

**PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B2**

SKRIPSI



Oleh:

Khusnul Khasanah

NIM. 15160040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

**PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B2**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang



Oleh:

Khusnul Khasanah

NIM. 15160040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Februari 2022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : psg_uinmalang@ymail.com

LEMBAR PERSETUJUAN
UJIAN SKRIPSI

Nama : Khusnul Khasanah
NIM : 15160040
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak
Kelompok B2

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, Skripsi dengan judul
sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Akhmad Mukhlis, S. Psi, MA
NIP. 19850212015031003

Pembimbing,

Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP. 197410162009012003

Malang, 01 Februari 2022

PEMBIMBING

Nurlaeli Fitriah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Khusnul Khasanah
Lamp : 5 (Lima) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Malang
Di Malang

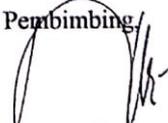
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Khusnul Khasanah
NIM : 15160040
Prog. Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP. 197410162009012003

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B2

SKRIPSI

disusun oleh

Khusnul Khasanah (15160040)

telah dipertahankan dan disetujui dewan penguji pada tanggal 14 Februari 2022
sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 19890805201608012017

Sekretaris Sidang

Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

Pembimbing

Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

Penguji Utama

Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA

NIP. 197208062000031001

Tanda Tangan



:



:



:



:

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئاً وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ {٧٨}

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur. (Q.S. An-Nahl : 78) (Agama RI, 2005).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin. Saya ucapkan rasa syukur atas kebahagiaan yang selama ini penulis nantikan. Suka duka, pahit getir merupakan serentetan perasaan yang menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan untuk memperjuangkan kebahagiaan. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang selalu mendo’akan dan membantu dibalik layar, yaitu:

1. Kepada kedua orangtua saya tercinta bapak Waijan dan ibu Suratun yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, perhatian baik berupa fisik maupun materi dan juga do’a yang selalu dipanjatkan setiap waktu untuk saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kakak, abang, dan adik ku tersayang dan seluruh keluarga besar yang telah mendo’akanku.
3. Saudari-saudari saya team “KONTRAKAN IJO” yang selalu memberi support, do’a, nasihat, semangat, motivasi dan setia menemani saya menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
4. Teman-teman kamar 27 Pondok Pesantren Sabilurrosyad Malang yang selalu memberi dukungan dan do’a.
5. Agama, bangsa, almamaterku dan kampus UIN Malang.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khusnul Khasanah

NIM : 15160040

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul **"Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2"** adalah asli penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Malang, 01 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



NIM. 15160040

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no.0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **á**

Vokal (i) panjang = **ĩ**

Vokal (u) panjang = **ũ**

C. Vokal Diftong

أُو = **aw**

أَي = **ay**

أُو = **ũr**

إِي = **ĩ**

ABSTRAK

Khasanah, Khusnul. 2022. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak kelompok B2*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

Kualitas kreativitas anak usia dini dapat ditentukan oleh karakteristik berbagai perkembangan yang berhubungan dengan keterampilan anak-anak antara usia 0-6 tahun untuk menghasilkan berbagai karya berdasarkan ide mereka sendiri. *Finger painting* merupakan permainan seni yang mengikutsertakan peserta didik pada kegiatan belajar dengan penyajian yang menyenangkan, seperti mencampurkan warna pada adonan tepung sesuai dengan ide anak dan menggambar bebas berdasarkan tema binatang.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) menemukan bagaimana perkembangan kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *finger painting*. (2) apakah permainan *finger painting* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental one group pretest-posttest design*. Desain ini memiliki tiga tahapan yaitu: (1) Pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat. (2) Perlakuan. (3) Pelaksanaan *post-test* untuk mengukur hasil terhadap variabel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang kemudian data dianalisis menggunakan perhitungan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Perkembangan kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada mengalami perkembangan sebesar 55% terlihat pada nilai kegiatan *pretest* mendapatkan skor 548 dengan rata-rata 32, kemudian setelah diterapkannya permainan *finger painting* terdapat perkembangan dengan skor 848 sebagai nilai hasil *posttest* dan rata-rata 50. (2) Permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada berdasarkan perolehan hasil menggunakan perhitungan uji-t dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,930 dengan data tabel 2,120. Dengan demikian menunjukkan hasil bahwa $t_{hitung} (3,930) \geq t_{tabel} (2,120)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: *Finger Painting*, Kreativitas.

ABSTRACT

Khasanah, Khusnul. 2022. *The Influence of Finger Painting Games on Children's Creativity in Group B2*. Thesis, Departemen of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

The quality of early childhood creativity can be determined by the characteristics of various developments related to the skills of children between the ages of 0-6 years to produce various works based on their own ideas. Finger painting is an art game that involves students in learning activities with fun presentations, such as mixing colors in flour dough according to the child's ideas and free drawing based on animal themes.

The objectives of this research are (1) to find out how the creativity development of the children of group B2 RA Qotrunnada before and after finger painting was applied. (2) whether the finger painting has an effect the creativity development of B2 Ra Qotrunnada's children.

The study uses a quantitative approach with a pre-eksperimental one group pre-test-post-test design. This design has three stages: (1) Implementation of pre-test to measure the dependent variable. (2) Treatment. (3) Implementation of post-test to measure the result of the variables. The data collection technique in this study used research instruments which were then analyzed using t-test calculations.

