

## Pengaruh Pembelajaran *Finger Painting* Berbasis *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Tanti Tri Hastuti\*, Kuni Saidah, Siti Ma'rifah Mualim, Wahyuningsih, Mardiyah Dulasa  
Magister PIAUD UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia

\*Corresponding Author: [tantistp90@admin.paud.belajar.id](mailto:tantistp90@admin.paud.belajar.id)  
Dikirim: 29-03-2026; Direvisi: 04-04-2026; Diterima: 05-04-2026

**Abstrak:** Perkembangan kognitif memerlukan stimulasi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung dan bermakna pada anak usia dini. Melalui pendekatan experiential learning, kegiatan pembelajaran yang berpotensi mendukung perkembangan kognitif anak adalah finger painting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan finger painting berbasis experiential learning di SRAMBI PAUD CENTER. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest design. Subjek penelitian terdiri dari delapan anak usia 3-4 tahun. Teknik sampling menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan usia dan karakteristik perkembangan anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada seluruh indikator, dari kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan finger painting berbasis experiential learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di satuan PAUD untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak secara holistik, dan dapat dijadikan pacuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian mengenai pembelajaran berbasis experiential learning.

**Kata Kunci:** anak usia dini; experiential learning; finger painting; kemampuan kognitif.

**Abstract:** Cognitive development requires learning stimulation that can provide direct and meaningful experiences for young children. Through the experiential learning approach, a learning activity that has the potential to support the cognitive development of children is finger painting. This study aims to determine the improvement in cognitive abilities of children aged 3-4 years through finger painting activities based on experiential learning at SRAMBI PAUD CENTER. The research uses an experimental method with a pre-experimental design in the form of a one group pretest-posttest design. The research subjects consisted of eight children aged 3-4 years. The sampling technique used purposive sampling based on the age and developmental characteristics of the children. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation, then analysed using descriptive percentage techniques. The research results show an improvement in children's cognitive abilities across all indicators, from the categories of Beginning to Develop (MB) and Developing as Expected (BSH) to Developing as Expected (BSH) and Developing Very Well (BSB). The findings of this study affirm that finger painting activities based on experiential learning are an effective, contextual, and developmentally appropriate learning strategy for early childhood. This approach can be used as an alternative learning innovation in early childhood education units to optimise children's cognitive development holistically, and can serve as a reference for future researchers in developing studies on experiential learning-based education.

**Keywords:** early childhood; experiential learning; finger painting; cognitive ability.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam meletakkan dasar perkembangan anak secara menyeluruh, baik aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun fisik-motorik. Pada masa usia dini yang sering disebut sebagai *golden age*, perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi pembelajaran yang tepat, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Word Bank, 2022). Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus penting dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuan kognitif, yaitu kemampuan anak dalam berpikir, memahami konsep, memecahkan masalah, serta mengolah informasi dari lingkungan sekitarnya. Kemampuan kognitif pada anak usia dini mencakup berbagai kemampuan seperti mengenal konsep dasar, mengelompokkan objek, memahami hubungan sebab-akibat, berpikir logis sederhana, serta mengekspresikan ide melalui berbagai aktivitas bermain dan eksplorasi (Astuti & Triani, 2024).

Anak memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi dan memiliki kecenderungan memahami lingkungan dengan eksplorasi secara aktif biasanya terjadi pada rentang usia 3 sampai 4 tahun. Pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar menjadi kesempatan belajar paling efektif bagi anak di tahapan ini (Jensen dkk., 2022; OECD, 2023). Seringkali guru kurang mampu memberikan ruang optimal bagi perkembangan kognitif anak disebabkan pembelajaran yang bersifat abstrak, monoton, dan terlalu berpusat pada guru (UNESCO, 2022). Proses bermain yang bermakna melalui berbagai aktivitas yang mengasah kemampuan kreatif akan memberikan kesempatan pada anak untuk berani mencoba, bereksperimen, dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman nyata. Strategi pembelajaran pada jenjang PAUD perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang konkret agar anak dapat membangun pemahamannya secara mandiri (OECD, 2023).

