

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dasar di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi generasi muda agar mampu menghadapi tantangan global, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif. Dalam konteks keterampilan 4C abad ke-21 yaitu *creativity*, *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration*, kreativitas menjadi keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak usia sekolah dasar agar peserta didik mampu berpikir adaptif terhadap perubahan zaman (Rimadia et al., 2025). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, pasal 3). Pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan kreativitas memberikan dampak positif bagi kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan serta berinovasi dalam konteks kehidupan nyata (Khawani dan Rahmadana, 2023).

Kreativitas dalam ranah pendidikan dipahami sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan, konsep, atau produk yang baru yang bernilai, bukan sekadar meniru atau mengulang apa yang telah ada. Dalam pendidikan dasar, kreativitas melibatkan proses berpikir divergen seperti kelancaran ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), Elaborasi (*elaboration*) dan kemampuan menghasilkan gagasan unik (*originality*) yang relevan dengan konteks pembelajaran. Sari et al., (2020) menemukan bahwa kreativitas harus dikembangkan sejak dini karena berkaitan erat dengan eksplorasi, inovasi, dan aktualisasi identitas diri peserta didik dalam lingkungan belajar yang kondusif.

Pada peserta didik kelas II sekolah dasar, kemampuan kreativitas berkembang pesat melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat konkret dan

langsung. Anak dalam tahap perkembangan operasional konkret cenderung belajar paling efektif ketika terlibat dalam kegiatan yang memberi kebebasan eksplorasi, bereksperimen, dan menciptakan karya sendiri. menurut Wijayanto et al., (2025) pembelajaran seni rupa dengan pendekatan yang terintegrasi mampu meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa karena mereka diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide secara bebas. Strategi pembelajaran yang mendorong berpikir kreatif terbukti meningkatkan kemampuan mereka dalam menghubungkan konsep, menyelesaikan tugas secara inovatif, serta menunjukkan ekspresi visual yang unik dalam karya mereka. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, potensi kreatif peserta didik SD dapat tumbuh secara signifikan sejalan dengan perkembangan kognitif dan sosial emosional mereka.

Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar yang berperan penting dalam menumbuhkan apresiasi seni, ekspresi kreatif, dan keterampilan praktis peserta didik sejak dini (Lestari dan Kinesti, 2025). Melalui berbagai aktivitas seni, Seni Budaya dan Prakarya berfungsi sebagai media untuk mengembangkan kreativitas, ekspresi, dan apresiasi estetis peserta didik melalui berbagai aktivitas seni. Menurut Priyadi et al., (2024) strategi pembelajaran seni yang aktif dan variatif dapat mendorong kreativitas siswa secara signifikan karena siswa terlibat langsung dalam proses berkarya.

Salah satu komponen utama dalam Seni budaya dan prakarya adalah seni rupa, yang menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan perasaan melalui media visual seperti menggambar dan mewarnai. Aktivitas seni rupa memungkinkan mereka untuk mencoba berbagai teknik, warna, dan bentuk secara bebas, sekaligus mengenalkan unsur-unsur seni rupa dan mengaplikasikannya secara kreatif dalam karya sederhana.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di MIN 2 Kota Bandung menunjukkan bahwa proses pembelajaran SBdP kelas II masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan meniru contoh. Dalam kegiatan menggambar atau melukis, guru biasanya menentukan tema,

objek, dan warna yang sama untuk seluruh siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas pada alat-alat konvensional seperti krayon dan pensil warna. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan imajinasi secara mandiri. Akibatnya, hasil karya siswa cenderung seragam dan kurang mencerminkan kreativitas individu.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan awal pada mata pelajaran SBdP di kelas II, dari 28 siswa hanya 10 siswa (35,71%) yang mencapai nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 18 siswa (64,29%) belum mencapai ketuntasan. Rendahnya capaian ini terlihat dari keterbatasan siswa dalam mengembangkan ide, pemilihan warna yang masih sederhana, serta kurangnya keberanian dalam mengekspresikan gagasan melalui karya. Sebagian siswa juga belum aktif terlibat dalam proses berkarya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas II masih belum berkembang secara optimal. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran serta kurangnya variasi teknik seni yang digunakan guru turut mempersempit kesempatan siswa untuk berkreasi secara bebas dalam kegiatan seni rupa dan prakarya. Permasalahan tersebut mempertegas perlunya pendekatan pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi siswa untuk berinovasi dan mengekspresikan ide sesuai minat dan kemampuan masing-masing.

