

PENGEMBANGAN KREATIVITAS *FINGER PAINTING* UNTUK MERANGSANG KOGNITIF, AFEKTIF, DAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Dewi Pratiwi^{1)*}, Wiwik Daryati²⁾, Aliva Rosdiana³⁾

^{1), 2)} PGPAUD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara, 595320

³⁾PBI, Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara, 595320

*dewi@unisnu.ac.id

Diterima: 07 04 2024

Direvisi: 21 04 2024

Disetujui: 16 05 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kognitif, afektif, dan motorik anak melalui kreativitas seni finger painting. Stimulasi ketiga aspek taksonomi Bloom ini dari aspek kognitif mengenal warna dan mengaplikasikannya, aspek afektif kegiatan ini adalah mengajari anak melatih kesabaran, dan penggunaan ujung jari untuk merangsang perkembangan motoriknya melalui otot-otot jari. Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan desain studi kasus kepada 25 anak usia dini Taman Kanak-kanak Pertiwi Mijen 2 Kaliwungu Kudus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Permendikbud tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kriteria penilaian yang digunakan adalah Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sangat Baik, dan Berkembang Sesuai Harapan. Data yang diamati menunjukkan Mulai Berkembang sebelum anak melakukan kegiatan finger painting. Hasil penelitian diperoleh 3 aspek berdasarkan taksonomi Bloom yaitu aspek kognitif, afektif, dan motorik mengalami perkembangan. Dari aspek-aspek perkembangan tersebut, persentase tertinggi pada aspek kognitif adalah 72% (mulai berkembang. Hasil menunjukkan bahwa 18 anak mulai menyebutkan warna. Aspek afektif tertinggi adalah 64% pada awal berkembang. Ini menunjukkan bahwa 16 anak meminta bantuan untuk proses dan teknik finger painting. Mereka mengikuti proses dan langkah-langkah untuk berkembang seperti yang diharapkan. Aspek omotorik tertinggi adalah 60% menggambarkan bahwa ada 15 anak mulai berkembang ketika mereka menggoreskan warna-warna cerah yang belum jelas untuk membentuk objek.

Kata Kunci: *Taksonomi Bloom, Finger Painting, Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD), juga dikenal sebagai pendidikan taman kanak-kanak atau sekolah pra-dasar atau sekolah bermain, didirikan untuk anak berusia 3 dan 4 tahun di Inggris, atau anak

berusia 2 hingga 5 tahun di Amerika Serikat. UNESCO menyatakan bahwa PAUD adalah pendidikan inklusif lebih dari sekedar mempersiapkan pendidikan dasar. Itu juga dipersiapkan dan dilatih untuk dewasa. Fase-fase yang dilalui memberikan pengalaman

anak menggunakan indranya hingga perasaan, kreativitas, imajinasi, dan ekspresi dalam musik, seni dan kerajinan, alam dan matematika. Mereka mampu memecahkan masalah dengan pemikiran kritis mereka, ide-ide, melalui bentuk-bentuk pengetahuan (Kusuma et al., 2023). Namun, guru PAUD dituntut untuk membimbing anak Dengan bimbingan pengajaran seni untuk mengelola pengalaman anak usia dini. Oleh karena itu, guru harus memahami kepekaan, mengidentifikasi ciri-ciri pribadi negosiasi, kolaborasi dengan orang lain dan pengalaman pengembangan pribadi yang berkelanjutan terhadap karya seni anak-anak (Suprayitno & Wahyudi, 2020). Kepekaan guru terhadap karya seni anak usia dini diidentifikasi sebagai kritis terhadap harga diri dan minat anak-anak. Ketika guru mengatur kelas karya seni, anak-anak menyadari adanya aturan kelas yang dikembangkan.

Finger painting adalah karya seni yang dimainkan dengan ujung jari. *Finger painting* adalah jenis kegiatan yang bagus untuk anak-anak untuk mengeksplorasi permainan sensorik mereka menggunakan warna dengan ujung jari mereka ke media menggambar. Anak-anak dapat bereksperimen dengan warna dan pola. Ini adalah cara yang baik untuk menciptakan kreativitas seni dan juga untuk mengekspresikan emosi mereka. Dengan kata lain, *finger painting* juga mampu merangsang emosi dalam situasi psikoterapi total khususnya bagi anak dengan masalah perilaku (Isnawati, 2020). Kegiatan ini melatih anak sebagai konsep seni hingga proses pengembangan kreativitas meliputi kelancaran, orisinalitas, dan fleksibilitas (Hanan et al., 2023). Itu memengaruhi mereka pada kemandirian, imajinasi, dan bakat melalui keberlanjutan.

Kegiatan *finger painting* lebih banyak menitikberatkan pada keterampilan motorik halus dan keterampilan kasar sebagai cara untuk meningkatkan proses tumbuh kembang anak (Khadijah et al., 2022). Perkembangan motorik yang terdiri dari motorik kasar dan motorik halus menjadi indikator terciptanya budaya pemenang penghargaan dalam pencapaian perkembangan yang tergambar dalam kegiatan anak (Rofi'ah & Rohman, 2023). Selain itu, beberapa peneliti pada penelitian sebelumnya hanya membahas satu keterampilan untuk mengukur bahkan membandingkan satu kegiatan dengan kegiatan lainnya (Hotimah, 2020).

Warna yang diciptakan melalui *finger painting* mengajarkan anak untuk mengenal berbagai warna, garis, bidang, dan tekstur secara visual (Purnami & Asril, 2021). Ini membantu mereka untuk mengembangkan aspek kognitif mereka. Anak-anak secara spontan menanggapi permintaan guru untuk melukis menggunakan warna-warna tertentu dan ketika guru dan anak terlibat dalam komunikasi. Sebagaimana didukung Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pembelajaran dengan cara bermain secara tidak langsung memanipulasi anak menggunakan mata dan jari untuk menghasilkan karya seni pada media gambar, melukis dengan ujung jari (Evivani, 2020). Anak-anak melukis warna ke objek seperti bunga, binatang, buah-buahan, sayuran, rumah, kendaraan, dll.