Praktik di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di beberapa satuan PAUD masih didominasi oleh pendekatan pemberian informasi secara langsung atau pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Hal ini akan mengakibatkan kurangnya kesempatan bagi anak dalam mengembangkan pengalaman belajar secara aktif dan membatasi ruang eksplorasi bagi anak. Sehingga, perkembangan kognitif anak, khususnya dalam hal kreativitas, pemecahan masalah, serta kemampuan mengekspresikan ide, belum berkembang secara optimal. Maka diperlukan adanya pengembangan strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bermakna (Alfadhilah, 2025).

*Experiential learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena pembelajaran ini menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik. Pada pembelajaran berbasis pengalaman, pembentukan pemahaman anak didapatkan dari pengalaman belajar, anak terlibat aktif dalam proses eksplorasi, refleksi selain menerima informasi secara pasif. Pengetahuan terbangun dengan interaksi langsung melalui objek dan situasi nyata agar anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara lebih mendalam. Pengalaman konkret menjadi dasar utama bagi perkembangan kemampuan kognitif anak, dan *experiential learning* searah dengan prinsip pembelajaran yang mengarah kepada konsep bermain sambil belajar (*learning through play*) (Kolb, 1984; Morris, 2020).



*Finger painting* merupakan aktivitas seni kreatif yang mendukung penerapan pembelajaran eksperimen (*experiential learning*), berupa kegiatan melukis dengan jari, memberikan ruang bagi anak bermain secara bebas dan mengeksplorasi proses kreatif melalui sentuhan, permainan warna dan tekstur perabaan (Papadopoulos, 2026). Pengalaman sensorik diperoleh anak dan membantu anak menggunakan koordinasi indera peraba dan visual. Melalui kegiatan *finger painting*, anak dapat mengenal berbagai warna, mencampur warna untuk menghasilkan warna baru, mengikuti instruksi sederhana, serta mengekspresikan ide dan imajinasi melalui karya yang dihasilkan. Kegiatan ini dapat membantu anak terstimulasi perkembangan kognisi, kreativitas dan kemampuan menyelesaikan masalah selain bermanfaat dalam aktivitas seni (Syafitri, 2024; Zikra Hayati, Heliati Fajriah, Nida Jarmita, Wati Oviana, 2024).

Anak dapat terlibat langsung untuk mendapatkan pengalaman eksplorasi dan proses belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas *finger painting* dipadukan dengan pendekatan *experiential learning*. Pada aktivitas pembelajaran ini anak mengalami proses berpikir selama melakukan kegiatan melukis dengan jari, diantaranya proses pengamatan, melakukan perbandingan, dan merefleksi pengalaman yang didapatkan selama kegiatan. Pengalaman yang dialami anak akan menguatkan pengetahuan melalui pemahaman baru. Perkembangan kognitif anak usia dini akan terdukung melalui strategi kegiatan pembelajaran *finger painting* yang dirancang dalam kerangka *experiential learning* (Rosdiana dkk., 2023; Tabun1 dkk., 2024; Wahyuningsih dkk., 2023).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa aktivitas seni dalam pembelajaran anak usia dini memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Kegiatan seni memberikan ruang bagi anak untuk berpikir secara imajinatif, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta mengekspresikan ide secara bebas. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan kegiatan *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning* pada anak usia 3–4 tahun masih relatif terbatas (Papadopoulos, 2026). Pengalaman mengintegrasikan kerangka pedagogi *experiential learning* dalam proses pembelajaran secara sistematis, belum banyak dilakukan, pembelajaran masih terfokus pada penguatan aspek motorik halus dan hasil karya seni (Alfadhilah, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas kegiatan *finger painting* berbasis *experiential learning* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pengalaman belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning* di SRAMBI PAUD CENTER.

## METODE PENELITIAN

Desain *pre-experiment* berupa *one group pretest-posttest design* digunakan dalam penelitian ini, dengan rancangan penelitian hanya melibatkan satu kelompok subyek tanpa kelompok pembandingan (Creswell, 2018). Desain ini dimaksudkan untuk mengetahui perubahan kemampuan kognitif anak melalui penerapan kegiatan *finger painting* berbasis *experiential learning* dengan mengukur kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Penelitian dilakukan terhadap sejumlah delapan siswa



SRAMBI PAUD CENTER dengan rentang usia 3-4 tahun. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian usia dan karakteristik perkembangan anak.