Salah satu teknik pembelajaran seni rupa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah dan mampu meningkatkan kreativitas adalah teknik *finger painting*. Teknik *finger painting* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran seni rupa yang melibatkan penggunaan jari tangan siswa untuk menerapkan warna pada media kertas secara langsung. Teknik ini memberi pengalaman sensorik dan motorik yang kuat karena siswa aktif merasakan warna dan tekstur serta melibatkan imajinasi mereka dalam membuat bentuk dan ekspresi visual secara bebas. Menurut Hayati (2023) teknik *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui eksplorasi warna, bentuk, dan komposisi tanpa harus menunggu

penguasaan teknik lukis yang kompleks. Menurut Sitorus et al., (2025) penggunaan teknik *finger painting* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa karena siswa dilatih untuk berpikir terbuka, berani mencoba, dan menemukan solusi visual baru dalam berkarya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknik *finger painting* memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas peserta didik. Penelitian Mardhiyyah et al., (2021) menemukan bahwa penerapan teknik *finger painting* dalam pembelajaran SBdP mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan mewarnai siswa sekolah dasar secara signifikan. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Hermawan et al., (2025), Hayati (2023) yang menyatakan bahwa teknik *finger painting* efektif dalam meningkatkan kreativitas melukis peserta didik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, Daulay (2022), Nisa' (2025), dan Ningrum et al., (2023) mengungkapkan bahwa kegiatan *finger painting* berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan meningkatnya koordinasi mata dan jari-jari tangan. Siskowati dan Prastowo (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran SBdP dapat membentuk kreativitas siswa apabila peserta didik diberikan kesempatan berekspresi secara bebas. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa Teknik *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, namun penerapan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya pada siswa kelas II melalui penelitian tindakan kelas masih jarang dikaji, sehingga menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa sebelum diterapkan Teknik *Finger Painting* Pada mata pelajaran SBdP di kelas II MIN 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana proses penerapan Teknik *Finger Painting* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas II MIN 2 Kota Bandung pada setiap siklusnya?
3. Bagaimana kreativitas siswa setelah diterapkan Teknik *Finger Painting* pada mata pelajaran SBdP di kelas II MIN 2 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kreativitas siswa sebelum diterapkan Teknik *Finger Painting* pada mata pelajaran SBdP di kelas II MIN 2 Kota Bandung.
2. Mendeskripsikan proses penerapan Teknik *Finger Painting* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas II MIN 2 Kota Bandung pada setiap siklusnya.
3. Mendeskripsikan kreativitas siswa setelah diterapkan Teknik *Finger Painting* pada mata pelajaran SBdP di kelas II MIN 2 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar, khususnya terkait kreativitas siswa dan penerapan teknik *finger painting* dalam pembelajaran seni. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang pembelajaran seni dan kreativitas di pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran SBdP, khususnya dalam menggunakan teknik *finger painting* sebagai alternatif kegiatan pembelajaran seni yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- b. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, melatih fokus dan tanggung jawab dalam berkarya, serta memotivasi siswa untuk berani menuangkan ide kreatif secara bebas melalui teknik *finger painting*.
- c. Bagi Peneliti, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas serta mendukung pengembangan kemampuan dalam menyusun karya ilmiah di bidang Pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Secara harfiah kreativitas pada dasarnya merupakan serapan dari bahasa Inggris yakni *creativity* yang berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan, komposisi, atau produk yang pada dasarnya baru melalui proses imajinatif dan sintesis pemikiran yakni bukan sekadar merangkum tetapi menciptakan pola atau kombinasi informasi yang orisinal sehingga ide atau karya tersebut berbeda dari yang telah ada sebelumnya (Siskowati dan Prastowo, 2022).

Kreativitas merupakan potensi alamiah dalam diri anak. Potensi kreativitas lebih dominan ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni dan musik. Seorang anak sejak lahir di dunia sudah membawa sifat kreatif namun dalam kadar yang berbeda. Tingkat kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika (bawaan lahir) dan faktor lingkungan (Sandri, 2022). Kreativitas ini akan tumbuh secara optimal jika kedua faktor dipadukan secara baik. Kreativitas dibutuhkan oleh setiap

manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, serta menyenangkan.