The results showed that (1) the development of the creativity of children in the B2 RA Qotrunnada group experienced a development of 55% seen in the value of the pretest activity getting a score 548 with an average of 32, then after the implementation of the finger painting game there was a development with a score 848 as the posttest result score and the average 50. (2) Finger painting game affects the creativity of children in group B2 RA Qotrunnada based on the results obtained using a t-test calculation with a significant level of 0,05 or 5%. And the result t_{hitung} is 3,930 with table data 2,120. Thus showing the results that $t_{hitung} (3,930) \geq t_{tabel} (2,120)$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Finger Painting, Creativity.*

المستخلص

حسنة, حسنل. ٢٠٢٢. تأثير ألعاب الرسم بالأصابع على إبداع الأطفال في المجموعة B2. بحث جامعي, قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة, كلية العلوم التربوية و التعليم, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : نور ليل فطرية, الماجستير.

يمكن تحديد جودة الإبداع في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال خصائص التطورات المختلفة المتعلقة بمهارات الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 0-6 سنوات لإنتاج أعمال مختلفة بناء على أفكارهم الخاصة. الرسم بالأصابع هي لعبة فنية تُشرك الطلاب في أنشطة تعليمية مع عروض تقديمية ممتعة ، مثل مزج الألوان في عجينة الدقيق وفقاً لأفكار الطفل والرسم الحر القائم على موضوعات الحيوانات. كانت أهداف هذه الدراسة (1) لمعرفة كيف تم تنفيذ تنمية الإبداع لدى أطفال B2 قتر النادا قبل وبعد لعبة الرسم بالأصابع. (2) ما إذا كانت ألعاب الرسم بالأصابع تؤثر على تنمية الإبداع لدى أطفال B2 قتر النادا. تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً مع نوع البحث التجريبي قبل مجموعة واحدة وتصميم الاختبار القبلي والبعدي. يتكون هذا التصميم من ثلاث مراحل وهي: (1) تنفيذ اختبار أولي لقياس المتغير التابع. (2) العلاج. (3) تنفيذ الاختبار البعدي لقياس نتائج المتغيرات. استخدمت تقنية جمع البيانات في هذه الدراسة أدوات البحث التي تم تحليلها بعد ذلك باستخدام حسابات اختبار t. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (1) تطور الإبداع لدى أطفال المجموعة B2 قتر النادا شهد تطوراً بنسبة 55٪ لوحظ في قيمة النشاط القبلي حيث حصل على درجة 548 بمتوسط 32 ، ثم بعد تم تطوير لعبة الرسم بالأصابع بمعدل 848 نتيجة الاختبار البعدي وبمعدل 50. (2) تؤثر ألعاب الرسم بالأصابع على إبداع الأطفال في مجموعة B2 قتر النادا بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها باستخدام حساب اختبار t بمستوى مهم يبلغ 0.05 أو 5٪. ونتيجة tcount هي 3,930 مع بيانات الجدول 2,120. وبالتالي تظهر النتائج أن ttable (3.930) tcount (2.120) مما يعني رفض H0 وقبول Ha.

الكلمات المفتاحية: الرسم بالأصابع ، الإبداع.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamiin atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat dan salam selalu kita hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Akhir Zaman Muhammad SAW. Penyusunan laporan skripsi ini diajukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Selama proses menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bimbingan, saran, petunjuk dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Akhmad Mukhlis, S.Psi, M.A selaku Ketua Jurusan dan Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.
4. Ibu Nurlaeli Fitriah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama menuntut ilmu di FITK UIN Malang.

6. Pihak Perpustakaan yang telah memberikan tempat dan fasilitas dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Kepala madrasah dan pendidik RA Qotrunnada yang bersedia memberikan tempat dan waktu kepada saya untuk melakukan penelitian.
8. Siswa-siswi kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang.

Penulis berharap semoga apa yang telah diberikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala yang berkah untuk mereka serta Allah SWT senantiasa memudahkan segala urusan kami dan atas kemudahan yang telah mereka berikan untuk penulis pribadi. *“Jazakumullah Khoiron”*.
Aamiin Ya Mujibassailin.

Malang, 01 Februari 2022

Khusnul Khasanah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian yang Relevan	9
B. Kajian Teori	
1. Permainan Finger Painting Anak Usia 5-6 Tahun	12
a. Pengertian Permainan <i>Finger Painting</i>	12
b. Bahan dan Alat Permainan <i>Finger Painting</i>	14
c. Tujuan Permainan <i>Finger Painting</i>	17
2. Kreativitas	18
a. Pengertian Kreativitas	18
b. Karakteristik Kreativitas Anak	20
c. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas	21
d. Manfaat Kreativitas	25
e. Pentingnya Perkembangan Kreativitas	26
3. Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	27
C. Kerangka Teoritis	29
D. Hipotesis Penelitian	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	34

E. Definisi Operasional	34
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	35
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
H. Teknik Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
B. Hasil Uji Hipotesis	51
C. Pembahasan	55
D. Keterbatasan Penelitian	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	60
B. Implikasi	60
C. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Hasil Observasi	3
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	11
Tabel 3.1 Sampel Penelitian	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas	36
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen	37
Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	38
Tabel 4.1 Hasil Validasi Instrumen	45
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i>	47
Tabel 4.3 Hasil <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.6 Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Observasi	1
Lampiran II Surat Penelitian	3
Lampiran III Bukti Konsultasi Penelitian	5
Lampiran IV Instrumen Penilaian Anak	6
Lampiran V Hasil Validitas Instrumen	8
Lampiran VI Hasil Reliabilitas	10
Lampiran VII Hasil Normalitas	12
Lampiran VIII Hasil Homogenitas	14
Lampiran IX Dokumentasi	15
Lampiran X Biodata Mahasiswa	18

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

James J. Gallagher mengemukakan bahwa kreativitas mengacu pada sistem mental yang terjadi pada seseorang dalam bentuk gagasan maupun wujud yang baru, atau menggabungkan antara kedua aspek ini yang nantinya mendarah daging terhadap individu tersebut. Secara umum, arti dari kreativitas dipadukan pada istilah pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan dukungan (*press*), hal ini sama oleh apa yang diutarakan Rhodes, bahwa hal tersebut sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat P ini mempunyai hubungan antar satu sama lain: orang kreatif yang terlibat pada proses kreatif akan mengembangkan *output* kreatif melalui dukungan serta dorongan (*press*) dari lingkungan (Y. Rachmawati & Kurniati, 2012).