Guru sebagai panutan membutuhkan pelatihan kreativitas sebagai bekal menghadapi transformasi ilmu ke dalam

praktek *finger painting* bagi anak (Mulyasa, 2021). Pengembangan kreativitas *finger painting* yang dilakukan oleh anak usia dini di PAUD diperlukan untuk menjadi waktu yang lebih mudah untuk memecahkan tantangan mereka dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak-anak melalui *finger painting* dapat mengembangkan kemampuan beradaptasi, kelancaran, orisinalitas, dan elaborasi mereka (Pratiwi et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan keterampilan tangan untuk menghasilkan karya seni tanpa menghilangkan karakter buatan tangan pencipta dalam mengembangkan ekspresi estetika. Pelukis memiliki teknik tersendiri untuk membuat lukisan. Pelaku *finger painting* kontemporer profesional pertama menemukan mereka kebebasan ketika dia menggunakan ujung jari dalam melukis tanpa kuas (Nurani & Hartati, 2020). Mereka belajar sendiri aturan menggambar realistis dalam menangani seni dengan menyalin foto dan lukisan di usia dini untuk memecahkannya di hari lain.

Perkembangan keterampilan di dalam *finger painting* diklasifikasikan menggunakan Taksonomi Bloom sebagai tujuan pembelajaran pendidikan ke dalam tingkat kompleksitas dan kekhususan (Mahanal, 2019). Tujuan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan motorik halus. Enam tingkatan dalam ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tingkatan yang digunakan dalam aspek kognitif untuk karya seni anak usia dini adalah pengetahuan, aplikasi, dan analisis. Dalam hal ini, anak diharapkan mengenal dan mengingat konsep dasar topik yang digunakan, warna, dan strategi melukis sebagai keterampilan pengetahuannya. Setelah itu, anak-anak menggunakan pengetahuan yang diperoleh

menerapkan dan berlatih melakukan *finger painting* untuk memecahkan masalah situasi seperti yang diinstruksikan guru. Kemudian, anak-anak mampu mempresentasikan karya seni mereka ke dalam analisis.

Dalam ranah afektif, anak memiliki dasar emosi untuk bereaksi (Safitri et al., 2021). Ada lima tingkatan ranah afektif yang dijelaskan, yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan, dan mencirikan. Anak-anak dalam ranah afektif diharapkan memperhatikan dan menghafal secara reseptif di tingkat penerima. Selanjutnya, mereka pada tingkat respon ranah afektif, merespon proses pembelajaran di kelas melalui sikap, emosi, dan perasaan mereka. Ranah motorik halus yang dilakukan anak terdiri dari persepsi, himpunan, respon terbimbing, mekanisme, respon terbuka kompleks, adaptasi, dan originasi. Secara khusus, tingkat persepsi, respon, dan originasi untuk anak usia dini merupakan indikasi yang tepat dalam kegiatan *finger painting*. Pada tingkat persepsi motorik halus, anak mampu mengidentifikasi warna yang digunakan dan memilih objek berdasarkan topik. Kemudian, pada level set domain motorik halus mereka mulai menggambar. Dalam proses menggambar, anak-anak mengikuti instruksi guru untuk membimbing. Anak-anak membuat karya seni sesuai imajinasi mereka sendiri dianggap sebagai kreativitas (Pratama & Sari, 2023).

Kesadaran terhadap seni direspon secara signifikan melalui seni lukis berupa *finger painting* yang lebih reseptif. Komponen taksonomi Bloom dalam ranah kognitif, afektif, dan motorik meningkatkan kesadaran dan penerimaan, fokus pada perhatian, dan mengungkapkan respons. Komponen-komponen ini juga mempertajam intuisi, kepekaan, dan

penerimaan yang dibutuhkan seniman. Oleh karena itu, penerapan Taksonomi Bloom untuk Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas untuk Menstimulasi Keterampilan Kognitif, Afektif, dan Motorik halus ditelaah melalui seni kreativitas *finger painting* dengan menggunakan instrumen penilaian kriteria perkembangan prestasi.

METODE PENELITIAN

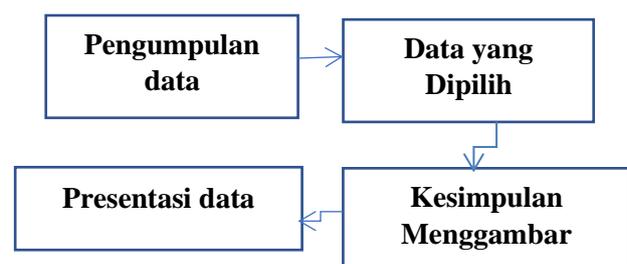
Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan integrasi kualitatif dan kuantitatif Dengan desain studi kasus (Cresswell, 2014). Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan tahapan-tahapan yang dilakukan terhadap model pembelajaran seni kreatif. Secara kualitatif, penelitian ini menyelidiki perkembangan kognitif, afektif, dan motorik anak melalui kreativitas seni *finger painting* untuk diukur secara kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode campuran sekuensial eksplanatori terapan karena awalnya dilakukan dengan data kuantitatif untuk dikategorisasikan ke dalam instrumen penilaian untuk mengklasifikasikan pembuktian dengan Taksonomi Bloom. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Permendikbud tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kategori penilaian yang digunakan adalah Belum Berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).

Rancangan penelitian ini memberikan kontribusi pencapaian perkembangan pembelajaran anak usia dini berbasis portofolio secara teoritis yang dikuatkan penilaian kriteria perkembangan pencapaian dan taksonomi Bloom (Nur & Nugraha, 2023). Dampak praktik *finger painting*

mempengaruhi anak terhadap keterampilan yang dirumuskan dalam Taksonomi Bloom yang dideskripsikan menggunakan instrumen penilaian perkembangan prestasi. Melalui penelitian ini, peneliti melakukan observasi untuk memperoleh dan mengkaji data pencapaian perkembangan anak dalam konteks situasi belajar yaitu *finger painting* untuk menggambarkan kehidupan secara mendalam secara komprehensif (Wahyuni & Erdiyanti, 2020). Anak-anak dalam hal ini mendapat pengalaman mengenal dunia dari praktik *finger painting*.