Proses penelitian berlangsung secara alami dan berdasarkan konteks pembelajaran anak usia dini karena dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran rutin di kelas. Rancangan tahapan *experiential learning* berupa pengalaman nyata, refleksi, pemahaman konsep dan penerapannya disediakan dalam kegiatan *finger painting*. Anak mendapatkan ruang untuk bereksplorasi secara langsung menggunakan media cat warna dengan jari, mencampur warna, mengikuti instruksi sederhana, serta mengekspresikan ide melalui hasil karya. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dengan memberikan dorongan dan pendampingan tanpa mendominasi proses belajar anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara terbatas kepada guru kelas untuk memperoleh informasi pendukung terkait respons dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data berupa catatan perkembangan dan hasil karya anak.

**Tabel 1.** Instrument Observasi Kemampuan Kognitif

Variabel	Aspek	Indikator	Deskripsi Perilaku	Skala Penilaian
Kemampuan Kognitif	Mengenal warna	Anak mampu mengenali warna dasar	Anak dapat menyebutkan warna yang digunakan saat finger painting	1-4
		Anak mampu membedakan warna	Anak mampu membedakan warna satu dengan warna lainnya	1-4
	Mencampur warna	Anak mampu mencampur warna	Anak mencoba menggabungkan dua atau lebih warna	1-4
		Anak memahami hasil campuran warna	Anak menunjukkan pemahaman terhadap perubahan warna	1-4
	Mengikuti instruksi	Anak memahami instruksi	Anak mengikuti arahan guru saat kegiatan	1-4
		Anak melaksanakan instruksi	Anak menyelesaikan kegiatan sesuai Langkah yang diberikan	1-4
	Mengekspresikan ide	Anak mengekspresikan ide melalui karya	Anak membuat bentuk atau gambar sesuai imajinasi	1-4
		Anak menceritakan hasil karya	Anak mampu menjelaskan hasil karyanya	1-4
Pemecahan masalah		Anak menyelesaikan tugas	Anak menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan penuh	1-4
		Anak mencoba alternatif pemecahan masalah	Anak mencoba cara lain saat mengalami kesulitan	1-4

Indikator penilaian berupa skala empat tingkat, meliputi skor 1 merupakan kategori Belum Berkembang (BB), skor 2 untuk kategori Mulai Berkembang (MB), skor 3 untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor 4 untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Keseluruhan tercatat dalam lembar observasi kemampuan kognitif anak sebagai instrumen penelitian yang dibuat berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya mengenal warna dasar, kemampuan mengelompokkan warna, kemampuan mengikuti perintah sederhana, mengekspresikan gagasan melalui goresan gambar, serta memecahkan persoalan sederhana saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Analisis deskriptif persentase digunakan sebagai teknik analisis data pada penelitian ini. Perubahan tingkat perkembangan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan diperoleh melalui hasil analisis data pretest dan posttest. Gambaran mengenai peningkatan kemampuan kognitif anak sebagai hasil penerapan kegiatan *finger painting* berbasis *experiential learning* disajikan dalam bentuk persentase dan narasi deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning* di SRAMBI PAUD CENTER. Subjek penelitian berjumlah 8 anak yang diberikan perlakuan pembelajaran berbasis pengalaman melalui aktivitas *finger painting*.

#### 1. Hasil Pretest Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif anak berdasarkan hasil pretest menunjukkan bahwa anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sebagian anak mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) pada kemampuan mengenal warna dasar (K1) dan mengelompokkan warna (K2). Masih ditemukan anak pada kategori BB dan MB pada kemampuan mengikuti instruksi sederhana (K3) dan Mengekspresikan ide melalui gambar (K4).