Kreativitas siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator utama. Menurut Munandar (2014), indikator kreativitas meliputi:

1. kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide atau alternatif jawaban ketika menghadapi suatu permasalahan
2. keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai cara atau sudut pandang yang berbeda
3. keaslian (*originality*), yakni kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan atau jawaban yang bersifat unik, khas, serta menggunakan ungkapan atau bahasa sendiri
4. elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan siswa dalam mengembangkan ide secara lebih mendalam serta menguraikan jawaban secara rinci dan jelas.

Finger painting berasal dari bahasa Inggris, *finger* artinya jari dan *painting* artinya melukis. Jadi, *finger painting* adalah melukis dengan jari. Teknik melukis dengan jari ini diperkenalkan pertama kali oleh Ruth Faison Shaw, seorang seniman sekaligus tokoh pendidikan dari Amerika. Menurut Asa (2023) *Finger painting* merupakan teknik melukis yang memanfaatkan jari sebagai alat gambar utama tanpa menggunakan kuas. Pada dasarnya kegiatan *finger painting* sangat mudah dan tidak sulit untuk dilakukan oleh anak. Didalam kegiatan *finger painting* tidak ada aturan baku yang harus dipelajari, yang penting dilakukan oleh guru adalah bagaimana bisa memotivasi anak dan mampu menumbuhkan keberanian pada diri anak untuk berani menyentuh jari-jarinya dengan cat warna.

Dalam praktiknya, cat atau media lukis ditempatkan pada permukaan misalnya kanvas, kertas, atau kain kemudian jari tangan digunakan untuk membentuk pola, ragam bentuk, atau gambar (Asa, 2023). Meskipun teknik ini sering dipraktikkan oleh anak-anak sebagai bentuk kegiatan bermain dan pembelajaran, *finger painting* juga dapat ditetapkan

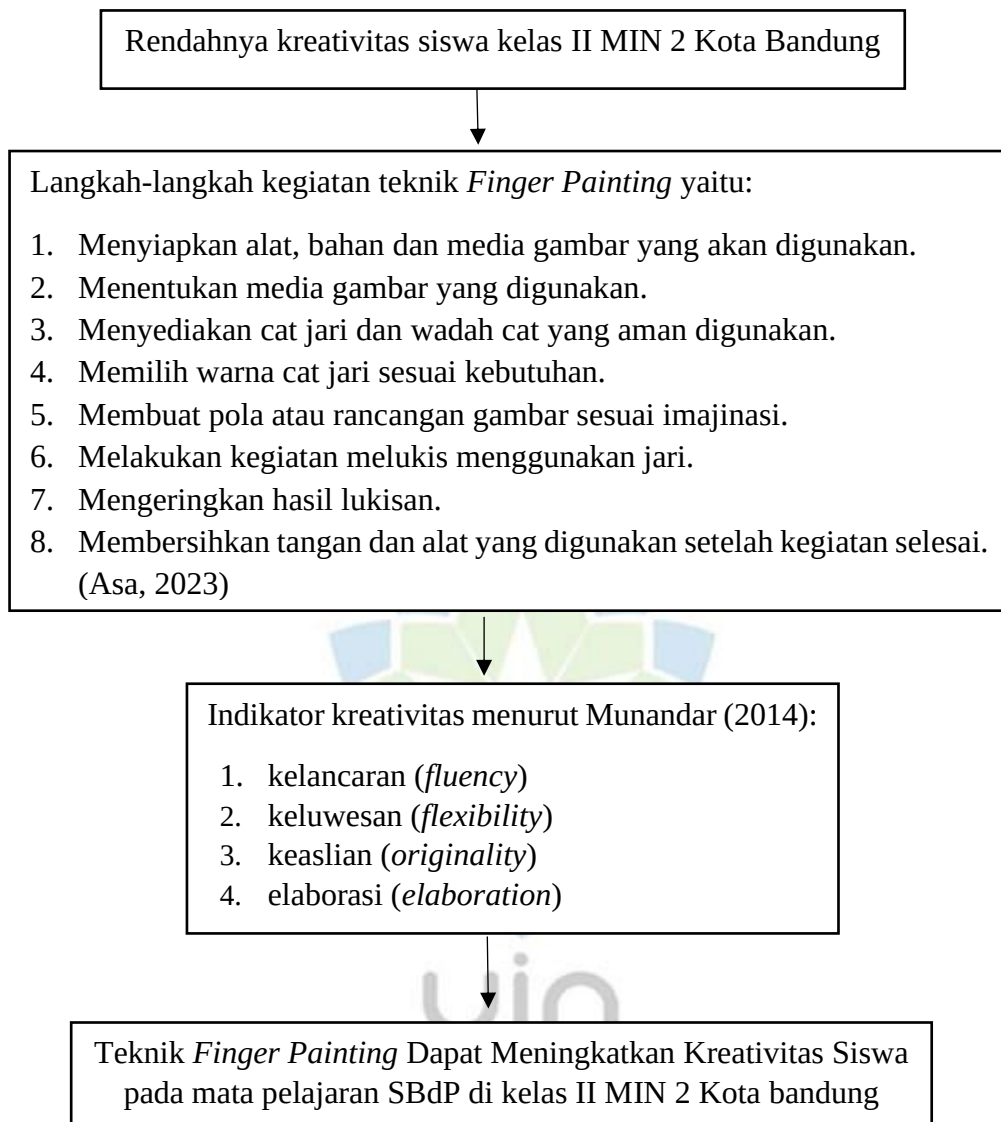
sebagai bentuk seni yang serius bagi sebagian seniman. Teknik ini memungkinkan terciptanya efek visual yang khas dan bersifat alami serta memberi kesempatan kepada pelaku untuk mengekspresikan diri secara bebas.