Penelitian ini dilakukan kepada 25 anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Mijen 2 Kaliwungu Kudus. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian diperoleh dari setting eksperimen di kelas kepada 25 anak sebagai objek. Kemudian kegiatan pembelajaran *finger painting* diukur secara koroboratif baik kriteria Taksonomi Bloom maupun instrumen pengembangan prestasi (Marlina & Mayar, 2020).

Sumber informasi diperoleh dari guru kelas dan anak TK Pertiwi Mijen 2 Kaliwungu Kudus. Data observasi dilakukan langsung pada kegiatan *finger painting* untuk mengetahui perkembangan prestasi belajar anak sebagai indikator untuk mendeskripsikan keterampilan pada ranah kognitif, afektif, dan motorik halus. Setelah terkumpul, dipresentasikan, lalu disimpulkan. desain penelitian diilustrasikan pada gambar 1.



Gambar 1. Metodologi penelitian

Dalam penelitian instrumen pengembangan prestasi digunakan sebagai alat indikator dalam pengumpulan data untuk mengklasifikasikan ketertarikan anak terhadap *finger painting* yang meliputi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen ini mendukung kategori Taksonomi Bloom untuk mengklasifikasikan prestasi anak ke dalam keterampilan. Anak-anak dinilai berdasarkan preferensi mereka selama kegiatan meliputi bercerita tentang karya seni, klasik, bermain warna, dan kegiatan *finger painting*. Oleh karena itu, indikator preferensi ini digunakan sebagai panduan bagi guru untuk mendorong kelemahan dan kekuatan anak dalam kegiatan *finger painting*. Guru menginisiasi anak dalam pra-mengajar melalui video untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak. Dari contoh video, guru mengajak anak untuk berdiskusi. Anak-anak menanggapi preferensi mereka dari video. Dari situ, instrumen preferensi diambil dari tanggapan sebagai pedoman praktik lukisan jari.

Data diperoleh dari anak-anak yang memiliki kemauan dalam *finger painting*. Ada 25 anak yang diseleksi dan siap untuk dinilai. Data disajikan melalui instrumen penilaian ke dalam tabel dan diagram dengan persentase. Hasil yang ditemukan digunakan sebagai kesimpulan yang berkaitan dengan cara penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak dipersiapkan untuk menghadapi era tantangan di abad 21 ini melalui kriteria khusus yang meliputi Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk memiliki keterampilan berpikir kritis,

berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Purnamasari et al., 2020). Anak usia dini dengan usia 4-6 tahun mengembangkan pola pikirnya dalam mempelajari keterampilan melalui gerak, berpikir, merasakan, dan berinteraksi baik dengan manusia maupun lingkungan. Empat kategori untuk menggambarkan prestasi, yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB), menjelaskan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan anak.

Hasil instrumen menggambarkan 25 respon anak terhadap kegiatan *finger painting* yang ditangkap (lihat gbr. 1) untuk mengetahui minat dan ketidaktertarikan anak selama kegiatan *finger painting*. Konsep kegiatan *finger painting* dirumuskan menjadi tiga kegiatan yaitu pra kegiatan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

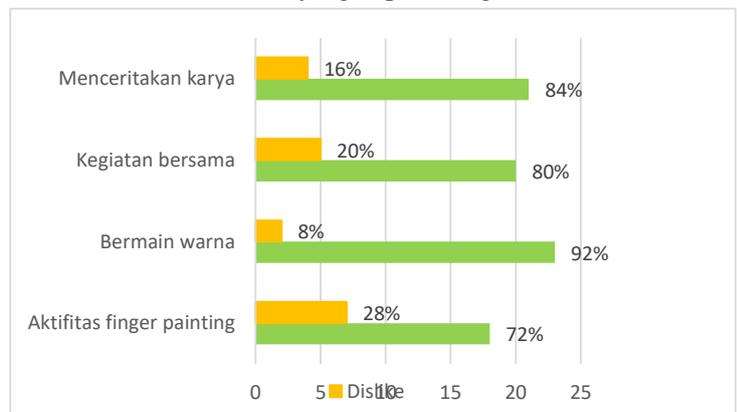
Pra-Kegiatan: Apersepsi

Pembukaan merupakan bagian penting dalam pembelajaran sebelum memasuki kegiatan pembelajaran inti dengan apersepsi untuk mematangkan persiapan (Setianingsih & Handayani, 2022). Apersepsi dianggap penting untuk menarik perhatian anak agar lebih fokus pada pengetahuan atau pengalaman baru tentang *finger painting*. Selain itu, manfaat melakukan apersepsi adalah untuk mengetahui kesiapan belajar anak. Alangkah baiknya menggali pengalaman anak dalam melukis dan objek yang menarik untuk dilukis. Dengan melakukan pendekatan apersepsi dapat memicu dan merangsang rasa ingin tahu anak serta memotivasi mereka untuk belajar (Salsabila et al., 2023). Selain itu, apersepsi juga dapat menjaga dan membentuk suasana belajar yang kondusif dan lancar.

Sebelum melakukan *finger painting*, anak-anak dikenalkan apa itu *finger painting* dan bagaimana tekniknya. Guru memutar video *finger painting*. Video diyakini mampu menarik minat anak-anak untuk menggunakan kombinasi indra penglihatan dan pendengaran. Melalui video, anak-anak tertarik Dengan gerakan visual dan audio. Video ini digunakan untuk memancing rasa penasaran anak-anak terhadap *finger painting* hingga tertarik untuk melakukan (Arif et al., 2023). Setelah menonton video, beberapa anak berkomentar dan menanggapi secara lisan. Wajar jika anak-anak menanyakan sesuatu yang ingin mereka ketahui. Sebaliknya, beberapa anak diam selama kegiatan. Selama pembelajaran pra-kegiatan, pertama-tama anak-anak diselidiki apakah mereka suka atau tidak melalui respon dalam *finger painting*. Pada saat anak menonton video *finger painting*, ada yang menjawab secara lisan dan ada yang diam saja. Saat video diputar, guru mengamati respon anak melalui ekspresi wajah, respon, dan pertanyaan. Sebagai media pembelajaran, video digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, merangsang kerja otak, menarik minat, menarik perhatian, dan meningkatkan keterampilan anak untuk mencapai tujuan akademik (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Guru secara selektif mengajak anak-anak dalam observasi yang antusias dengan *finger painting*, dan yang tertarik untuk mempraktekkan. Dalam hal ini, guru mengajak anak untuk berdiskusi. Mereka berbicara tentang warna yang digunakan, objek lukisan, teknik yang digunakan dalam melukis, dan gerakan jari untuk melukis. Antusiasme anak-anak disurvei dan dirangkum dalam tabel instrumen pilihan *finger painting*. Instrumen ini digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk

membimbing anak untuk berlatih. Ada empat indikator dalam instrumen ini, yaitu karya seni bercerita, klasikal, permainan warna, dan aktivitas *finger painting*.



