

PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USAI 5-6 TAHUN

Zahara Anggraini¹, Farida Mayar², Setiyo Utoyo³, Mutia Afnida⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

1zaharaanggraini51@gmail.com, 2farida@fip.unp.ac.id,

3setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id, 4mutiaafnida@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Color recognition ability is an important aspect of cognitive development that should be stimulated in early childhood. Based on observations conducted at Iqra' Kindergarten, Padang City, the color recognition ability of children aged 5–6 years had not developed optimally. This study aimed to determine the effect of interactive *finger painting* activities on the color recognition ability of children aged 5–6 years. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 20 children, including 10 children in the experimental class and 10 children in the control class. Data were collected through observation and analyzed using the Independent Sample t-test. The results showed that the mean score of color recognition ability in the experimental class increased from 12.0 to 15.6, while the control class increased from 10.3 to 12.2. The hypothesis test yielded a Sig. (2-tailed) value of $0.037 < 0.05$. Therefore, interactive *finger painting* activities have a significant effect on improving the color recognition ability of children aged 5–6 years.

Keywords: early childhood, interactive finger painting, learning colors

ABSTRAK

Kemampuan mengenali warna merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting dikembangkan pada anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Iqra' Kota Padang, kemampuan mengenali warna anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *finger painting* interaktif terhadap kemampuan mengenali warna anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Sampel penelitian berjumlah 20 anak yang terdiri atas 10 anak pada kelas eksperimen dan 10 anak pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenali warna anak pada kelas eksperimen meningkat dari 12,0 menjadi 15,6, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 10,3 menjadi 12,2. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,037 < 0,05$. Dengan demikian, kegiatan *finger painting* interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenali warna anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini, finger painting interaktif, mengenal warna

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia karena pada periode ini terjadi perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek perkembangan anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa usia 0–6 tahun merupakan masa yang sangat menentukan bagi perkembangan individu pada tahap selanjutnya. Pada masa ini, perkembangan otak anak mencapai sekitar 80% dari kapasitas perkembangan otak manusia sehingga berbagai stimulasi yang diberikan akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak (Amiliya & Susanti, 2024). Hainstock dalam Supriani et al., (2022) menyatakan bahwa masa ini merupakan *golden age* yang menjadi dasar bagi perkembangan fisik dan psikis anak. Oleh karena itu, pendidikan pada masa usia dini perlu dirancang secara optimal agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara maksimal.

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus dalam pendidikan

anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan baru dari lingkungan sekitarnya (Amelia, 2020). Susanto (2021) menjelaskan bahwa pengembangan kognitif bertujuan membantu anak memahami lingkungannya melalui aktivitas eksplorasi menggunakan pancaindra, seperti melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasakan. Melalui proses tersebut anak belajar mengidentifikasi, membandingkan, mengelompokkan, serta memahami hubungan antara berbagai objek yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan mengenal warna. Khadijah (2016) menjelaskan bahwa konsep warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak selain konsep bilangan, bentuk, ukuran, dan pola. Kemampuan mengenal warna tidak hanya terbatas pada

kemampuan menyebutkan nama warna, tetapi juga meliputi kemampuan membedakan, mengelompokkan, mengklasifikasikan, dan memahami hubungan antarwarna. Ratna & Watini (2022) menyatakan bahwa kemampuan mengenal warna berperan penting dalam melatih kepekaan visual anak terhadap berbagai objek di lingkungannya. Sejalan dengan itu, Fitri (2021) menemukan bahwa kegiatan mengenal warna dapat meningkatkan daya ingat, mengembangkan imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir kreatif anak. Puspita & Khotimah (2023) juga menegaskan bahwa pengenalan warna berkontribusi dalam mengembangkan ketajaman pengamatan visual dan kemampuan anak dalam mengenali karakteristik suatu objek.