Menurut Asa (2023), langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penggunaan teknik *Finger Painting* yaitu:

1. Menyiapkan alat, bahan dan media gambar yang akan digunakan.
2. Menentukan media gambar yang digunakan.
3. Menyediakan cat jari dan wadah cat yang aman digunakan.
4. Memilih warna cat jari sesuai kebutuhan.
5. Membuat pola atau rancangan gambar sesuai imajinasi.
6. Melakukan kegiatan melukis menggunakan jari.
7. Mengeringkan hasil lukisan.
8. Membersihkan tangan dan alat yang digunakan setelah kegiatan selesai.

Mata pelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah Seni Budaya dan Prakarya. Seni budaya dan prakarya adalah mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan mengembangkan kemampuan estetik, kreativitas, apresiasi seni, serta keterampilan berkarya peserta didik melalui pengalaman belajar yang bersifat praktik dan ekspresif. Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya, yang mencakup berbagai aspek seni, seperti seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan bentuk seni lainnya (Bamolele et al., 2023). Pembelajaran seni budaya dan prakarya juga memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter peserta didik secara holistik, seperti kreativitas, imajinasi, kerjasama, dan kecakapan dalam berpikir serta berkarya. Pembelajaran SBdP tidak hanya membantu siswa dalam keterampilan menggambar dan berkarya, tetapi juga mampu menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan nasional, sehingga peserta didik semakin peka terhadap nilai budaya di sekitarnya (Dewi dan Pratama, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penerapan Teknik *Finger Painting* diduga dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas II”.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah Rahmadani Daulay (2022) dengan judul “Hubungan antara Kreativitas Menggambar melalui *Finger Painting* dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung)” menunjukkan

bahwa teknik *finger painting* memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas menggambar anak usia dini yang berhubungan langsung dengan kemampuan motorik halus. Hasil penelitian tersebut membuktikan adanya hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel, yang ditunjukkan melalui uji korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai r hitung sebesar 0,593 yang lebih besar daripada r tabel 0,468 serta nilai signifikansi $0,009 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, dengan tingkat hubungan berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas *finger painting* tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan seni, tetapi juga mampu melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari, serta ketelitian anak dalam berkarya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan teknik *finger painting* sebagai strategi pembelajaran seni rupa. Adapun perbedaannya terletak pada subjek, fokus penelitian dan metode, dimana penelitian terdahulu dilakukan pada anak usia dini di RA dengan fokus hubungan kreativitas menggambar dan motorik halus, dan menggunakan metode penelitian deskriptif korelasional, sedangkan penelitian peneliti dilakukan pada siswa kelas II dengan fokus peningkatan kreativitas dengan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Mardhiyyah, Muflikhul Khaq, dan Titi Anjarini (2021) berjudul “Upaya Peningkatan Kreatifitas dan Keterampilan Mewarnai pada Mata Pelajaran SBdP Menggunakan Metode *Finger Painting* untuk Kelas I SDN Sidorejo Purworejo” menunjukkan bahwa penerapan metode *finger painting* dalam pembelajaran SBdP efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan mewarnai siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 67,90% pada pra siklus menjadi 74,58% pada siklus I dan 89,58% pada siklus II, sedangkan nilai keterampilan mewarnai meningkat dari 65,30% pada pra siklus menjadi 73,75% pada siklus I dan 87,92% pada siklus II.