Gambar 2. Preferensi anak selama kegiatan *finger painting*

Berdasarkan gambar 1 menggambarkan bahwa 72% anak menyatakan minatnya pada kegiatan *finger painting*, namun 71% diantaranya merasa kesulitan untuk mengaplikasikan objek dengan menggunakan jarinya. Anak-anak 92% tertarik untuk mengorek dan mencampur warna. Sementara itu, 20% anak memilih kegiatan klasik dibandingkan individu. Hal ini karena ketika mereka berada dalam kelompok mereka dapat berinteraksi dengan rekan-rekan mereka. Kemudian 84% anak-anak tertarik untuk bercerita tentang karya seni *finger painting* mereka. Hal ini menunjukkan bahwa mewarnai dan bermain *finger painting* merupakan kegiatan kesukaan anak yang paling dominan. Hal ini berdampak pada perubahan perilaku diri dalam pengendalian emosi. Anak lebih antusias dan senang setelah dilakukan kegiatan *finger painting* (Sari et al., 2023).

Kegiatan Inti: Bermain Warna melalui *Finger painting*

Sebelum bermain warna, guru menjelaskan media yang digunakan dalam *finger painting* dan negosiasi tema kepada

anak. Guru mengajak anak-anak untuk membayangkan beraneka ide yang dapat diterapkan dalam melukis. Tema adalah konsep karya sebagai pusat objek berkarya dan menggali potensi kompetensi anak agar muncul pembelajaran kelas yang berwawasan (Putra & Budayana, 2023). Tema yang disepakati untuk diterapkan adalah panorama. Anak-anak diminta menceritakan pengalamannya tentang panorama untuk merangsang kreativitas dan imajinasinya. Proses kegiatan *finger painting* ini berdasarkan kurikulum lembaga. Kurikulum yang ada saat ini merupakan kurikulum merdeka yang membebaskan pendidik untuk lebih mengeksplorasi minat anak sesuai karakteristik lingkungan.

Pada tahap awal, warna dasar yang terbuat dari pati disiapkan di piring yang berbeda. Pati merupakan bahan yang paling aman digunakan untuk pengecatan ini karena merupakan bahan makanan yang tidak berbahaya meski dimakan. Begitu juga dengan warna yang digunakan adalah pewarna makanan. Warna dasar kuning, merah, dan biru disebutkan oleh anak-anak untuk memastikan apakah mereka menyebutkan warna dengan benar. Beberapa anak yang kurang tanggap atau salah menyebutkan warna dasar lambat laun akan mengerti dan mudah mengingat serta membedakan warna. Oleh karena itu, belajar dengan praktik adalah cara penting bagi anak-anak untuk mengingat melalui pengalaman. Mereka memahami warna kuning, warna merah, dan warna biru.

Setelah melakukan brainstorming terhadap aplikasi warna dan objek, guru mulai mempraktekkan *finger painting*. Anak-anak diminta untuk membasahi telapak tangan dan menggosokkannya pada kertas gambar utuh. Kertas basah memudahkan warna menyerap dengan baik

saat membuat background atau warna dasar gambar. Gambar background biasanya diberi warna yang cerah dan tipis agar nantinya tidak mengganggu gambar objek yang sedang dibentuk. Kegiatan melukis cat menggunakan jari dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Teknik dasar *finger painting* yang diajarkan adalah satu jari spiral dan jari telunjuk, satu jari lurus, satu jari putar, satu jari melingkar, dua garis miring, dua jari putar, tiga jari bergelombang, tiga jari putar, tiga jari putar, empat jari putar, dan lima jari berputar. Keberlangsungan kegiatan latihan *finger painting* akan membentuk anak-anak untuk mampu mengkreasi objek. Berbagai objek yang dibuat sebagai karya seni akan menceritakan sesuatu seperti itu. Jari-jari mereka menari di atas kertas gambar seolah menceritakan sesuatu yang membawa hati mereka melalui tarian jari mereka.

Ketika anak-anak secara teknis sedang bermain warna, mereka secara sadar mencampurkan warna. Secara signifikan, minat anak terhadap proses sains dengan metode eksperimen pun berkembang (Handayani et al., 2023). Eksperimen ini membuat anak-anak senang. Mereka menganggap pencampuran warna adalah keajaiban karena menghasilkan warna baru. Dalam hal ini guru aktif menjelaskan nama warna yang dihasilkan dari pencampuran warna. Akhirnya kegiatan ini menjadi bagian yang menarik bagi anak-anak untuk menemukan warna baru. Plus, guru mendorong anak-anak untuk berani memadukan warna. Mereka harus bebas tanpa khawatir dan takut untuk mencampur warna yang mereka pilih sebanyak yang mereka mau. Anak ditanya warna apa yang mereka buat dari pencampurannya untuk merangsang keterampilan kognitif anak karena pencampuran warna yang mereka

buat akan memicu mereka untuk berpikir dan mengatakan jawaban yang benar. Anak-anak tidak hanya diminta memadukan dua warna dasar yang berbeda, tetapi juga tiga warna yang berbeda. Kreasi warna yang mereka hasilkan juga bisa dicampur dengan mengubah volume warna yang mereka gunakan. Ini pasti mempengaruhi warna baru yang dihasilkan, seperti merah dan kuning menjadi jingga, kuning dan biru menjadi hijau, biru dan merah menjadi ungu. Kombinasi lebih lanjut, berpasangan, dari sekunder menghasilkan kelas ketiga yang ditunjuk warna tersier (atau campuran). Jadi, hijau dan jingga menjadi sitron, jingga dan ungu menjadi coklat kemerah-merahan; ungu dan hijau menghasilkan zaitun.

