



Pengaruh Teknik Finger Painting Pada Pembelajaran Melukis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sd Negeri 060857 Medan

Lestari Sitorus¹, Try Wahyu Purnomo², Laurensia Masri Parangin angin³, Putra Afriadi⁴, Sri Mustika Aulia⁵

1,2,3,4,5 Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Email: lestarisitorus63@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik *finger painting* pada pembelajaran melukis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Model yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 23 orang siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh karena jumlah populasi kurang dari 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,65 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,43. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan hasilnya diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *finger painting* pada pembelajaran melukis berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan.

Kata Kunci: *Finger Painting*, Kemampuan Berpikir Kreatif.

PENDAHULUAN

Keterampilan abad ke-21 menjadi aspek esensial dalam dunia pendidikan saat ini, di mana salah satu kompetensi utama yang ditekankan adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini menjadi indikator penting dalam perkembangan kognitif dan psikomotor peserta didik. Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 menegaskan pentingnya menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk menumbuhkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas melalui pembelajaran yang tepat merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka menggarisbawahi pentingnya kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, pendidikan seni memiliki peran strategis sebagai media pengembangan kreativitas siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa dapat

meningkatkan aspek-aspek berpikir kreatif seperti fluency, flexibility, originality, dan elaboration (Putri et al., 2021; Angga et al., n.d.).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa masih belum optimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 060857 Medan, pembelajaran seni cenderung masih bersifat konvensional dan guru-sentris. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara bebas, terbatas pada peniruan bentuk, dan menunjukkan rendahnya variasi serta orisinalitas dalam karya mereka. Minimnya eksplorasi media, keterbatasan fasilitas, serta pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif menjadi penghambat utama dalam pengembangan kreativitas.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan teknik Finger Painting. Teknik ini memungkinkan siswa untuk berkreasi secara langsung menggunakan jari, memberikan pengalaman taktil dan visual yang merangsang imajinasi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Ni'mah et al. (2021) dan Muas (2023) menunjukkan bahwa *Finger Painting* dapat meningkatkan ekspresi estetika, keterampilan motorik halus, serta kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), terutama pada tema melukis, penerapan teknik Finger Painting berpotensi besar dalam menciptakan ruang eksplorasi dan ekspresi kreatif. Selain memberikan kebebasan berimajinasi, teknik ini juga sejalan dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknik *Finger Painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan. Penelitian ini difokuskan pada indikator berpikir kreatif meliputi fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar serta mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan potensi kreatif peserta didik secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experiment*) yang menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran finger painting terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media finger painting, dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol, melainkan hanya satu kelompok eksperimen yang diuji sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 060857 Medan, tepatnya di kelas IV, yang berlokasi di Jalan Durung Nomor 130, Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan April hingga Mei 2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 060857 Medan sebanyak 23 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil (kurang dari 100 siswa), teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Variabel dalam penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independen*) adalah penggunaan media pembelajaran *finger painting*, sedangkan variabel terikat (*dependen*) adalah kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif diukur berdasarkan empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan menggunakan berbagai teknik dan pendekatan), *originality* (keunikan dalam karya), dan *elaboration* (kemampuan memperinci dan mengembangkan ide).

Data dalam penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi terstruktur berdasarkan indikator kreativitas. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi tambahan mengenai pengalaman dan tanggapan terhadap penggunaan media *finger painting*. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual berupa foto, video, dan hasil karya siswa selama

proses pembelajaran berlangsung, yang berfungsi sebagai data pendukung observasi dan wawancara.

Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator kreativitas dan dinilai menggunakan skala empat tingkat pencapaian, yaitu Kurang Baik, Cukup Baik, Baik, dan Sangat Baik. Setiap indikator diamati melalui sejumlah item yang mencerminkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saat melukis dengan media *finger painting*.

Data yang diperoleh dari observasi dan tes dianalisis menggunakan beberapa teknik statistik. Pertama, dilakukan uji validitas instrumen dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui keakuratan butir-butir instrumen yang digunakan. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Terakhir, untuk menguji hipotesis, digunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Uji ini digunakan karena hanya melibatkan satu kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 : tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dan H_1 : terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji dilakukan dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *Finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana satu kelompok diberi perlakuan dan dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang. Instrumen pengumpulan data berupa tes kemampuan berpikir kreatif (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi, serta dokumentasi. Kemampuan berpikir kreatif siswa dianalisis berdasarkan empat indikator: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (perincian).

Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan terhadap 11 butir pernyataan dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Hasil analisis menunjukkan bahwa 10 dari 11 butir memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{tabel} = 0,413$; $n = 23$; $\alpha = 0,05$), sehingga dinyatakan valid. Butir ke-11 dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan pada pengumpulan data utama.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

NO	Rtabel	Rhitung	Status
1	0,413	0.75621	V
2	0,413	0.75937	V
3	0,413	0.80427	V
4	0,413	0.68145	V
5	0,413	0.58342	V
6	0,413	0.76591	V
7	0,413	0.70412	V
8	0,413	0.62231	V
9	0,413	0.75011	V
10	0,413	0,77221	V
11	0,413	0,16837	T

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai r_{hitung} untuk masing-masing aspek yang diamati. Dari 11 aspek yang diuji, sebanyak 10 aspek (aspek 1 sampai aspek 10) memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,413), sehingga dinyatakan valid. Sedangkan Aspek ke-11 memiliki nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , sehingga dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, hanya 10 aspek yang digunakan dalam proses penilaian selanjutnya karena telah memenuhi kriteria validitas yang ditentukan.