**Tabel 2.** Presentase Kemampuan Kognitif Anak pada Pre-Test

Indikator Kemampuan Kognitif	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengenal Warna (K1)	0%	62,5%	37,5%	0%
Mencampur Warna (K2)	0%	75%	25%	0%
Mengikuti Instruksi sederhana (K3)	0%	75%	25%	0%
Mengekspresikan ide melalui gambar (K4)	0%	87,5%	12,5%	0%
Menyelesaikan tugas secara mandiri (K5)	0%	75%	25%	0%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak masih memerlukan stimulasi bagi pengalaman langsung dan keleluasaan eksplorasi secara mandiri. Aspek kemampuan



kognitif anak belum berkembang optimal dilihat dari kemampuan pemecahan masalah sederhana dan mengekspresikan gagasan melalui gambar.

## 2. Hasil Posttest Kemampuan Kognitif Anak

Hasil posttest menunjukkan perubahan kemampuan kognitif yang signifikan pada semua indikator, setelah anak berkegiatan *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning*. Sebagian besar anak mengalami peningkatan nilai dari kategori MB (Mulai Berkembang) menjadi BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan dari BSH menjadi BSB (Berkembang Sangat Baik).

Sebagian besar anak mampu mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) pada indikator mengenal warna dasar (K1) dan mengelompokkan warna (K2). Melalui kegiatan mencampur dan mengoleskan cat air menggunakan jari ke media gambar, anak mampu mengenali dan mengelompokkan warna dengan tepat. Anak juga mampu menuangkan ide secara bebas dan menunjukkan rasa lebih percaya diri sehubungan indikator mengekspresikan gagasan melalui gambar (K4).

**Tabel 3.** Presentase Kemampuan Kognitif Anak pada Post-Test

Indikator Kemampuan Kognitif	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengenal Warna (K1)	0%	0%	75%	25%
Mencampur Warna (K2)	0%	0%	75%	25%
Mengikuti Instruksi sederhana (K3)	0%	0%	87,5%	12,5%
Mengekspresikan ide melalui gambar (K4)	0%	0%	75%	25%
Menyelesaikan tugas secara mandiri (K5)	0%	0%	62,5%	37,5%

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning* memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh.

## 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya tren peningkatan yang konsisten pada setiap indikator kemampuan kognitif. Sebelum perlakuan, kemampuan anak didominasi kategori MB dan BSH, sedangkan setelah perlakuan terjadi pergeseran ke kategori BSH dan BSB.

**Tabel 4.** Tabel Perbandingan Presentase Pre-Test dan Post-Test

Indikator Kemampuan Kognitif	Kategori	Pre-Test	Post-Test
Mengenal Warna (K1)	BB	0	0
	MB	62.5	75
	BSH	37.5	25
	BSB	0	0
Mencampur Warna (K2)	BB	0	0
	MB	75	0
	BSH	25	75
	BSB	0	25



Mengikuti Instruksi Sederhana (K3)	BB	0	0
	MB	77,5	0
	BSH	25	87,5
	BSB	0	12,5
Mengekspresikan ide melalui gambar (K4)	BB	0	0
	MB	87,5	0
	BSH	12,5	75
	BSB	0	25
Menyelesaikan tugas secara mandiri (K5)	BB	0	0
	MB	75	0
	BSH	25	62,5
	BSB	0	37,5

Perbandingan persentase kemampuan kognitif anak pada setiap indikator baik sebelum maupun sesudah melakukan kegiatan *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning* terlihat pada table tersebut. Pada hampir semua indikator kemampuan kognitif di tahapan pretest, hampir keseluruhan anak masih berada pada level Mulai Berkembang (MB). Perubahan terjadi berupa peningkatan kemampuan sebagian besar anak ke level Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah memperoleh perlakuan pembelajaran dalam hal mengenal dan mencampur warna, serta mengekspresikan gagasan melalui gambar.

Indikator mengikuti instruksi sederhana (K3) dan mengekspresikan gagasan melalui gambar (K4) merupakan peningkatan paling terlihat. Semua hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak dalam memahami perintah, mengembangkan kreativitas, dan memberikan dorongan kemampuan berpikir anak dalam pemecahan masalah dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis *experiential learning*.