Tahap pencampuran warna adalah gradasi. Ini adalah efek warna yang dihasilkan dengan memadukan perbedaan dua warna dasar namun serasi seperti hijau botol dan hijau muda. Dalam kegiatan *finger painting*, tidak ada item warna lain yang membuat gradasi. Anak-anak dapat menambahkan lebih banyak air untuk membuat warna lebih terang. Sebaliknya, warna tampak tebal dan berani jika mereka menambahkan lebih banyak warna ke sisi lain yang mereka inginkan. Anak-anak, secara verbal, mengungkapkan respons emosional terhadap setiap warna (Bahari, 2021). Anak memiliki reaksi positif terhadap warna cerah (misalnya merah muda, biru, merah) dan emosi negatif terhadap warna gelap (misalnya coklat, hitam, abu-abu). Kegiatan ini memberikan pengalaman lebih banyak kepada anak-anak untuk berkembang sebanyak yang mereka praktekkan karena itu penting dalam membuat karya seni *finger painting*. Selain itu, gradasi menjiwai objek agar lebih menarik. Tanpa gradasi, lukisan terlihat biasa saja. Dengan gradasi, lukisan tampak

nyata dan hidup seolah-olah ada pencahayaan yang dibayangkan oleh seorang pencipta.

Banyak keterampilan anak-anak akan berkembang melalui *finger painting* jika mereka terus berlatih. Kegiatan ini mampu mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam ranah motorik halus (Amalia & Mayar, 2021). Tidak mudah memotivasi anak karena mereka cepat sekali merasa bosan dan lelah untuk menyelesaikannya. Guru pada bagian ini berperan untuk mendukung anak dalam memaksimalkan kompetensinya dan mengendalikan emosinya dalam mematuhi aturan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Tentunya perlakuan ini berbeda untuk diterapkan satu sama lain sesuai Dengan kualitas anak. Intinya adalah bagaimana menghargai perjuangan anak dalam setiap langkah yang mereka lakukan guna membina mereka untuk berkarya.

Aktivitas Akhir: Umpan Balik

Usai kelas, anak-anak membersihkan tangan mereka dengan air dan mengeringkannya dengan handuk. Sementara anak-anak juga membersihkan dan merapikan alat dan media yang digunakan, guru memberikan pujian atas usaha mereka. Ini adalah umpan balik guru kepada anak-anak sebagai peserta didik untuk memotivasi mereka dan mendorong mereka untuk melanjutkan pekerjaan mereka dengan baik. Guru dalam kegiatan pasca membuat memori mengingat kembali kepada anak-anak. Ini juga menjadi penilaian guru terhadap keterampilan anak. Ini akan memudahkan guru untuk menilai.

Dalam mengingat kembali, guru merangsang anak dengan meminta mereka untuk menceritakan media yang digunakan dalam *finger painting* dan fungsinya untuk

mengidentifikasi pemahaman anak selama kegiatan. Pada langkah ini diharapkan anak-anak datang lagi ke sekolah dengan senang hati. Anak-anak juga ditanya tentang warna untuk mengukur keterampilan kognitif dan keterampilan afektif komunikatif. Selain itu, mereka juga diminta menyebutkan langkah-langkah tertib saat melakukan *finger painting*. Anak-anak diharapkan menghafal dan mengingat dengan menyebutkan urutan langkah-langkah mulai dari menyiapkan media, menentukan objek yang dilukis berdasarkan tema, memilih warna, mencampur warna, dan membuat gradasi. Satu anak dengan anak lain akan berbeda dalam menyebutkan urutannya tetapi tidak bisa menjadi masalah besar karena anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda. Oleh karena itu, guru merangsang perkembangan anak secara terus menerus dan berkelanjutan sebagai kebiasaan untuk mencapai tujuan akademik (Utari & Sunarti, 2021).

Ketika anak-anak mempresentasikan karya *finger painting* mereka, itu mengajarkan mereka berbicara dengan berani di depan kelas berdasarkan imajinasi mereka ke dalam cerita. Setiap objek yang mereka buat mengandung kesimpulan tertentu yang hanya dipahami oleh pencipta, yaitu anak-anak. Anak-anak memiliki alasan mereka sendiri untuk membuat dan memilih warna dan objek dalam *finger painting* mereka. Mereka memiliki kebebasan untuk mengembangkan imajinasinya menjadi kreativitas. Selain itu, *finger painting* memberikan pengalaman dan kesempatan baru bagi anak-anak untuk bermain dengan warna. Hal itu memberi mereka tantangan bagi mereka untuk melaksanakannya. Hambatan yang mereka temui selama kegiatan melatih mereka untuk menyelesaikan pekerjaan mereka sebagai

cara mereka. Namun, mereka membutuhkan bantuan dari guru untuk memotivasi mereka untuk menjadi pembelajar aktif (Amar, 2024).

Secara interaktif, guru meminta umpan balik kepada anak-anak tentang perasaan mereka selama kegiatan dan karya seni *finger painting* mereka termasuk pengalaman baik dan kendala yang mereka dapatkan selama kegiatan. Anak-anak diminta untuk mempresentasikan hasil karya *finger painting* mereka. Kegiatan ini memberikan pengalaman kepada anak-anak untuk mengungkapkan ide-idenya dengan percaya diri melalui ucapan yang telah divisualisasikan melalui *finger painting* (Ningsih, 2024). Setiap sapuan warna menjadi bermakna untuk dihadirkan.

Tabel 1 menjelaskan empat kategori prestasi terhadap prestasi belajar anak. Anak yang disebut (Belum Berkembang) adalah ketika mereka membutuhkan bimbingan dari guru. Berbeda dengan anak yang berada pada kategori awal berkembang. Satu langkah pencapaian yang diperoleh anak lebih mandiri meskipun guru tetap mengingatkan mereka untuk melakukan kegiatan. Anak mandiri tanpa diingatkan oleh guru dalam kategori berkembang sangat baik. Kategori terakhir berkembang seperti yang diharapkan. Pada kategori terakhir ini, anak sBBah dibesarkan secara utuh, mandiri, dan konsisten bahkan mengingatkan teman-temannya.