Hasil Pretest

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori rendah. Rata-rata nilai *pretest* adalah 39,1 dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 60. Distribusi nilai menunjukkan sebagian besar siswa berada dalam rentang nilai 25–43, yang mencerminkan rendahnya kemampuan dalam menciptakan ide-ide kreatif sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 2. Frekuensi Nilai Pretest

Interval	Frekuensi	Persentase
25-31	6	26%
31-37	3	13%
37-43	6	26%
43-49	0	0%
49-55	8	35%
Total	23	100%

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa distribusi nilai siswa dalam *pretest* masih bervariasi dan cenderung berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen. Sebagian besar siswa belum menunjukkan kemampuan optimal dalam mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan melukis sebelum diberikan *treatment Finger painting*.

Pelaksanaan *Treatment*

Treatment dilaksanakan dua kali, yaitu pada tanggal 17 dan 23 April 2025. Siswa diperkenalkan pada teknik mencampur warna dan diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi lukisan dengan metode *Finger painting*. Pada tahap akhir, siswa melukis tanpa diberikan contoh, sebagai bentuk *posttest*.

Hasil *Posttest*

Setelah penerapan teknik *Finger painting*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 78,8, dengan nilai tertinggi 92,5 dan nilai terendah 70. Distribusi nilai *posttest* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Frekuensi Nilai *Posttest*

Interval	Frekuensi	Persentase
70-74	6	26%
75-79	5	22%
80-84	9	39%
85-89	0	0%
90-95	3	13%
Total	23	100%

Tabel 3 menunjukkan distribusi frekuensi nilai *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik *Finger painting*. Dari 23 siswa yang menjadi subjek

penelitian, mayoritas siswa memperoleh nilai pada interval 80–84 sebanyak 9 siswa (39%), yang merupakan persentase tertinggi. Disusul oleh interval 70–74 sebanyak 6 siswa (26%) dan 75–79 sebanyak 5 siswa (22%). Terdapat 3 siswa (13%) yang memperoleh nilai tertinggi di rentang 90–95. Tidak ada siswa yang berada pada interval 85–89 (0%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai yang cukup tinggi setelah penerapan teknik *Finger painting*.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung berbantuan SPSS Versi 20 dengan kriteria apabila nilai *Shapiro Wilk* > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dan sebaliknya apabila nilai *Shapiro Wilk* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji normalitas jenis *Shapiro-Wilk* dikarenakan sampelnya < 50 Orang. Adapun perhitungan uji normalitas dengan data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.178	23	.056	.935	23	.141
<i>posttest</i>	.135	23	.200*	.934	23	.130

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh data *Pretest* dan *Posttest* mempunyai nilai sig *Shapiro-Wilk* > 0,05. Dimana nilai *Shapiro-Wilk* pada *pretest* 0,141 dan pada *posttest* 0,130 Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian untuk hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dikarenakan datanya berasal dari sampel yang sama namun mempunyai dua data. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 dengan taraf signifikan uji dua pihak $\alpha = 0,05$. Dibawah ini tabel *output Uji Paired Sample T Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		<i>Paired Differences</i>				<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> <i>(2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>			
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>		
<i>Pair 1</i>	<i>pretest posttest</i>	-38.522	8.090	1.687	-42.020	-35.024	-22.837	22 .000

Berdasarkan dari nilai yang signifikan hitung yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ ($p < 0,05$) Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh teknik *Finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 060857 Medan”.

Analisis Perindikator

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan empat indikator ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Peningkatan Perindikator

No	Indikator Berpikir Kreatif	Rata Rata		Selisih	Peningkatan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	<i>Fluency</i>	39,85	85,14	45,25	114%
2	<i>Flexibility</i>	37,31	68,84	31,52	84%
3	<i>Originality</i>	41,84	79,89	38,84	79%
4	<i>Elaboration</i>	36,41	84,23	47,82	83%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan dengan teknik *Finger painting* pada masing-masing indikator mengalami peningkatan. Pada indikator *Fluency* mengalami peningkatan sebesar 114%, pada indikator *Flexibility* mengalami peningkatan sebesar 84%, pada indikator *Originality* mengalami peningkatan sebesar 79%, dan pada indikator *Elaboration* mengalami peningkatan sebesar 83%.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan teknik *Finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada pembelajaran seni melukis di SD Negeri 060857 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design*, yang artinya penelitian dilakukan pada satu kelompok siswa yang diberi perlakuan berupa teknik *Finger painting*. Materi yang disampaikan berfokus pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya pada kegiatan melukis.