siklus II, yang menunjukkan pencapaian indikator keberhasilan dengan kategori sangat baik dan signifikan terhadap perkembangan kemampuan peserta didik dalam SBdP. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penerapan teknik *finger painting* dalam pembelajaran seni, sedangkan perbedaannya terletak pada kelas dan fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu dilakukan pada kelas I SD dengan fokus pada perkembangan kreativitas dan keterampilan mewarnai, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti difokuskan pada peningkatan kreativitas siswa kelas II melalui teknik *finger painting* dalam konteks pembelajaran SBdP.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Khairun Nisa' (2025) dengan judul "Implementasi Teknik *Finger Painting* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di RA Nurul Salam Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025" menunjukkan hasil penelitian bahwa kegiatan *finger painting* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, yang ditandai dengan meningkatnya koordinasi tangan dan mata, kelenturan jari, serta kemampuan anak dalam mengekspresikan ide dan kreativitas secara visual melalui aktivitas melukis dengan jari. Selain itu, teknik *finger painting* juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan teknik *finger painting* sebagai kegiatan seni rupa. Adapun perbedaannya terletak pada fokus variabel, pendekatan, dan subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini di jenjang RA dengan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti difokuskan pada peningkatan kreativitas siswa kelas II dengan pendekatan *mix methods*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ludi Hermawan, Annke Affereira, dan Sidiq Aulia Rahman (2025) dengan judul “Penerapan Teknik Finger Painting untuk Meningkatkan Kreativitas Melukis Peserta Didik Kelas IV SD” menunjukkan bahwa teknik finger painting efektif dalam meningkatkan kreativitas melukis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas melukis siswa setelah diberikan perlakuan, yang dibuktikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,79 dalam kategori tinggi serta hasil uji signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa teknik finger painting berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas melukis peserta didik sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan teknik finger painting untuk meningkatkan kreativitas. Adapun perbedaannya terletak pada metode dan subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen pada siswa kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas II.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Nursetia Ningrum, Yelly Andriani Barlian, dan Moh. Isa Pramana Koesoemadinata (2023) dengan judul “Penerapan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Sekolah Dasar Kelas I SD” menunjukkan bahwa kegiatan finger painting memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan melukis menggunakan jari, siswa mampu meningkatkan keterampilan motorik halus, khususnya pada koordinasi jari-jari tangan. Selain itu, kegiatan finger painting juga membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas serta melatih koordinasi antara mata dan tangan melalui kegiatan melukis dan membuat karya seni. Temuan ini membuktikan bahwa finger painting tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan seni, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus siswa sesuai dengan

tahap perkembangannya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan teknik finger painting sebagai kegiatan pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada fokus, metode dan subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu difokuskan pada pengembangan motorik halus siswa kelas I SD dengan menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti difokuskan pada peningkatan kreativitas siswa kelas II dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas

6. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Siskowati dan Andi Prastowo (2022) dengan judul “Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III pada Materi Menggambar di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP pada materi menggambar mampu membentuk kreativitas siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa faktor pendukung pembentukan kreativitas meliputi lingkungan belajar yang kondusif serta minat dan motivasi siswa yang tinggi, sedangkan faktor penghambatnya antara lain pemberian evaluasi saat proses berkarya berlangsung, persaingan yang tidak sehat, dan lingkungan yang membatasi ruang ekspresi siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada fokus pengembangan kreativitas melalui pembelajaran SBdP, sementara perbedaannya terletak pada subjek dan bentuk kegiatan, di mana penelitian terdahulu menggunakan kegiatan menggambar pada siswa kelas III sekolah dasar, sedangkan penelitian peneliti menggunakan teknik finger painting pada siswa kelas II.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Sani Hayati (2023) dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Rupa di SD” menunjukkan bahwa teknik finger painting dapat meningkatkan kreativitas melukis siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen, terbukti dari nilai pretest 55,87 menjadi posttest 80,93, dan nilai Gain Test menunjukkan signifikansi $0,004 <$

0,05. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan teknik finger painting lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan teknik finger painting untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Adapun perbedaannya terletak pada metode dan subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimental pada siswa kelas III, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas II.