Tabel 1. Perkembangan Prestasi

Penilaian	Prestasi
BB (Belum Berkembang)	Pada saat anak beraktivitas, mereka tetap harus mendapat bimbingan dan/atau dicontohkan oleh guru.
MB (Mulai Berkembang)	Jika anak melakukan suatu kegiatan, guru

	tetap harus diingatkan tentang cara melakukan kegiatan tersebut.
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Ketika seorang anak melakukan suatu kegiatan, itu telah ditumbuhkan secara utuh, kemandirian anak, dan konsisten tanpa harus diingatkan lagi oleh guru.
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Ketika seorang anak melakukan suatu kegiatan, itu telah dibesarkan secara utuh, mandiri, dan konsisten serta dapat mengingatkan temannya

Proses *finger painting* merupakan cara guru menyelidiki anak untuk mengarahkan perkembangan prestasi anak berdasarkan Taksonomi Bloom. Teori ini mengungkapkan tujuan utama pendidikan yang tidak terpisahkan menjadi tiga domain penting, yaitu kognitif, afektif, dan motorik halus untuk mendukung tujuan pembelajaran yang berkelanjutan (Syuhada et al., 2024). Secara kognitif, terdapat enam tingkatan kognisi yang disusun secara hirarki-tingkatan. Mereka adalah pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan penciptaan (Mahmudi et al., 2022). Penciptaan sebagai tingkatan tertinggi dalam aspek kognitif mengharapakan anak untuk menjalankan proses menyusun potongan-potongan untuk membentuk pola baru. Secara afektif, *finger painting* ada sikap dan nilai yang dikembangkan anak selama beraktivitas. Ini melibatkan perasaan, sikap, dan emosi. Ranah motorik halus mendeskripsikan tingkah laku anak berbasis tindakan melalui aktivitasnya untuk mengembangkan tingkah

laku atau keterampilan sebagai akibat dari *finger painting* (Purwaningsih et al., 2022). Penerapan teori Taksonomi Bloom digunakan untuk menilai prestasi anak untuk mengetahui perkembangan. Kriteria penilaian yang dikuatkan dengan penilaian Bloom terhadap 25 anak digambarkan pada tabel 2 di bawah ini:

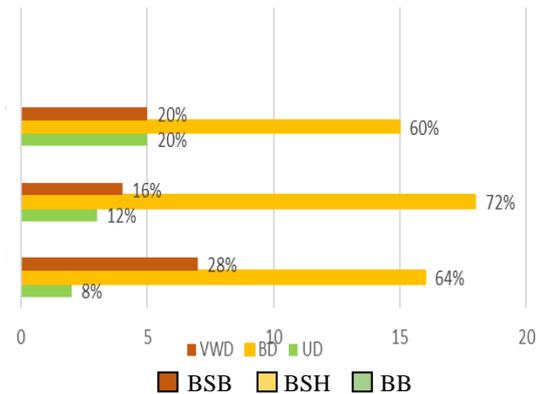
Tabel 2. Perkembangan prestasi dikuatkan dengan Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom/ Penilaian	Kognitif	Afektif	Keterampilan (motorik halus)
Belum Berkembang (BB)	Anak belum mampu menyebutkan warna dasar dan macam pur warna	• Anak-anak belum memiliki inisiasi untuk bekerja dengan kata lain, mereka belum bisa berdiri. • Anak-anak tidak dapat mengatur ruang kelas yang teratur.	• Jari-jari anak mampu menekuk dan bergerak dengan mudah dan gesit untuk mengolesi warna. • Anak-anak belum bisa membuat objek.
Mulai berkembang	• Anak mampu menyebutkan warna dasar dengan benar.	• Anak-anak memulai aktivitas mereka sendiri. • Anak mengikuti	• Anak-anak mengolesi warna secara perlahan.

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak sBBah mampu memadukan warna-warna dasar namun belum mampu mempresentasikan karya seninya. 	<ul style="list-style-type: none"> ti petunjuk (tertib) dengan bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membuat benda • Karya seni anak-anak tidak jelas dan tidak rapi. 	<ul style="list-style-type: none"> dengan jari dan benar. mereka. proporsional. • Anak selesai • Anak mampu tepat waktu (tertib). mampu anak gradasi warna. • Anak-anak memban tu teman yang membutuhkan. dengan benar.
Sangat Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan warna dasar dengan benar. • Anak mampu memadukan warna dan mampu mempresentasikan karya seninya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak secara mandiri mengerjakan lukisan jari mereka. • Anak selesai tepat waktu (tertib). 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menekuk dan menggarkan jarinya Dengan mBBah dan gesit untuk mengotori warna. • Anak mampu membuat objek dengan rapi dan jelas. 	<p>Penguatan antara indikator penilaian perkembangan dan Taksonomi Bloom (lihat tabel 2) menggambarkan aktivitas anak dalam kategori. Anak pada aspek kognitif dengan keterampilan pengetahuan tergolong anak belum berkembang (BB) bila anak belum mampu menyebutkan warna dasar dan mencampur warna. Selanjutnya, anak yang mampu menyebutkan warna dasar dengan benar dan memadukan warna dasar namun belum mampu mempresentasikan karya seninya dikategorikan mulai berkembang pada aspek kognitif. Anak-anak dikategorikan berkembang sangat baik (BSB) dalam aspek kognitif ketika mereka mampu menyebutkan warna-warna dasar dengan benar, dan mampu memadukan warna untuk mempresentasikan karya seni mereka dengan benar. Kemudian, anak menjadi berkembang seperti yang diharapkan dalam aspek kognitif ketika mereka mampu menyebutkan warna dasar dengan benar, memadukan warna dan mempresentasikan karya seni mereka dengan benar.</p> <p>Pada aspek afektif secara sosial dan emosional, anak dikategorikan Belum Berkembang bila belum memiliki inisiasi untuk bekerja. Dengan kata lain, mereka</p>
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan warna dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak secara mandiri mengerjakan lukisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membuat objek dengan rapi 	

belum bisa berdiri. Selain itu, mereka tidak mampu mengatur ketertiban di kelas. Selanjutnya anak memulai aktivitasnya sendiri ketika mengikuti petunjuk guru (tertib) dengan bantuan yang dikategorikan mulai berkembang pada aspek afektif. Anak-anak dikategorikan berkembang sangat baik dalam aspek kognitif ketika mereka mengerjakan *finger painting* secara mandiri dan selesai tepat waktu (tertib). Kemudian, anak menjadi berkembang seperti yang diharapkan dalam aspek afektif ketika mereka secara mandiri mengerjakan lukisan jari mereka, menyelesaikannya tepat waktu (tertib), dan membantu teman yang membutuhkan.

