentang fantasi mereka.
6. Asah imajinasi Anda dengan cerita-cerita

menarik melalui visual, audio dan audiovisual.

Berdasarkan penjelasan Musubikin di atas, ternyata ketika anak membangun imajinasinya, sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Deradjat (2006:63) secara umum menggambarkan lingkungan seperti iklim, tempat tinggal, adat istiadat, pengetahuan, pendidikan dan alam. Dengan pemikiran ini, lingkungan adalah semua yang terlihat dan terkandung dalam sifat kehidupan yang terus berkembang. Lingkungan sekolah merupakan sarana yang paling tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak terkait interaksinya dalam kehidupan sosial. Pemanfaatan lingkungan sekolah yang dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak meliputi: (1) Mempelajari budaya, adat istiadat, dan adat istiadat masyarakat tempat anak tinggal. Hal ini diperlukan agar anak dapat berinteraksi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial sebagai bagian dari masyarakat, tergantung pada budaya, adat dan tradisi. (2) Ketahui jenis pekerjaan di sekitar rumah atau sekolah Anda. Contoh: guru, pedagang, dokter, sopir, dll. (3) Carilah organisasi sosial dalam masyarakat, seperti koperasi dan masjid pemuda. (4) Pengetahuan tentang kehidupan keagamaan masyarakat tempat anak tinggal.

Pengembangan kemampuan emosional tersebut dapat dimulai tidak hanya secara langsung, tetapi juga

secara tidak langsung melalui media seperti lagu dan gambar. Lukisan jari sebagai bagian dari seni merupakan media yang baik untuk pendidikan anak usia dini untuk memperkenalkan lingkungan sosial mereka dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Imajinasi muncul dari proses spiritual manusia. Proses ini mendorong keterlibatan aktif dan realisasi semua kekuatan emosional, mengilhami pemikiran dan ide kreatif, dan mengilhami perilaku kreatif. Imajinasi anak merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat bagi kecerdasan. Pada anak usia dini, imajinasi merupakan bagian dari tugas perkembangan, sehingga anak senang berimajinasi, mengembangkan imajinasinya, bercerita, dan berbagi imajinasinya dengan orang lain, terutama guru dan orang tua. Oleh karena itu, imajinasi dapat menghasilkan ide-ide kreatif yang "luar biasa" untuk anak-anak. Ini sangat masuk akal karena otak dari anak merespons rangsangan dengan lebih positif seiring bertambahnya usia. Banyak pertanyaan muncul di benaknya, mendesaknya untuk melakukan banyak pengamatan. Melalui pertanyaan dan pengamatan yang dia ajukan, anak akhirnya terbiasa dengan imajinasinya.

3.1.2 *Finger Painting* Mengembangkan Kreativitas Anak Didik

Kreativitas dapat dibagi menjadi tiga pengertian: Pertama, kemampuan (kreativitas) untuk menciptakan kondisi baru berdasarkan

data, pesan, dan elemen yang ada. Kedua, kemampuan untuk menggunakan data atau berita yang tersedia. Ketiga, kemampuan mencerminkan kelancaran, keluwesan dan kemurnian (*originality*) dalam penyebaran dan pengayaan gagasan (Utami Munandar karya Muharam, 1992:28). Kreativitas dalam seni secara khusus didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan, menciptakan, mencipta, mengubah dan menggabungkan ide-ide baru dan lama sebagai kombinasi baru, divisualisasikan dengan menggunakan keterampilan khusus dalam komposisi karya seni (Dirjen Dikti, 2005: 11). Hal yang sama dilaporkan oleh NiKadek Sinta Dewi dalam wawancara berikutnya.

Karya seni rupa dan lukisan adalah realitas yang ditangkap oleh indera dan divisualisasikan dalam ruang. Berdasarkan ini, kami terutama mendorong anak-anak kecil untuk melukis dengan cara tradisional dan berbeda. Hal ini sangat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, karena menggambar menuntut mereka untuk mengekspresikan hasil interpretasi imajinasinya (wawancara, 12 Januari 2022).