#### 4. Hasil Observasi Penelitian

Hasil observasi penelitian selama kegiatan pembelajaran berlangsung juga mendukung data kualitatif selain data yang diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana keterlibatan anak dalam kegiatan *finger painting* berbasis *experiential learning*, serta bagaimana aktivitas tersebut memengaruhi perilaku belajar anak di kelas. Melalui observasi, dapat diperoleh Gambaran yang lebih menyeluruh tentang bagaimana proses belajar anak, respon dan sikap ketertarikan terhadap pkegiatan pembelajaran, sikap mandiri dan interaksi sosialnya, serta kemampuan umpan balik terhadap pengalaman belajar sebagai pengetahuan dan pemahaman baru

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dapat diperoleh anak melalui kegiatan pembelajaran *finger painting*. Anak terlihat aktif terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta berani mengeksplorasi warna dan bentuk secara mandiri. Proses belajar sosial yang mendukung perkembangan kognitif dan komunikasi anak juga terlihat melalui interaksi belajar yang terbangun selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan observasi ini memperkuat hasil analisis kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan kegiatan pembelajaran *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning*



melalui kegiatan *finger painting*. Hasil observasi selama proses pembelajaran tersaji pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Temuan Observasi Selama *Finger Painting*

Aspek	Temuan Observasi
Antusias anak	Anak terlihat lebih fokus dan antusias saat mencampur warna
Proses belajar	Anak mencoba sendiri tanpa banyak instruksi guru
Interaksi	Anak saling berdiskusi tentang warna dan bentuk
Refleksi	Anak mampu menceritakan hasil lukisannya
Antusias anak	Anak terlihat lebih fokus dan antusias saat mencampur warna

## PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini dapat teramati sebagai hasil penelitian melalui penerapan kegiatan pembelajaran *finger painting* dengan pendekatan *experiential learning*. Peningkatan tersebut terjadi karena anak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman nyata yang bermakna. Keterlibatan aktif ini memungkinkan anak membangun pemahaman melalui eksplorasi, percobaan, dan refleksi terhadap pengalaman yang dialaminya, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat menerima informasi, tetapi juga membentuk pengetahuan secara konstruktif. Pengalaman merupakan sumber utama pembelajaran dalam pendekatan *experiential learning*. Menurut David A. Kolb, pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (Kolb, 1984; Morris, 2020).

Pengalaman nyata anak diperoleh saat mencampur warna dan menerapkannya pada media gambar pada kegiatan *finger painting*. Pembelajaran berbasis pengalaman juga didukung oleh konsep *learning through play* yang menunjukkan bahwa anak belajar secara optimal melalui aktivitas bermain yang bermakna (Jensen dkk., 2022). Laporan mengenai peran pentingnya pengalaman langsung dalam perkembangan fungsi kognitif anak juga disampaikan oleh Harvard Center on the Developing Child. Lebih lanjut, anak merefleksikan hasil karyanya melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya, yang kemudian membantu anak membangun konsep tentang warna, bentuk, serta hubungan sebab-akibat. Proses ini mendorong perkembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana pada anak usia dini (Harvard Center on the Developing Child, 2023).

Prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar (*learning through play*) sejalan dengan kegiatan pembelajaran *finger painting* yang memberikan ruang dan bereksresi bagi anak dalam menuangkan gagasan dan imajinasinya secara bebas. Kegiatan eksplorasi warna dan tekstur dalam kegiatan mengoles media gambar menggunakan jari, tidak hanya melatih koordinasi motorik, meainkan juga mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal pengklasifikasian, mengenal konsep, dan pengambilan keputusan sederhana sesuai anak usia dini. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara simultan. Kegiatan pembelajaran melalui *finger painting*, anak tidak hanya melatih koordinasi motorik halus, namun juga mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan klasifikasi warna, pemahaman hubungan sebab akibat dari percampuran warna, dan kemampuan



mengambil Keputusan sederhana dalam memilih dan mencampurkan warna yang sesuai dengan hasil pemikiran menjadi pengalaman nyata (OECD, 2023; Wahyuningsih dkk., 2023).