Meskipun penting bagi perkembangan anak, hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di TK IQRA' Kota Padang pada Juli–Desember 2025 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Beberapa anak masih

mengalami kesulitan membedakan warna yang memiliki kemiripan, seperti kuning dan oranye, merah dan oranye, serta hijau dan biru. Selain itu, sebagian anak belum mampu menyebutkan nama warna secara tepat ketika guru memberikan pertanyaan atau instruksi selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna anak masih memerlukan stimulasi yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Hidayati (2020) yang menyatakan bahwa pengenalan warna sering dianggap sebagai keterampilan tambahan sehingga kurang mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu kegiatan yang berpotensi meningkatkan kemampuan mengenal warna anak adalah *finger painting* interaktif. *Finger painting* interaktif adalah kegiatan melukis menggunakan jari tangan yang dirancang dengan pendekatan aktif dan komunikatif, sehingga anak tidak hanya sekadar memberi warna, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, bertanya, menjawab, bereksplorasi, dan berinteraksi

dengan guru maupun teman sebaya. *Finger painting* biasanya hanya berfokus pada aktivitas mencelupkan jari ke dalam cat lalu menggoreskannya ke kertas. Namun, dalam *finger painting* interaktif, kegiatan tersebut diperkaya dengan unsur tanya jawab, diskusi, permainan, kerja kelompok, serta eksplorasi pencampuran warna. Melalui kegiatan ini anak memperoleh pengalaman konkret dalam mengenali, mencampurkan, dan mengamati perubahan warna yang terjadi. Haryani et al.,(2020) menjelaskan bahwa aktivitas mencampur warna secara langsung memungkinkan anak memahami hubungan antara warna primer dan warna sekunder melalui pengalaman nyata. Selain itu, *finger painting* interaktif juga mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan observasi, koordinasi mata dan tangan, serta keterampilan motorik halus anak (Lisnani et al.,2024; Wahyuningsih et al., 2023)

Secara teoritis, penggunaan *finger painting* interaktif relevan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak

lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan benda konkret dibandingkan melalui penjelasan abstrak (Hapudin, 2021). Anak juga mulai mampu mengelompokkan objek berdasarkan satu karakteristik tertentu, seperti warna. Selain itu, teori kecerdasan majemuk Gardner menjelaskan bahwa aktivitas yang melibatkan pengamatan warna, bentuk, dan pola dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak (Berk, 2021). Oleh karena itu, kegiatan *finger painting* interaktif dinilai sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *finger painting* memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian Yanti et al., (2023) menunjukkan bahwa *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak. Penelitian Handayani et al., (2023) menemukan bahwa kegiatan *finger painting* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Penelitian Wahyuningsih et al., (2023) juga menunjukkan bahwa *finger painting* membantu mengembangkan

koordinasi mata-tangan, kemampuan observasi, dan memori visual anak. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *finger painting* merupakan strategi pembelajaran yang potensial untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

Namun demikian, berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian masih memfokuskan *finger painting* pada aspek kreativitas, seni, dan motorik halus anak. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh *finger painting* interaktif terhadap kemampuan mengenal warna masih relatif terbatas. Selain itu, kegiatan *finger painting* yang diteliti sebelumnya umumnya hanya berfokus pada aktivitas melukis tanpa mengintegrasikan unsur interaktif berupa diskusi, tanya jawab, eksplorasi pencampuran warna, komunikasi hasil karya, dan interaksi aktif antara guru dengan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan kegiatan *finger painting* interaktif yang

mengombinasikan aktivitas melukis dengan eksplorasi warna, tanya jawab, diskusi, komunikasi hasil karya, dan interaksi aktif selama proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman sensorik kepada anak, tetapi juga membantu anak membangun pemahaman konsep warna secara lebih mendalam melalui proses berpikir dan komunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *finger painting* interaktif terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Iqra' Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design untuk mengetahui pengaruh kegiatan *finger painting* interaktif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa kegiatan *finger painting* interaktif dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan

di TK IQRA' Kota Padang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan populasi sebanyak 20 anak kelompok B yang terdiri atas 10 anak kelas B1 dan 10 anak kelas B2. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Data penelitian berupa kemampuan mengenal warna anak yang dikumpulkan melalui teknik observasi terstruktur menggunakan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan lima indikator kemampuan mengenal warna, yaitu menyebutkan nama warna, menyebutkan hasil pencampuran warna, membedakan warna, mengelompokkan dan mencocokkan warna yang sama, serta menceritakan hasil karya dengan menyebutkan warna yang digunakan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian indikator, isi, dan bahasa instrumen. Perlakuan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan menggunakan media cat warna berbasis air (*non-toxic paint*), kertas gambar A4, wadah pencampuran warna, dan perlengkapan pendukung lainnya

yang aman bagi anak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 26 melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene Test, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal warna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Iqra' Kota Padang, diperoleh gambaran bahwa kemampuan mengenal warna anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 12 dengan total skor 120, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 10,3 dengan total skor 103. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal mengenal warna anak pada kedua kelas masih tergolong rendah.