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa kreativitas akan terbentuk pada diri seseorang karna adanya ide-ide unik yang muncul dari individu itu sendiri dan adanya pengembangan gagasan yang logis sehingga meyakinkan lingkungan sekitar untuk memberikan dukungan.

Santrock juga berpendapat bahwa kreativitas mengacu pada suatu keterampilan dalam mempertimbangkan suatu hal melalui proses yang baru atau tidak umum serta membuat sebuah solusi yang berbeda atas semua permasalahan yang ia hadapi (Santrock, 2012).

Penjelasan Santrock di atas menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat di ukur dari sejauh mana keterampilan yang sudah di buat oleh tiap-tiap anak. Kemenarikan dan keunikan sebuah karya akan lebih bernilai ketika anak mampu menjelaskan karya yang telah dibuat dengan baik dan tepat.

Cara masyarakat mengenali, menghargai, serta memanfaatkan sumber daya manusia merupakan segala beberapa aspek yang memberikan pengaruh pada kemajuan suatu kebudayaan. Sumber daya manusia yang sehat, cerdas, dan efektif adalah substansi yang sangat bernilai bagi bangsa serta negara Indonesia. Hal tersebut juga berhubungan dengan akses masyarakat dan anak-anak terhadap pendidikan yang berkualitas tinggi.

Melalui keterangan tersebut dijelaskan bahwa kreativitas anak bisa berkembang lebih baik dengan aktivitas bermain. Bermain menjadi gerbong bagi anak dalam pengembangan kepribadian. Bermain menjadi aktivitas yang penting pada pertumbuhan serta perkembangan anak baik dari segi daya imajinasi, kemampuan mandiri, kemampuan sosial maupun kreativitas anak.

Kreativitas tidak hanya dibantu oleh kemampuan anak untuk menghasilkan hal yang baru, tetapi juga teknik pembelajaran yang efektif dari seorang guru. Sebagai pendidik, guru diharapkan mampu berinovasi dan kreatif guna meningkatkan pembelajaran serta memberikan perannya terhadap perkembangan seluruh unsur tumbuh kembang anak, terutama pengembangan kreativitas. Guru yang mempunyai kreativitas bisa membangun suasana belajar yang nyaman dan bisa membuat siswanya merasa senang agar mereka tidak akan terdampak oleh kebosanan saat

belajar. Tidak hanya itu, guru harus mempertimbangkan bagaimana level pencapaian perkembangan anak harus berkembang berdasarkan tahapan usianya.

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati pada kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang menunjukkan bahwa kreativitas anak dinyatakan belum mengalami perkembangan secara maksimal. Misalnya: anak belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru, kurangnya keingintahuan pada anak, serta masih malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya. Penyebab rendahnya kreativitas anak di RA Qotrunnada Kota Malang ialah karena guru yang selalu menerapkan teknik pembelajaran yang monoton, seperti masih menggunakan metode ceramah, dan pemberian tugas berupa Lembar Kerja Anak, serta belum menerapkan *finger painting* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan mengundang rasa kebosanan anak karena media belajar yang dipakai belum bisa menarik perhatian dan keingintahuan anak. Berikut data hasil observasi terhadap perkembangan awal kreativitas anak kelompok B2:

Tabel 1.1 Persentase Hasil Observasi

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	BB	9	53%
2	MB	6	35%
3	BSH	2	12%
4	BSB	-	-
Jumlah		17	100%

Dari data diatas terlihat hanya sebagian kecil anak yang perkembangan kreativitasnya mulai berkembang. Dapat diketahui bahwa jumlah kreativitas anak dengan kriteria Belum Berkembang berjumlah 9 anak dengan persentase

53%, sedangkan kriteria Mulai Berkembang berjumlah 6 anak dengan persentase 35%, dan anak yang Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 12% berjumlah 2 anak.

Seperti yang sudah tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No.146 tentang STTPA anak usia 5-6 tahun terkait pencapaian tingkat kreativitas anak yang berbunyi anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi, dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan, mengikuti aturan yang telah dibuat, melakukan kegiatan dengan aman dan bertanggung jawab, menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih, melakukan kegiatan secara detail, mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan baik, beradaptasi secara wajar dalam situasi baru, menghargai karya seni orang lain, membuat karya seni sesuai ide kreativitasnya, mencetuskan gagasan yang unik, menciptakan karya yang menyerupai bentuk nyata dengan menggunakan material yang beragam, serta mengelompokkan potongan-potongan benda sesuai dengan warna, bentuk, serta ukurannya (Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf, t.t.).

Jika seseorang menunjukkan indikator kreativitas, mereka telah terbukti kreatif. Seperti: mempunyai sikap keingintahuan yang kuat, membangun imajinasi positif, inovatif dalam berpikir kritis, menjadi mandiri, senang mengeksplorasi berbagai hal baru, dapat memberikan lebih detail mengenai suatu hal, memiliki pemikiran sendiri dan berani menyatakan pandangannya, menjadi tidak malu serta tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.