Teori Jean Piaget dalam pendekatan konstruktivisme juga menekankan bahwa melalui eksplorasi dan manipulasi objek nyata, anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan (Piaget, Jean, 2023). Lev Vygotsky juga mengemukakan bahwa pembelajaran anak berkembang melalui interaksi sosial dan *scaffolding* yang terjadi selama anak melakukan kegiatan baik dengan guru maupun teman sebaya, memperkaya pengalaman belajar dan mendukung perkembangan kognitif anak (Irshad dkk., 2021).

Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan meningkatnya antusiasme dan kemandirian anak selama proses pembelajaran. Anak cenderung lebih fokus, berani mencoba, serta mampu menceritakan kembali pengalaman dan hasil karyanya. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang bermakna dapat meningkatkan keterlibatan emosional anak, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap perkembangan kognitif. Pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada pemberian instruksi secara verbal. Proses pembelajaran menjadi efektif dan berkelanjutan dengan adanya keterlibatan emosional memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik bagi anak untuk belajar (Dumont dkk., 2022; OECD, 2023).

Pendekatan *experiential learning* menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, di mana anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi, dan eksplorasi. Pada konteks pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pusat kegiatan belajar sangat penting karena anak belajar paling efektif melalui aktivitas konkret yang melibatkan indera dan emosi. Kesempatan untuk memahami konsep secara mendalam dan bermakna diperoleh anak melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. David A. Kolb dalam teori *experiential learning* menegaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses transformasi pengalaman. Proses belajar berlangsung dalam suatu siklus yang mencakup pengalaman konkret, refleksi atas pengalaman tersebut, pembentukan konsep, dan penerapan konsep dalam situasi baru. Anak mampu membangun pemahaman baru secara mandiri melalui pengalaman nyata dalam aktivitas mencampur warna dan menggambar dengan jari, dan melakukan umpan balik hasil karyanya melalui diskusi dan interaksi pada kegiatan pembelajaran *finger painting* (Kolb, 2015).

Pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sejak usia dini. Anak secara tidak langsung dilatih untuk melakukan pengambilan Keputusan dan memahami hubungan sebab akibat saat anak dihadapkan pada situasi bermain yang menantang, diantaranya menentukan warna yang akan digunakan atau memperbaiki gambar yang belum sesuai dengan harapan. Pengetahuan diperoleh berdasarkan pengalaman nyata, bukan berasal dari hafalan atau perintah verbal dari guru, hal ini memperkuat perkembangan kognitif anak.

Menurut perspektif pedagogi PAUD, pendekatan *experiential learning* juga selaras dengan prinsip bermain sambil belajar. Anak belajar melalui aktivitas yang



menyenangkan, bebas dari tekanan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Peningkatan motivasi belajar dan rasa percaya diri anak memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak ketika tersedia pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan refleksi secara optimal. *Experiential learning* dapat dipandang sebagai pendekatan yang sesuai dan kontekstual dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini.

Aktivitas *finger painting* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan warna, tekstur, dan bentuk secara langsung, sehingga merangsang kemampuan berpikir, imajinasi, serta pemecahan masalah. Anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sebagai tahapan perkembangan kognitifnya melalui pengalaman nyata salah satunya kegiatan pembelajaran *finger painting*. Piaget menyatakan dalam teori konstruktivisme bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungannya, melakukan kegiatan eksplorasi, dan manipulasi obyek nyata membantu anak memahami konsep secara lebih bermakna (Piaget, Jean, 2023).

Proses interaksi sosial dan komunikasi antara anak dengan guru dan teman sebaya juga terjadi selama kegiatan *finger painting* Lev Vygotsky menekankan dalam pandangannya bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan bahasa dalam konteks budaya tertentu. Anak menginternalisasi pengetahuan baru melalui bimbingan dan dukungan lingkungan sosialnya saat anak melakukan aktivitas diskusi tentang warna, bentuk, atau hasil karyanya (Etnawati, 2022).