Pada aspek motorik halus, sebagian besar anak menggunakan motorik halus dalam berkarya. Anak-anak dikategorikan Belum Berkembang dalam aspek ini jari-jari mereka mampu menekuk dan bergerak dengan mudah dan gesit. Selain itu, mereka belum dapat membuat objek. Selanjutnya, anak mulai berkembang pada aspek motorik halus ketika mereka mengolesi warna secara perlahan untuk menciptakan objek. Ditambah lagi, karya seni mereka tidak jelas dan tidak rapi. Anak-anak dikategorikan berkembang sangat baik dalam aspek motorik halus ketika mereka mampu menekuk dan menggerakkan jari-jari mereka dengan mBBah dan gesit untuk mengolesi warna dan membuat objek dengan rapi dan jelas. Kemudian, anak menjadi berkembang sebagaimana yang diharapkan pada aspek motorik halus ketika mampu mengkreasikan objek secara rapi dan proporsional, serta mampu menciptakan gradasi warna.



Gambar 3. Pengembangan prestasi berdasarkan Teori Taksonomi Bloom

Berdasarkan teori Bloom, kegiatan *finger painting* melibatkan tiga aspek untuk dinilai. Hasilnya ditemukan bahwa dua dari 25 anak kurang berkembang karena tidak ada inisiatif dari anak untuk memulai kegiatan secara mandiri dan teratur. Dalam hal ini, guru harus mendorong anak dalam kegiatan *finger painting* melalui refleksi sebagai proses belajar dari pengalaman di kelas dan mendapatkan wawasan baru ke dalam praktik mandiri bahkan praktik profesional (Wulandari, 2020). Guru memiliki peran penting untuk membuat kerangka kerja untuk menyusun kriteria yang meliputi filosofi, prinsip, teori, praktik, dan di luar praktik. Asumsi atau konsep praktik *finger paint* sebagai prinsip berasal dari pengembangan diri melalui kegiatan belajar yang selanjutnya meningkatkan kreativitas anak dengan kategori taksonomi Bloom.

Anak-anak secara kognitif mengenali warna dasar dan warna campuran. Mereka adalah 4 anak yang berkembang sangat baik. Sedangkan 18 anak (72%) baru mulai berkembang dengan benar menyebutkan warna dasar tetapi belum mampu menyebutkan warna campuran. Hal ini disebabkan pengalaman visual anak yang beragam dan stimulasi berbagai warna dan

bahkan materi yang dikembangkan dalam *finger painting* membangkitkan berbagai emosi yang berkaitan dengan kehidupan pribadi tentang dunia secara objektif. *Finger painting* dalam hal ini mengkonstruksi eksperimen kognisi emosional anak untuk mengenal warna. Selain itu, ahli teori warna percaya bahwa warna berdampak pada kognisi dan perilaku melalui pembelajaran *finger painting*. Hanya ada 3 anak (12%) yang kurang berkembang (Gea, 2023).

Pada aspek afektif, 16 anak (64%) dikategorikan mulai berkembang (MB). Dalam hal ini, anak-anak menyadari adanya pendampingan dalam melakukan *finger painting*. Mereka meminta bantuan untuk proses dan teknik *finger painting*. Mereka berlari melalui proses dan langkah-langkah untuk berkembang seperti yang diharapkan. Namun, mereka masih kurang bekerjasama satu sama lain. Terdapat 7 anak (28%) yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) secara mandiri melakukan *finger painting* dari awal hingga akhir, ditambah mereka wajib mengikuti aturan yang telah disepakati bersama. Anak-anak menjadi pembelajar yang mandiri karena mereka mampu mengambil tanggung jawab untuk memutuskan apa yang ingin mereka pelajari, mengapa mereka perlu belajar, dan bagaimana mengatasi masalah mereka melalui latihan *finger painting* (Nova & Widiastuti, 2019). Hanya 2 anak (8%) yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Aspek motorik halus dalam *finger painting* digunakan untuk menilai keterampilan berhubungan dengan gerak secara luwes menggunakan jari dan alat untuk bereksplorasi dan berekspresi secara kreatif menerapkan gradasi warna menggunakan ujung jari. Hanya terdapat 5 anak (20%) yang dikategorikan kurang

berkembang karena gerakannya lambat dan tidak fleksibel untuk dioleskan pada kertas gambar. Anak-anak dari 15 orang (60%) mulai berkembang ketika mereka mengolesi warna-warna cerah yang tidak jelas untuk membentuk objek. Namun, 5 anak (20%) berkembang seperti yang diharapkan. Perkembangan motorik halus anak dipengaruhi dari kontak langsung dengan realitas di sekitarnya. Dengan demikian, itu membangun pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka tumbuh dan berkembang. Akhirnya, penelitian ini menguatkan bagaimana perkembangan kreativitas berdampak pada perkembangan akademik menggunakan taksonomi Bloom dengan empat kriteria penilaian.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pembelajaran *finger paint* memberikan manfaat bagi anak untuk meningkatkan keterampilannya ke dalam tiga aspek berdasarkan teori Taksonomi Bloom, yaitu aspek kognitif, afektif, dan motorik halus. Secara kognitif, *finger painting* meningkatkan pengetahuan anak menjadi kreativitas. Kategori yang digunakan sebagai indikator untuk mengidentifikasi prestasi perkembangan anak adalah kurang berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Hasil yang ditemukan adalah tidak ada satu pun anak yang dalam perkembangannya seperti yang diharapkan. Pada aspek kognitif, 18 anak (72%) mulai berkembang, 4 anak (16%) berkembang sangat baik, dan 3 anak (12%) kurang berkembang. Pada aspek afektif, 16 anak (64%) mulai berkembang, 7 anak (28%) berkembang sangat baik, dan 2 anak (8%) kurang berkembang. Dalam aspek motorik halus,

Dari aspek perkembangan tersebut, persentase tertinggi aspek kognitif adalah 72% mulai berkembang (MB). Hal ini menggambarkan 18 anak mulai menyebutkan warna. Aspek afektif tertinggi 64% pada awal berkembang. Hal ini menunjukkan 16 anak meminta bantuan. terhadap proses dan teknik *finger painting*, mereka berlari melalui proses dan langkah-langkah untuk berkembang seperti yang diharapkan. Aspek motorik halus tertinggi adalah 60%. Hal ini menggambarkan bahwa ada 15 anak mulai berkembang ketika mereka mengolesi warna-warna cerah yang tidak jelas untuk membentuk objek.