Seperti yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu Rika Afriani, dkk yang berjudul “Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” menerapkan *finger painting* sebagai alat dalam melihat seberapa berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan metode asosiatif kausal. Dari hasil yang telah Rika, dkk lakukan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi ternyata permainan *finger painting* sangat memberikan pengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun (Afriani dkk., 2016).

Studi lainnya diteliti oleh Mia Andini, dkk dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik *Finger Painting* pada Pelajaran Seni Budaya”. Studi tersebut dilaksanakan di SD Negeri 066 Halimun Bandung. Subjek yang diambil oleh peneliti terbagi menjadi dua kelas, kelas 1A dan kelas 1C. Peneliti melakukan sistem perbandingan yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan agar menjadi tolak ukur apakah kreativitas peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* dengan metode (*pretest-posttest*). Melalui hasil tersebut diperoleh adanya perbandingan peningkatan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yang mana kelas eksperimen dengan menggunakan *treatment* *finger painting* meningkat secara relevan daripada kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* dalam pembelajarannya (Andini dkk., 2019).

Penelitian yang diteliti oleh Fibriyan Rachmawati berjudul “Pengaruh Bermain Melukis Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Pertiwi Dukuh 1 Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut

menerapkan teknik *pre-eksperimental design* melalui adopsi *one group pretest-posttest design*. Subjek yang diteliti mencapai 14 anak. Skor tertinggi sebelum dilakukan eksperimen berjumlah 8 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dan persentase 57,1% sedangkan hasil tertinggi setelah dilakukan eksperimen berjumlah 7 anak dengan kelompok berkembang sesuai harapan (BSH) dan persentase 50%. Hasil dari penelitian yang diperoleh yakni adanya pengaruh aktivitas melukis pada kreativitas anak di kelompok B di TK Pertiwi Dukuh 1 Mojolaban Sukoharjo (F. Rachmawati, 2017).

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak mampu berkembang atau meningkat setelah diberikannya *treatment* atau perlakuan di dalam pembelajaran anak. Penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti memiliki persamaan antara media dan metode penelitian. Akan tetapi ada beberapa peneliti terdahulu yang berbeda dengan peneliti yaitu penggunaan metode penelitian. Peneliti menggunakan metode eksperimen *one group pretest* dan *posstest design* sedang peneliti terdahulu menggunakan metode asosiatif kausal.

Berdasarkan data dan pemaparan hasil observasi yang terlampir, peneliti terdorong dalam melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, diperoleh beberapa rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana perkembangan kreativitas anak kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *finger painting*?
2. Apakah permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yakni:

1. Mengetahui perkembangan kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *finger painting*
2. Menemukan pengaruh kegiatan *finger painting* atas kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini cenderung memiliki aplikasi praktis. Hal ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan pelengkap dalam pengembangan seni.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk memperluas teori Rhodes yang merumuskan kreativitas menjadi 4P yakni *person*, *process*, *press*, dan *product*. Keempat P tersebut mempunyai keterkaitan satu sama lain: pribadi kreatif yang turut terlibat pada tahap kreatif, dan melalui *support* serta sokongan dari lingkungan dapat membuahkan produk kreatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bisa menyajikan pengetahuan dan wawasan pribadi terhadap perkembangan kreativitas anak.
- b. Bagi siswa, mendapatkan kebebasan dan kesenangan dalam pembelajaran media-media baru salah satunya yaitu permainan finger painting.
- c. Bagi guru, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk memutuskan mengenai media belajar yang tepat untuk perkembangan aspek anak khususnya kreativitas anak.

E. Batasan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diambil peneliti akan dibatasi terhadap kreativitas anak-anak kelompok B2 RA Qotrunnada Kota Malang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu diperoleh persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini untuk mempermudah kajian maka berikut adalah penjelasan beberapa penelitian terdahulu:

1. Rika Afriani, dkk yang berjudul “Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” menerapkan *finger painting* sebagai alat dalam melihat seberapa berpengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun. Teknik yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan metode asosiatif kausal. Dari hasil yang telah Rika, dkk lakukan di RA Akhlakul Karimah Kotabumi ternyata bermain *finger painting* sangat memiliki pengaruh yang besar pada kreativitas anak usia 5-6 tahun (Afriani dkk., 2016).
2. Studi lainnya diteliti oleh Mia Andini, dkk dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik *Finger Painting* pada Pelajaran Seni Budaya”. Studi tersebut dilaksanakan di SD Negeri 066 Halimun Bandung. Subjek yang diambil oleh peneliti terbagi menjadi dua kelas, kelas 1A dan kelas 1C. Peneliti melakukan sistem pembandingan yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan agar menjadi tolak ukur apakah kreativitas peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan treatment. Dengan metode (*pretest-posstest*). Dari hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat adanya

peningkatan, namun kelas eksperimen dengan menggunakan treatment finger painting meningkat secara relevan daripada kelas kontrol yang tidak diberikan treatment dalam pembelajarannya (Andini dkk., 2019).

3. Penelitian yang diteliti oleh Fibriyan Rachmawati berjudul “Pengaruh Bermain Melukis Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Pertiwi Dukuh 1 Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut menerapkan teknik *pre-eksperimental design* dengan memakai *one group pretest-posttest design*. Subjek yang diteliti sebanyak 14 anak. Skor tertinggi sebelum dilakukan eksperimen berjumlah 8 anak dengan kelompok mulai berkembang (MB) dan persentase 57,1% sedangkan hasil tertinggi setelah dilakukan eksperimen berjumlah 7 anak dengan kelompok berkembang sesuai harapan (BSH) dan persentase 50%. Hasil dari penelitian yang diperoleh yaitu adanya pengaruh aktivitas melukis pada kreativitas anak di kelompok B di TK Pertiwi Dukuh 1 Mojolaban Sukoharjo (F. Rachmawati, 2017).