Rendahnya kemampuan mengenal warna anak terlihat dari masih adanya anak yang belum mampu menyebutkan nama warna dengan benar, belum mampu membedakan warna berdasarkan warna gelap dan terang, serta belum mampu menyebutkan hasil pencampuran warna dasar dengan tepat. Selain itu, beberapa anak juga masih mengalami kesulitan dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna yang sama dan mencocokkan warna sesuai instruksi guru. Kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak yang berkaitan dengan kemampuan mengamati, mengelompokkan, dan membedakan karakteristik suatu objek (Sujiono, 2013). Oleh karena itu, kemampuan ini perlu distimulasi sejak usia dini melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Perbedaan hasil *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diduga dipengaruhi oleh perbedaan pengalaman belajar yang diperoleh anak sebelum penelitian dilaksanakan. Pada kelas eksperimen, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran

yang melibatkan warna dan permainan edukatif seperti *finger painting* interaktif sehingga anak memiliki pengalaman awal yang lebih baik dalam mengenal warna. Sementara itu, pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional seperti menggambar atau mewarnai sehingga stimulasi terhadap kemampuan mengenal warna belum optimal. Menurut Susanto (2021), pengalaman belajar yang beragam dan menyenangkan akan membantu anak membangun pemahaman konsep secara lebih baik dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun. Aspek yang dinilai meliputi kemampuan menyebutkan nama warna, membedakan warna, menyebutkan hasil pencampuran warna, mengelompokkan warna, mencocokkan warna, dan menceritakan hasil karya dengan menyebutkan warna yang digunakan. Penilaian dilakukan secara langsung melalui pengamatan terhadap

aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kondisi rendahnya kemampuan awal anak ini juga disebabkan oleh kurangnya kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret kepada anak untuk bereksplorasi secara langsung dengan warna. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru membuat anak kurang memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri mengenai konsep warna. Padahal, menurut Suryana (2013), pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberikan pengalaman langsung sehingga anak dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung. Anak lebih mudah memahami suatu konsep apabila diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan objek yang dipelajari (Suryana, 2013). Oleh karena itu, diperlukan strategi

pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman nyata kepada anak dalam mengenal warna, salah satunya melalui kegiatan *finger painting* interaktif.

Setelah dilakukan *pre-test*, kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan kegiatan mewarnai menggunakan crayon seperti yang biasa dilakukan dalam pembelajaran sehari-hari.

Selama kegiatan *finger painting* interaktif berlangsung, anak diberikan kesempatan untuk mencelupkan jari ke dalam cat warna, mencampurkan dua warna atau lebih, mengamati perubahan warna yang terjadi, serta berdiskusi dengan guru mengenai warna yang muncul. Anak juga diminta menceritakan hasil karya yang dibuat sehingga pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Menurut Pamadhi (2012), kegiatan *finger painting* merupakan aktivitas seni yang memungkinkan anak mengekspresikan diri secara bebas melalui sentuhan langsung dengan media warna sehingga dapat

meningkatkan pengalaman belajar anak secara menyeluruh.

Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 15,6 dengan total skor 156, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 12,2 dengan total skor 122. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan mengenal warna, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Output Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas Eksperimen			
Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Jumlah	120	156	36
Rata-rata	12	15,6	3,6

Kelas Kontrol			
Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Jumlah	103	122	19
Rata-rata	10,2	12,2	1,9

Jika dilihat dari selisih rata-rata skor, kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 36 poin, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 19 poin. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* interaktif memberikan pengaruh yang lebih

besar terhadap kemampuan mengenal warna anak dibandingkan kegiatan mewarnai biasa. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang lebih baik terhadap perkembangan kemampuan kognitif dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif (Hasnida, 2019).

Peningkatan kemampuan mengenal warna terlihat pada setiap indikator yang diamati. Pada awal penelitian sebagian besar anak masih berada pada kategori Baru Berkembang (BB) dan Lancar (L). Namun setelah diberikan perlakuan, sebagian besar anak pada kelas eksperimen telah mencapai kategori Cakap (C) bahkan beberapa anak mencapai kategori Mahir (M).

Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan *finger painting* interaktif memberikan stimulasi visual, sensorik, dan kinestetik secara bersamaan. Anak tidak hanya melihat warna, tetapi juga menyentuh, mencampur, dan mengamati perubahan warna secara langsung sehingga konsep warna lebih mudah dipahami dan diingat. Menurut Tedjasaputra (2011), anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman multisensori yang

melibatkan penglihatan, sentuhan, dan gerakan secara bersamaan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ramdini dan Mayar (2019) yang menyatakan bahwa kegiatan *finger painting* dapat membantu anak mengenal warna, memahami pencampuran warna, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan kemampuan berpikir anak. Selain itu, Piaget juga menjelaskan bahwa aktivitas manipulatif seperti mencampur dan mengeksplorasi warna merupakan pengalaman konkret yang sangat penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Independent Sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,037. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,037 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari kegiatan *finger painting* interaktif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Iqra' Kota Padang.

Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan

kemampuan mengenal warna pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata *post-test* kedua kelas, yaitu 15,6 pada kelas eksperimen dan 12,2 pada kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman aktif. Ketika anak mencampurkan warna, mengamati perubahan warna, menjawab pertanyaan guru, dan menjelaskan hasil karyanya, anak secara aktif membangun pemahaman baru tentang konsep warna. Proses tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Handayani et al., (2023) yang menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* mampu membantu anak memahami konsep warna dan hasil pencampuran warna

melalui pengalaman langsung. Selain itu, penelitian Susanti dan Dasyandri (2022) menyatakan bahwa kegiatan *finger painting* memberikan dampak positif terhadap perkembangan seni dan kemampuan penggunaan warna pada anak usia dini. Penelitian Lisnani et al., (2024) juga menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* berkontribusi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui aktivitas eksploratif yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun. Kegiatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga kemampuan mengenal warna berkembang secara optimal. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, kegiatan *finger painting* interaktif juga mampu meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kegiatan *finger painting* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Iqra' Kota Padang. Melalui pengalaman belajar yang melibatkan eksplorasi, pencampuran, dan pengamatan warna secara langsung, anak lebih mudah memahami konsep warna serta menunjukkan perkembangan pada kemampuan membedakan, mengelompokkan, dan menggunakan warna. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif, konkret, dan menyenangkan lebih mampu mendukung perkembangan kognitif anak dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga *finger painting* interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam pengenalan warna pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, 3(1), 69–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>

- Amiliya, R., & Susanti, U. V. (2024). Urgensi Masa Golden Age Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Architectural Digest*, 68(9), 66. <https://doi.org/https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v7i2.1372>
- Berk, L. E. (2021).). *Cognitive Development in Early Childhood*. Infants, Children, and Adolescents. Retrieved from www.pearsonhighered.com/replocator.
- Fitri, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usai 5-6 Tahun (Kelompok B). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 95–106. <https://doi.org/10.58230/27454312.85>
- 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/10.37985/jer.v4i2.271>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media.
- Haryani, W., Meliawati, D., Muslifar, R., & Mulawarman, U. (2020). MELALUI KEGIATAN *FINGER PAINTING* DI TK RAHAYU IMPROVING CHILDREN ' S ABILITY TO KNOW COLORS THROUGH FINGER, 1(1), 25–29. Retrieved from <https://doi.org/10.30872/ecj.v1i1.209>
- Hasnida. (2019). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Hidayati, S. R. S. W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara. *Yaa Bunayya : Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.4.1.23-37>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, ed.1*. Medan: Perdana Publishing.
- Lisnani, Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2024). Pengaruh Kegiatan *Finger painting* Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak

- Kelompok B Di Tk Tunas Harapan Kombo Tahun Ajaran 2022. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(1), 10–19. <https://doi.org/10.29303/jmp.v4i1.5417>
- Puspita, G. D., & Khotimah, N. (2023). Eksperimen Permainan Memancing Ikan Warna Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun, 03, 64–73. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v3i1.893>
- Ram dini, T. P., & Farida Mayar. (2019). PERANAN KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP PERKEMBANGAN SENI RUPA DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(137), 1411–1418.
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini, 08(September), 1737–1746. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriani, Y., Tanjung, R., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam, 5, 332–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.417>
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tedjasaputra, M. S. (2011). *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan *Finger painting*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 991–1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3892>
- Yanti, N., Puswati, D., Fitriani, I. M., & Aulianisak, S. (2023). Pengaruh Kegiatan *Finger painting* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Gawat Darurat*, 5(1), 37–44.