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal berpikir kreatif siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, yakni 38,85. Banyak siswa menunjukkan kesulitan dalam menghasilkan ide, menggunakan teknik yang variatif, menciptakan karya yang unik, dan memberikan detail pada lukisan mereka. Setelah dilakukan perlakuan berupa penerapan teknik *Finger painting*, siswa diberikan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,53. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan.

Peningkatan yang terjadi diperkuat dengan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample T-Test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan teknik *Finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil ini diperkuat dari peningkatan skor pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran meningkat sebesar 114%, keluwesan 84%, keaslian 79%, dan perincian 83%. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *Finger painting* tidak hanya mendorong siswa untuk menghasilkan banyak ide, tetapi juga membantu mereka dalam menciptakan karya yang unik, fleksibel, dan kaya akan detail.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Dalam teknik *Finger painting*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi aktif menggunakan jari-jari mereka untuk mengeksplorasi bentuk, warna, dan tekstur. Aktivitas ini mendorong keterlibatan emosional dan sensorik yang kuat sehingga siswa mampu membangun pemahamannya secara mandiri dan kreatif.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan sebelumnya seperti penelitian oleh Raihan Salsabila Muas (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan metode *Finger painting* dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, terutama dalam aspek imajinasi, ekspresi diri, dan orisinalitas karya. Selain itu, hasil ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh Utami Munandar bahwa indikator berpikir kreatif mencakup *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *elaboration*, yang semuanya mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik *Finger painting* merupakan alternatif pembelajaran seni yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Model ini memberikan ruang kebebasan berekspresi yang dibutuhkan siswa untuk mengeksplorasi gagasan dan keterampilan visual mereka secara maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh teknik *Finger painting* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), dapat disimpulkan bahwa teknik *Finger painting* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil *pretest* ke *posttest* serta hasil analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Peningkatan terjadi pada seluruh indikator berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Munandar, yaitu: kelancaran (*Fluency*) meningkat sebesar 114%, keluwesan (*Flexibility*) sebesar 84%, keaslian (*Originality*) sebesar 79%, dan perincian (*elaboration*) sebesar 83%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih lancar dalam menghasilkan ide, tetapi juga lebih fleksibel, unik, dan terperinci dalam menghasilkan karya seni setelah diterapkannya teknik *finger painting* dalam pembelajaran melukis.

Teknik *Finger painting* terbukti mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif secara fisik dan emosional dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan jari sebagai alat melukis, siswa lebih bebas mengekspresikan ide, mengeksplorasi warna dan bentuk, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkarya. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, R., Kusnanto, B., Lestari, W., & Cahyono, A. (n.d.). Diskursus Pendidikan Seni: Menumbuh Kembangkan Kreativitas Melalui Pembelajaran Seni. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 6(2). <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.8159>
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (n.d.). *Permainan Finger painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. 01. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.427>
- Ihwan, I., Lestari, N., Wulansari, F., Wulansari, W., & Khasanah, M. (2021). Pengembangan Diri Anak SD Berbasis Seni pada Masa Pandemi di Kupang. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14666>.
- Kiraniawati, Telaumbanua, K., Tinggi, S., Ekumene, T., Pendidikan, J., Anak, K., Dini, U., & Bu'ulolo, B. (2024). *Manfaat Seni Rupa dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini*. 2(1), 123–135. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.920>.
- Mawaddah, S. (n.d.). *Implementasi Pengembangan Kreativitas Dalam Bidang Nilai-Nilai Dan Moral Anak Usia Dini*.
- Ni'mah, Z., Rachmawati, D., Aba, T. K., Jember, R., & Timur, J. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger painting Di Taman Kanak-Kanak PAUD Aba I Rambipuji Jember* (Vol. 7).
- Nuraeni, Y., Sholikha, S., Prima Wulandari, N., Erlita Romli, M., & Nur Baiti, W. (n.d.). *Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Kelas V Melalui Kegiatan Seni di SD*. 3(1), 318–328. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i1.1587>.
- Pahlawan, U., & Tambusaii, T. (2019). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Rizki Ananda 1. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Patriana, S., & Ulfah, M. (n.d.). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Proses Belajar Ekonomi Sma Negeri 4 Pontianak*.

- Pengaruh Teknik Finger Painting Pada Pembelajaran Melukis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sd Negeri 060857 Medan*
 Lestari Sitorus, Try Wahyu Purnomo, Laurensia Masri Parangin angin, Putra Afriadi, Sri Mustika Aulia Permatasari, D., Sherly Pamela, I., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian NoKM, J., Darat, M., Jambi Luar Kota, K., & Muaro Jambi, K. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 16151–16164.
- Rahma Putri, A., Rahman, B. A., Mesi, Y., Sri, I., & Mayar, F. (2021). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Analisis Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Seni Melalui Kegiatan Kolase pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1). <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Raihan Salsabila Muas. (2023). *Efektivitas Penggunaan Metode Finger painting*.
- Sari, Y. (2021). Pengaruh Kegiatan Finger painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ikhwanul Muslimin. *Jurnal Raudhah*, 9(1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16629>
- Syakira, N., Studi Pendidikan Seni Rupa, P., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Padang, U. (n.d.). *Rendahnya Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa di MTsN 1 Padang*.
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209–220. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i1.3031>
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10-16.