Melalui penelitian tersebut bisa dibuat kesimpulan bahwa kreativitas anak bisa berkembang setelah diberikannya treatment atau perlakuan didalam pembelajaran anak. Penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti memiliki persamaan antara media dan metode penelitian. Akan tetapi terdapat beberapa peneliti terdahulu yang berbeda dengan peneliti yaitu penggunaan metode penelitian. Peneliti menerapkan metode pre-eksperimen *one group pretest* dan *posttest design* sedang peneliti terdahulu menggunakan metode asosiatif kausal dan pre-eksperimen *Intact Group Comparison*.

Struktur penelitian diringkas dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Identifikasi penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Rika Afriani, Ari Sofia, dan Baharuddin Risyak; Pengaruh Bermain <i>Finger Painting</i> Terhadap Kreativitas Anak usia 5-6 Tahun; 2014	Penelitian tentang pengaruh <i>finger painting</i> terhadap kreativitas anak usia dini	Penelitian tidak menggunakan metode pre-eksperimen desain <i>one group pretest-posttest</i>	Analisis menggunakan metode asosiatif kausal
2	Mia Andini, Euis Eka Pramiarsih, Ludi Hermawan; Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik <i>Finger Painting</i> pada Pelajaran Seni Budaya; 2019	Menggunakan media <i>finger painting</i> untuk mengetahui kreativitas	Objek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 1	Penelitian eksperimen menggunakan dua kelompok (<i>Intact Group Comparison</i>)
3	Fibriyan Rachmawati; Pengaruh Bermain Melukis Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Dukuh 1 Mojolaban Sukoharjo; 2017	Tujuan penelitian ini sama	Teknik analisis data penelitian ini tidak sama	Analisis berdasarkan sekolah yang berlokasi di Sukoharjo, Jawa Tengah

Dari beberapa penjelasan terhadap penelitian terdahulu dapat diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendukung peneliti terdahulu. Persamaan penelitian diatas yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas yang membedakan adalah cara yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Anak usia dini yang dijadikan sasaran penelitian ada di RA Qotrunnada Kota Malang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan permainan *finger painting*. Dari paparan tersebut memiliki perbedaan dari segi geografis. Persamaannya yaitu pada sasaran penelitian anak usia dini pada usia 5-6 tahun.

B. Kajian Teori

1. Permainan Finger Painting Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Permainan Finger Painting

Finger painting dikenal dengan seni lukis tanpa bantuan alat atau melukis dengan jari tangan. *Finger painting* atau lebih dikenal menggambar dengan jari mengacu pada suatu metode lukis dengan menggunakan jari tangan langsung dan tidak memakai alat bantu dalam pengaplikasiannya. Jenis kegiatan tersebut diterapkan melalui teknik pengolesan bahan adukan warna (bubur warna) memakai jari tangan pada permukaan gambar. Jari tangan, telapak tangan, hingga pergelangan tangan merupakan semua batasan jari yang diterapkan pada pengaplikasiannya (Listyowati & Sugiyanto, 2014). Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa *finger painting* adalah suatu cara melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat.

Finger painting dapat membantu membangun ekspresi melalui alunan tangan saat melukis, melatih kreativitas, meningkatkan kemampuan motorik halus, serta mempertajam bakat seni, terutama pada seni rupa (Kurnia, 2015). Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa *finger painting* adalah kegiatan melukis dengan jari yang dapat mengembangkan imajinasi, motorik halus dan bakat seni.

Finger painting melalui penggunaan media kanji, menurut Hildebrand merupakan sebuah alternatif yang bertujuan dalam mengaplikasikan kreativitas dan main dengan kotor (Moeslichatoen R, 2004). Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa *finger painting* menjadi perantara untuk menyalurkan imajinasinya dengan bermain kotor.

Sesuai dengan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik *finger painting* mampu menyajikan sensasi yang timbul melalui jari-jemari yang digerakkan oleh anak, sebab aktivitas tersebut memakai jari-jari tangan secara langsung tanpa menggunakan media lukis yang akibatnya para anak bisa merasakan kendali atas jari-jarinya. Secara umum, kegiatan *finger painting* merupakan cara yang sangat sederhana untuk diterapkan oleh anak. Kegiatan *finger painting* ini juga tidak mempunyai peraturan dasar yang wajib untuk diperhatikan, hanya saja tata cara pelaksanaannya yang perlu dijelaskan dan dipraktekkan oleh pendidik. Dalam kegiatan *finger painting*, hal terpenting yang harus dilakukan instruktur adalah merangsang serta membangun rasa berani pada siswanya sehingga mereka akan mencoba menyentuh ujung jari mereka dengan cat warna-warni.