Anak juga dapat mendapatkan ruang untuk mengekspresikan gagasan dan kreativitasnya secara bebas saat melakukan kegiatan seni *finger painting*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Howard Gardner, bahwa kecerdasan anak tidak bersifat tunggal, tetapi meliputi berbagai aspek, termasuk diantaranya kecerdasan visual spasial yang dapat dikembangkan melalui aktivitas seni (Howard Gardner, 2011). Aktivitas *finger painting* memberikan ruang belajar bagi anak dalam mengambil keputusan, memecahkan persoalan sederhana, dan mengekspresikan gagasan sesuai persepsi yang terbangun pada masing-masing anak.

John Dewey juga menekankan dalam teorinya dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman bahwa belajar akan lebih bermakna apabila anak terlibat langsung dalam pengalaman nyata (Hildebrand, 2024). Pandangan ini dipertegas oleh David A. Kolb, yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa aktivitas seni memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif anak (Julaikah, 2025). Maka, strategi pedagogi yang efektif dan kontekstual untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini berdasarkan penelitian ini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran *finger painting* berbasis *experiential learning*.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian empiris yang menunjukkan bahwa *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah anak (Rosdiana dkk., 2023). Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi pada saat terlibat dalam kegiatan *finger painting* selama proses pembelajaran berlangsung. Anak terlihat aktif mengeksplorasi warna, mencoba berbagai bentuk, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap hasil yang dihasilkan dari proses pencampuran warna. Selain itu, anak



juga menunjukkan tingkat kemandirian yang lebih baik dalam mengikuti tahapan kegiatan, seperti menyiapkan media, mencampur warna, hingga menyelesaikan karya yang dibuat. Artinya kegiatan yang bersifat memberikan ruang eksplorasi mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar memberikan pengalaman belajar yang nyata.

Kegiatan yang berbasis pengalaman juga mendorong anak untuk merefleksikan hasil karya kombinasinya. Selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa anak menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan warna yang digunakan, bentuk yang dibuat, dan alasan penggunaan atau pemilihan kombinasi warna tertentu sebagai penemuan baru. Proses ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir reflektif pada anak, meskipun masih berada pada tahap sederhana. Umpan balik dalam perspektif pembelajaran berbasis pengalaman menjadi bagian penting dari proses belajar kerana memberikan ruang agar anak dapat memahami makna dari pengalaman yang diperolehnya (Morris, 2020). Anak bukan hanya memperoleh stimulasi motorik selama kegiatan pembelajaran *finger painting*, namun anak juga dapat membangun pemahaman kognitif dengan pengalaman secara langsung melalui proses eksplorasi dan refleksi.



**Gambar 1.** Pembelajaran Finger Painting dengan *Experiential Learning*

Penemuan lebih lanjut pada penelitian ini menunjukkan bahwa aspek afektif dan sosial anak menjadi dampak yang muncul selain perkembangan kognitif dengan pembelajaran berbasis *experiential learning*. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memberikan ruang ekspresi bagi anak dalam menuangkan gagasan dan perasaannya lebih terbuka melalui keterlibatan anak dalam kegiatan belajar yang berlangsung. Anak juga belajar bekerja berdampingan dengan teman sebaya, berbagi alat, serta saling mengamati hasil karya satu sama lain. Kemampuan komunikasi, bekerja sama, dan menghargai hasil karya orang lain mendukung ketrampilan sosial anak secara tidak langsung dalam interaksi selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu mengintegrasikan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial secara bersamaan

karena anak belajar melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas yang bermakna (Kolb, 1984; OECD, 2023).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan finger painting berbasis experiential learning tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas seni semata, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang holistik bagi anak usia dini. Melalui keterlibatan aktif, eksplorasi, dan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus membangun sikap positif terhadap proses belajar. Kegiatan *finger painting* berbasis *experiential learning* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam pendidikan anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan finger painting dengan pendekatan experiential learning efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun di SRAMBI PAUD CENTER. Terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada seluruh indikator, khususnya dalam mengenal warna, mengikuti instruksi, mengekspresikan ide, dan memecahkan masalah sederhana secara mandiri.