Secara tradisional, orang mendefinisikan kreativitas sebagai kreativitas, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Faktanya, kreativitas tidak

membutuhkan sesuatu yang baru, tetapi membutuhkan kombinasi yang sudah ada. Artinya, berdasarkan informasi, data, atau pengalaman yang diterima seseorang sepanjang hidupnya (Utami Munandar, 1999: 47). Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang Anda miliki, semakin besar kemungkinan Anda untuk bekerja secara kreatif dengan pengalaman dan pengetahuan tersebut. Pengalaman ini menjadi imajinatif dan berkembang menjadi kreativitas.

3.1.3 *Finger Painting* Sebagai Sumber Inspirasi

Dalam menciptakan sebuah karya seni, seseorang selalu memiliki sumber inspirasi untuk ide-ide kreatifnya. Anda bisa mendapatkan ide-ide ini dari mana saja. Sumber inspirasi tidak harus berupa objek kehidupan nyata yang diketahui, tetapi juga dapat berupa imajinasi atau reaksi terhadap fenomena dan emosi yang dialami dan diungkapkan dalam media yang bersangkutan. Sumber inspirasi dapat dijadikan sebagai stimulus untuk merangsang kreativitas dalam penciptaan karya-karya baru. Ni Kadek Sinta Dewi mengkonfirmasi hal ini dalam wawancara berikutnya.

Inspirasi tidak hanya dari satu kegiatan atau acara, tetapi setiap orang mendapatkan inspirasi dengan caranya sendiri. Demikian pula inspirasi anak-anak untuk melukis tidak hanya diilhami oleh peristiwa yang dialaminya, tetapi juga oleh lingkungan, mural,

lukisan, dan hasil lukisan jari yang ada (Wawancara, 2022).12 Januari).

Berdasarkan wawancara di atas, apa saja bisa dijadikan sumber inspirasi, termasuk karya seni (gambar jari). Inspirasi adalah hasil imajinasi yang bergantung pada kemampuan mengapresiasi sesuatu. Dari gambar-gambar yang muncul ketika sebuah ide lahir, anak-anak mulai memilah dan memilih gambar-gambar yang muncul sebagai ide pokok dari ide tersebut. Ide dasar ini digunakan untuk membangun kepercayaan diri bahkan ketika anak-anak menciptakan karya seni mereka sendiri. Anak-anak menerjemahkan perasaan mereka ke dalam gambar dan menjelaskan ide-ide untuk membuat cat jari. Oleh karena itu, *finger painting* sebagai sumber inspirasi pada dasarnya merupakan proses latihan yang dilakukan siswa sendiri secara mendetail.

IV. SIMPULAN

Penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran anak usia dini tentunya akan memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap siswa dengan pengalaman yang mumpuni. Sangat menarik untuk mengetahui bagaimana TK Kusawa Hanagi mencoba menghadirkan metode pembelajaran yang tepat dengan menggunakan teknik *finger painting* sebagai metode. Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan beberapa manfaat terkait dengan pelajaran melukis dengan jari di TK

Kusawaka Gili. Anda dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang mengembangkan kecerdasannya sehingga anak dapat berpikir kritis. Pengembangan imajinasi merupakan upaya untuk merangsang, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan anak. Gambar jari telunjuk meningkatkan kreativitas siswa. Lukisan jari ketiga sebagai sumber inspirasi. Ketika anak-anak melukis, mereka tidak hanya terinspirasi oleh peristiwa yang mereka alami, tetapi juga mengalami lingkungan, seperti karya dinding, kartun, cerita ilustrasi, bahkan karya lukisan jari yang ada. Oleh karena itu, *finger painting* sebagai sumber inspirasi pada dasarnya adalah proses latihan latihan yang mendetail dan merupakan stimulus untuk karya-karya baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Deradjat, Zakiyah, 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriani, Dewi., dkk. 2019. Aplikasi Kegiatan Main *Finger Painting* Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*. Vol. VI, No.2: 204-217.
- Irham, Muhamad dan Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Moleong, Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:

- PT Remaja Rosadakarya.
- Muskibin, Imam. 2009. *Dibesarkan Kantong Ajaib Doraemon; Waspadalah Para Orang tua, Bila Si Kecil Diasuh dan Dididik Doraemon*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Surya, Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran..* Bandung: Alfabeta.
- Utami Munandar. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- <https://kbbi.web.id/imajinasi>
pengertian imajinasi (diakses pada tanggal 18 Januari 2022).
- <http://rahmisyahputri99.blogspot.co.id/2014/12/mengembangkan-kreativitanakusia.html>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2022).