Melukis dengan jari adalah bagian terpenting dalam mengembangkan kreativitas anak karena dapat membantu mereka meningkatkan imajinasi, keterampilan motorik halus, serta kemampuan kreatif mereka.

b. Bahan dan Alat Permainan *Finger Painting*

Berikut alat ataupun bahan yang diperlukan menurut para ahli dalam kegiatan *finger painting*:

Menurut Montolalu

- 1) Alat yang digunakan
 - a) Plastik untuk alas
 - b) Kertas putih yang menyerap
 - c) Cat dengan 4-8 warna
 - d) Celemek
- 2) Bahan-bahan
 - a) Tepung kanj
 - b) Tepung terigu
 - c) Serbuk pewarna makanan
 - d) Air
 - e) Kertas gambar
- 3) Prosedur pembuatan
 - i) Aduk Tepung terigu dan tepung kanji hingga merata
 - ii) Tambahkan air, buat adonan sampai encer dengan mengaduknya secara merata

- iii) Masak adonan sampai berada pada titik didih dan tetap aduk sampai adonan semakin kental seperti lem
- iv) Kemudian diangkat dan dinginkan
- v) Sesudah dingin, bagilah adonan pada sejumlah wadah agar bisa diberikan warna sesuai yang diinginkan anak.
- vi) Siapkan kertas gambar besar (ukuran kertas didasarkan keadaan)
- vii) Kemudian kertas dibagi kepada anak, dan selanjutnya mereka mulai melukis melalui Gerakan jari-jemari mereka yang sudah diberi adonan *finger painting*

Pada akhir aktivitas, anak-anak memberikan cerita mengenai lukisan yang sudah diciptakannya (Y. Rachmawati & Kurniati, 2012).

Menurut Anis Listyowati dan Sugiyanto

- 1) Bahan-bahan
 - a) Pewarna makanan primer (merah, kuning, dan biru)
 - b) ½ gelas tepung kanji
 - c) 2 sdm minyak goreng
 - d) 3 gelas air
- 2) Peralatan
 - a) Panci
 - b) Wadah adonan
 - c) Pengaduk panci
 - d) Pengaduk adonan warna
- 3) Cara membuat cat *finger painting*

- a) Tuang setengah gelas tepung ke dalam panci;
- b) Kemudian tambahkan 3 gelas air dan diaduk sampai merata.
- c) Tambahkan 2 sendok makan minyak goreng dan diaduk sampai tercampur secara rata.
- d) Nyalakan kompor menggunakan level api sedang. Adonan tetap diaduk ketika dimasak.
- e) Keluarkan adonan segera apabila mulai menggelembung. Hasil akhir yang sebenarnya, seperti fla
- f) Tambahkan pewarna makanan seperlunya pada adonan agar warnanya merata (Listyowati & Sugiyanto, 2014).

Melalui pendapat ahli tersebut bisa disimpulkan bahwa alat, bahan, serta tahap-tahapan pada penerapan *finger painting* memiliki berbagai tahap yang berbeda. Namun hal tersebut tidak terlalu berpengaruh sebab semua pendapat cenderung memiliki sisi buruk atau baiknya masing-masing. Tak hanya itu, diperlukan pemahaman tentang media atau bahan yang akan dipakai telah dilengkapi. Bahannya pun adalah bahan yang sering ditemui sehingga dalam mengaplikasikannya secara langsung akan sangat mudah bagi pembaca.

Alat dan bahan yang digunakan peneliti dalam kegiatan *finger painting* ini adalah, adonan *finger painting* yang telah dibuat sendiri dari tepung kanji, tepung maizena, dan tepung terigu dengan perbandingan 3:2:1, pewarna dasar makanan (merah, kuning, dan biru), wadah dan kertas manila putih. Guru menyediakan bahan yang dibutuhkan untuk

bermain *finger painting* yaitu; tepung kanji 300 gram, tepung maizena 200 gram dan tepung terigu 100 gram, minyak sayur 10 ml, dan air secukupnya. Pewarnaan akan dilakukan sendiri oleh anak di setiap kelompok masing-masing sesuai dengan warna yang diinginkan pada adonan yang sudah dibagikan oleh guru.

c. Tujuan Permainan *Finger Painting*

Finger painting mempunyai berbagai tujuan dalam pengaplikasiannya. Dan tujuan yang akan diharapkan yakni memberikan perkembangan pada daya pikir, melakukan sesuatu dengan kreatif serta mampu meningkatkan keterampilannya melalui karya gambar yang kreatif pula (Y. Rachmawati & Kurniati, 2012). Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa tujuan *finger painting* itu dapat mengembangkan imajinasi maupun kreativitas anak.

Finger painting juga mempunyai beberapa manfaat untuk perkembangan anak, yakni memacu motorik halus melalui gerakan jari-jari anak serta menggesekan media cat terhadap permukaan lukisnya, meningkatkan pemahaman dan tahap pengenalan warna dan bentuk yang beragam, mengembangkan daya pikir kreatif anak, meningkatkan koordinasi mata-tangan, memacu konsentrasi, dan dapat digunakan alat untuk menunjukkan emosi anak (Listyowati & Sugiyanto, 2014). Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa *finger painting* memiliki manfaat untuk melatih motorik halus anak serta dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

Melalui pandangan tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwa tujuan serta manfaat dari aktivitas *finger painting* ini, yakni untuk dijadikan alat dalam mengekspresikan emosi batin anak serta bisa mengembangkan daya pikir kreatif anak dengan adanya berbagai karya imajinasi yang diciptakannya.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

James J. Gallagher mengemukakan bahwa kreativitas mengacu pada sistem mental yang terjadi pada seseorang dalam bentuk gagasan maupun wujud yang baru, atau menggabungkan antara kedua aspek ini yang nantinya mendarah daging terhadap individu tersebut. Secara umum, arti dari kreativitas dipadukan pada istilah pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan dukungan (*press*), hal ini sama oleh apa yang diutarakan Rhodes, bahwa hal tersebut sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat P ini mempunyai hubungan antar satu sama lain: orang kreatif yang terlibat pada proses kreatif akan mengembangkan *output* kreatif melalui dukungan serta dorongan (*press*) dari lingkungan (Y. Rachmawati & Kurniati, 2012).

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa kreativitas akan terbentuk pada diri seseorang karna adanya ide-ide unik yang muncul dari individu itu sendiri dan adanya pengembangan gagasan yang logis sehingga meyakinkan lingkungan sekitar untuk memberikan dukungan.