Hasil perbandingan antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pengalaman langsung, eksplorasi secara aktif, dan kesempatan umpan balik dapat memperkuat kemampuan kognitif anak secara optimal dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif atau berpusat pada guru. Hal ini terlihat dari adanya perubahan nyata anak dari kategori mulai berkembang (MB) kepada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat dampak positif terhadap kemampuan afektif dan sosial anak. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak lebih semangat, percaya diri, serta mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Aktivitas finger painting memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan perkembangan kognitif, sosial emosional anak secara nyata selain merupakan kegiatan seni bagi anak.

Pendekatan *experiential learning* melalui kegiatan *finger painting* melibatkan anak secara langsung dalam proses eksplorasi, percobaan, dan refleksi sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Anak membangun pengetahuan secara konstruktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman nyata di dalamnya. Penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan *finger painting* berbasis *experiential learning* merupakan strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di satuan PAUD untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak secara holistik.

## Implikasi

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pendidik PAUD disarankan untuk menerapkan pembelajaran berbasis pengalaman melalui aktivitas bermain yang kreatif, seperti finger painting, guna mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi dan refleksi terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, J. (2025). *Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*. (April), 94–111.
- Astuti, W., & Triani, L. (2024). *Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menunjang Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak*.
- Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5 ed.). Sage Publications.
- Dumont, É., Castellanos-Ryan, N., Parent, S., Jacques, S., Séguin, J. R., & Zelazo, P. D. (2022). Transactional longitudinal relations between accuracy and reaction time on a measure of cognitive flexibility at 5, 6, and 7 years of age. *Developmental Science*, 25(5), e13254. <https://doi.org/10.1111/desc.13254>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Harvard Center on the Developing Child. (2023). *Play and Brain Development*.
- Hildebrand, D. (2024). John Dewey", The Stanford Encyclopedia of Philosophy. *Metaphysics Research Lab, Stanford University*.
- Horward Gardner. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple intelligence*. Basic Books.
- Irshad, S., Maan, M. F., Batool, H., & Hanif, A. (2021). Vygotsky's Zone of Proximal Development (ZPD): An Evaluative Tool for Language Learning and Social Development in Early Childhood Education. *Multicultural Education*, 7(6), 234–242. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4940172>
- Jensen, H., Seelen, J. Von, & Skovbjerg, H. (2022). *Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review*. 120. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Julaikah, S. (2025). *Artistic Studies The Effect of Finger Painting on Early Childhood Artistic Expression: A Quasi-Experimental Study*. 19–23. <https://doi.org/10.58920/art0101412>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Second edition). Pearson Education, Inc.
- Morris, T. H. (2020). Experiential Learning – a Systematic Review and Revision of Kolb's Model. *Interactive Learning Environments*, 28 (8), 1064–1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- OECD. (2023). *Early Childhood Education and Care Policy Report*.
- Papadopoulos, I. (2026). *Emergent Writing in Early Childhood: Developmental Patterns in Drawing , Scribbling , and Letter-Like Forms*.



- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Piaget, Jean. (2023). *The Construction of Reality in the Child*. Routledge.
- Rosdiana, A., Pratiwi, D., Information, A., Taxonomy, B., & Painting, F. (2023). *CREATIVITY DEVELOPMENT OF FINGER PAINTING TO STIMULATE COGNITIVE , AFFECTIVE , AND MOTORIC OF*. 16(2), 113–123.
- Syafitri, M. (2024). *The Impact of the Arts on Children ' s Cognitive Development*. 1(July).
- Tabun1, N. L., Maarang2, M., & Netry Maria Lily. (2024). *Improving Children ' s Fine Motor and Cognitive Skills Through Watercolor Finger Painting Activities*. 6(2), 489–493.
- UNESCO. (2022). *Reimagining Early Childhood Education*.
- Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. (2023). *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting*. 7(1), 991–1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3892>
- Word Bank. (2022). *Investing in Early Childhood Development*.
- Zikra Hayati, Heliati Fajriah, Nida Jarmita, Wati Oviana, R. O. (2024). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak THE EFFECT OF FINGER PAINTING ON THE DEVELOPMENT OF CHILDREN ' S CREATIVITY* Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak. 10(1), 48–61.