Setelah anak mendapatkan kegiatan *finger painting*, perkembangan tertinggi menjadi berkembang sangat baik. Perkembangan kognitif anak dapat dilihat pada saat anak mengenal warna-warna dasar dan mencampurkan warna-warna untuk membentuk warna sekunder dan warna tersier. Pada aspek afektif, anak terlihat sabar secara emosional, fokus berkreasi

dengan *finger painting* dan secara sosial memiliki rasa empati untuk berbagi cat warna dengan teman-temannya. Pada aspek motorik halus, anak berlatih melukis *finger painting* dengan cara menggerakkan ujung jarinya untuk mencelupkan cat warna ke dalam media gambar dan menciptakan karya seni sesuai imajinasinya berdasarkan topik yang diberikan.

Simpulan harus menyebutkan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, menjawab permasalahan yang diungkap dalam pendahuluan, serta relevan dengan permasalahan dan tujuan. Ditulis dalam bentuk naratif bukan dalam bentuk numerikal atau pointer.

Saran yang dituliskan haruslah mengacu pada simpulan. Dapat berisi rekomendasi akademik atau tindak lanjut atas simpulan yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W., & & Mayar, F. (2021). Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9158–9162. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2435>
- Amar, M. F. (2024). Peran Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pendidik Dalam Menumbuhkan Self-Efficacy. *Aafiyah: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 1–13.
- Arif, H. M., Fadila, N., Afliza, N., & & Pasang, S. (2023). Persepsi Generasi Z Tentang Endorsement Produk Fashion Erigo: Studi pada@ ERIGOSTORE di Tiktok. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/102>
- Bahari, J. I. (2021). Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak Di Tk Al Islam. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(6), 508–522. <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/incare.v1i6.209>
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed-Methods Approaches (4th Ed)*. Sage Publications, Inc.

- Evivani, M. (2020). Permainan Finger Painting untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini . *Jurnal Warna Pendidikan Anak Usia Dini*, 23–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>
- Gea, J. J. (2023). Keseimbangan Peran Orang Tua terhadap Kepercayaan Diri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 101–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.7.2.101-108>
- Hanan, H., Sudadio, S., & Haila, H. (2023). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting pada Peserta Didik di PAUD Pelangi Pandeglang . *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 173–180.
- Handayani, S., Hidayati, N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kreatifitas Seni melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna dengan Teknik Finger Painting pada Anak Usia Dini . *Journal of Education Research*, 4(2), 801–813. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.271>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.
- Isnawati, R. (2020). *Cara Kreatif dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar pada Anak GejalaGangguan Pemusatan Perhatian (ADD))*. . Jakad Media Publishing.
- Khadijah, K., Wildani, W., Pratiwi, R. U., Dasopang, M., & Handayani, F. (2022). Penerapan Permainan Finger Painting dalam Meningkatkan Motorik Halus AUD di TK An-Nizam Medan . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12106–12112. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4377>
- Kusuma, T. C., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413–420.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Mahanal, S. (2019). Asesmen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi . *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 51–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.128>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. , 2(9), . *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Marlina, L., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1018–1025. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.564>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. . Bumi Aksara.
- Ningsih, E. P. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Gemilang*, 1(1).

- Nova, D. D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum . *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Nur, N., & Nugraha, M. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi . *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 73–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.158>
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu Kreativitas melalui Bermain*. Bumi Aksara.
- Pratama, B., & Sari, D. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Seni Rupa: Implementasi di Kelompok Bermain Mawar Indah. *TIFLUN: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1), 4–8.
- Pratiwi, D., Santoso, S., & Kanzunudin, M. (2021). Pengembangan Media Giant APE Tema Alat Transportasi Berbasis Saintifik untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Anak TK Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 21–33.
- Purnamasari, I., Handayani, D., & Formen, A. (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM . *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 506–516.
- Purnami, I. A., & Asril, N. M. (2021). Finger Painting dengan Olahan Kanji untuk Meningkatkan Kemampuan Melukis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 431–438. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40591>
- Purwaningsih, P., Munawar, M., & Hariyanti, D. P. (2022). Analisis Pembelajaran Lingkungan Sosial Berbasis STEAM pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.68>
- Putra, I. G., & Budayana, I. W. (2023). Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 4, 49–60.
- Rofi'ah, D., & Rohman, T. (2023). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Egrang Batok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(14), 240–255.
- Safitri, U., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Pengaruh Perkembangan Bahasa dan Perkembangan Emosional Pada Psiko-Sosial Anak . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2590–2595. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1250>
- Salsabila, S., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Peran Metode Story Telling dalam Kegiatan Circle Time untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di PAUD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10627>
- Sari, T. R., Sulistiyani, S., & Sulastri, S. (2023). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Melukis dengan Jari di TK Nikita PTPN V

Bukit Selasih. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 557–562.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jpt.v1i4.327>

Setianingsih, A., & Handayani, I. N. (2022). Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 77–86.

Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Deepublish.

Syuhada, S., Mawar, M., Saputra, R., & Mudasir, M. (2024). Peran Administrasi Pelaksanaan Kurikulum dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2722–2732.

Utari, D. F., & Sunarti, V. (2021). The Relationship Between Parents' Understanding in Fine Motor Development and Giving Stimulation Skills to Children. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(4), 512–522.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i4.113850>

Wahyuni, R., & Erdiyanti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 28–40.

Wulandari, A. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Teknik Finger Painting di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).