Santrock berpendapat bahwa kreativitas adalah keterampilan dalam mempertimbangkan suatu hal melalui berbagai cara yang baru atau cara yang tidak biasanya dilakukan serta menciptakan sebuah penyelesaian yang berbeda atas semua permasalahan yang ia hadapi (Santrock, 2012).

Penjelasan Santrock di atas menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat di ukur dari sejauh mana keterampilan yang sudah di buat oleh tiap-tiap anak. Kemenarikan dan keunikan sebuah karya akan lebih bernilai ketika anak mampu menjelaskan karya yang telah dibuat dengan baik dan tepat.

Freud juga memberikan definisi mengenai kreativitas yang disesuaikan dengan teori sublimasi atau meningkatkan diri. Hal ini berarti dukungan seksual mampu diangkat apabila individu memendam dan menentang melalui berbagai prinsip serta tekanan sosial. Dan akhirnya dorongan tersebut menempatkan dalam stimulasi yang bisa diterima secara sosial dan memusatkan kita dalam beberapa tujuan serta tempat yang mempunyai nilai sosial yang baik (Al-Hijjaj, 2010). Dari pendapat diatas dapat penulis pahami bahwa kreativitas akan tercipta dengan adanya stimulus yang telah diterima oleh individu dari dukungan lingkungan internal maupun lingkungan eksternal.

Sesuai dengan pandangan para ahli tersebut, bisa dikatakan bahwa kreativitas merupakan keterampilan yang diperlukan seseorang dalam menghadapi dunia globalisasinya layaknya saat ini. Orang-orang dengan kreativitas yang tinggi bisa menghasilkan karya dengan mudah,

mengembangkan hal yang inovatif atau unik, serta menemukan penyelesaian dalam berbagai kesulitan yang ia hadapi, memungkinkan mereka untuk berdiri sendiri dan tidak menggantungkan ke orang lain dalam menghadapi suatu permasalahan yang timbul.

b. Karakteristik Kreativitas Anak

Berdasarkan Kamus Bahasa Inggris, karakteristik didefinisikan sebagai ciri yang unik. Kualitas kreativitas anak usia dini dapat ditentukan oleh karakteristik berbagai perkembangan yang berhubungan dengan keterampilan anak-anak antara usia 0-6 tahun untuk menghasilkan berbagai karya berdasarkan ide mereka sendiri. Pada penelitian ini, latihan menggambar dengan jari diterapkan untuk menumbuhkan kreativitas mereka. Kreativitas anak yang diekspresikan dengan kegiatan *finger painting* adalah representasi dari ekspresi diri mereka.

Dari keterangan di atas bisa dikatakan bahwa karakteristik kreativitas anak bisa ditinjau melalui perubahan mereka untuk mencari pengalaman baru, tekun saat belajar, menyukai berbagai macam tantangan atau tugas yang majemuk dan selalu memiliki inisiatif-inisiatif yang tidak orang lain miliki.

Menurut Pendidikan Nasional (DIKNAS) terdapat 12 karakteristik kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

1. Mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi
2. Menyajikan berbagai ide yang bernilai

3. Memberikan beberapa gagasan serta saran mereka terhadap permasalahan tertentu
4. Bisa menyampaikan pendapatnya secara langsung tanpa harus malu
5. Memiliki serta menghormati rasa kehidupan.
6. Memiliki pendapat sendiri dan berkemampuan untuk mengutarakannya, tidak mudah dipengaruhi oleh individu lainnya
7. Mempunyai selera humor yang tinggi
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi
9. Dapat menyatakan pemikirannya, ide atas solusi tentang permasalahan yang tidak biasa (unik) dari individu lainnya (orisinal)
10. Bisa bekerja secara mandiri
11. Suka mencoba hal-hal yang baru
12. Dapat membuat pengembangan atau merincikan lebih dalam tentang sebuah gagasan (kemampuan elaborasi).

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif dan negatif. Oleh karena itu, peran seorang guru sangatlah penting dalam membimbing anak untuk menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi pembelajaran saintifik. Dengan adanya pembelajaran tersebut anak akan berkembang secara optimal serta kreatif.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Perkembangan Kreativitas

Kreativitas individu sebagai tahap kognitif untuk mengembangkan konsep desain baru cenderung didorong oleh dengan adanya beberapa

faktor, baik faktor individu secara internal ataupun eksternal. Beberapa faktor di bawah ini merupakan beberapa diantaranya yang mendukung pengembangan kreativitas.:

1) Faktor internal individu

Faktor yang mampu memberikan pengaruh pada kreativitas anak yang timbul dari dalam diri seseorang (*internal*):

- a) Sifat terbuka atas pengalaman serta dorongan dari individu secara eksternal maupun internal serta mampu menampung sumber informasi melalui pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima perbedaan.
- b) Evaluasi internal, yakni kompetensi individu untuk mengevaluasi suatu item yang dibuat oleh produksi orang lain yang ditetapkan olehnya, bukan oleh pujian dari individu lain.
- c) Kemampuan untuk bereksperimen dengan komponen, bentuk, dan teori, serta membuat koneksi antara item baru yang sudah ada.

2) Faktor eksternal (lingkungan)

Faktor lingkungan terbagi menjadi 2 cakupan yaitu cakupan luas dan cakupan sempit, diantaranya: lingkungan kebudayaan (cakupan luas), lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan (cakupan sempit).

- a) Kreativitas individu dapat dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung keamanan dan kebebasan psikologis. Faktor budaya mampu meningkatkan level kreativitas apabila budaya tersebut memberikan potensi untuk adil terhadap peluang perkembangan kreativitas yang ada pada kelompok masyarakat.

- b) Lingkungan pada artian yang sempit yakni keluarga atau jenjang pendidikan. Faktor ini sangat berperan dalam menetapkan peningkatan kreativitas anak. Sedangkan perilaku orang tua yang menodrong adanya perkembangan pada kreativitas anak diantaranya:
- i) Menghormati adanya pandangan anak yang berbeda serta mendorong mereka agar berani mengutarakannya.
 - ii) Memberikan waktu terhadap anak untuk berpikir, merenungkan serta menggambarkan pemikirannya dalam bentuk imajinasi.
 - iii) Memberikan apresiasi yang sebenarnya pada anak.
 - iv) Mendukung sikap mandiri ketika anak beraktivitas.
 - v) Melatih ikatan kerjasama yang kuat terhadap anak.

Anak-anak harus dimotivasi agar turut membagikan pengalaman, ide, minat, serta materinya ke kelas. Beberapa aspek di atas merupakan faktor lingkungan belajar yang dapat merangsang kreativitas anak (Masganti dkk., 2016).

Sedangkan kondisi yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu :

1) Evaluasi

Kata evaluasi sering kali kita dengar disetiap mengadakan sebuah program. Seperti yang kita ketahui tujuan evaluasi yaitu untuk menilai atau mengukur dampak dari suatu objek / program. Akan tetapi, untuk perkembangan kreativitas anak evaluasi sangat tidak disarankan untuk diterapkan.

Rogers memfokuskan suatu syarat guna membangun kreativitas bersifat positif yakni bahwa pengajar tidak menyajikan penilaian, atau setidaknya memberikan penundaan pada tahap penilaian saat anak-anak sedang aktif beraktifitas. Bahkan berspekulasi akan dinilai juga dapat memberikan penurunan pada kreativitas anak (Masganti dkk., 2016).

2) Hadiah

Tak ada satupun orang yang tidak tertarik pada hadiah. Bahkan sudah dipercaya bahwa hadiah bisa menambah motivasi anak. Ternyata tidak sepenuhnya demikian. Untuk mengembangkan kreativitas anak lebih baik tidak diberi hadiah dengan alasan tidak berlebihan karena pemberian hadiah yang berlebihan juga bisa menyebabkan rusaknya dorongan serta menonaktifkan kreativitasnya. Hal ini terlihat mustahil, tetapi tanpa kita sadari perlakuan ini sudah banyak diteliti dan hasilnya benar membuktikan, apabila perhatian anak terfokus agar bisa memperoleh hadiah untuk dijadikan alasan dalam menerapkan suatu hal, akibatnya dorongan serta kreativitas anak akan mengalami penurunan (Masganti dkk., 2016).

3) Persaingan

Ketika anak-anak percaya bahwa kinerja mereka akan dievaluasi dibandingkan dengan anak-anak lain dan bahwa yang terbesar akan diberikan hadiah, maka persaingan muncul. Akibatnya, kreativitas akan mengalami penurunan.

4) Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak bisa dikembangkan secara paksa. Namun sekolah-sekolah tertentu masih memfokuskan hanya pada ketaatan serta hafalan. Semua yang akan dipelajari oleh anak dikendalikan sekolah, hingga hasil ujian benar-benar bagus. Peristiwa inilah yang membuat kreativitas anak tidak berkembang, karena tidak sedikit pun diberi kesempatan untuk bereksplor. Bahkan anak akan merasa bosan dengan ilmu-ilmu yang mereka terima dari sekolah.

d. Manfaat Kreativitas Bagi Anak

Kreativitas sebagai sebuah tahap dalam membuat sesuatu yang baru mempunyai manfaat terhadap anak. Sesuai dengan yang diutarakan oleh (Munandar, 2014) terdapat empat manfaat kreativitas bagi anak, diantaranya:

1) Kreativitas untuk merealisasikan

Aktualisasi diri merupakan keinginan seseorang dalam mencapai kebutuhan.. Maka dari itu manusia akan menghasilkan sebuah produk atau karya agar bisa diterima oleh individu lainnya.

2) Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah

Kemampuan berfikir kreatif mengacu pada sebuah keterampilan dalam meninjau beberapa bentuk solusi dari sebuah permasalahan yang timbul. Akibatnya, kreativitas tersebut harus didorong guna memacu anak-anak agar mempertimbangkan kemungkinan solusi atas masalah yang bisa diterapkan dalam mencari jalan keluar sebuah masalah yang ia hadapi melalui berbagai aktivitas yang membuat mereka senang.

3) Kreativitas untuk memuaskan diri

Pada dasarnya sebuah kesuksesan ketika menerapkan suatu eksperimen, eksplorasi, penemuan, tahap pembuatan, serta usaha-usaha lainnya yang telah diterapkan oleh anak-anak yang nantinya akan menghasilkan rasa puasnya sendiri bagi anak-anak yang turut berpartisipasi.

4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Kualitas hidup pribadi seorang individu akan meningkat melalui proses kreatif. Ini adalah hasil yang dapat diprediksi melalui aktivitas yang dia lakukan. Seorang individu yang kreatif terus-menerus menemukan konsep yang dapat diubah menjadi sesuatu yang bisa menaikkan standar hidup dan kesejahteraannya.

e. Pentingnya Perkembangan Kreativitas

Kreativitas anak akan terus meningkat atau mengembang seiring dengan dorongan serta sarana yang layak. Dengan demikian, orang tua ataupun pendidik wajib memperhatikan serta melakukan persediaan atas fasilitas yang mungkin akan dibutuhkan oleh anak serta potensi untuk anak supaya anak bisa berjelajah lebih dalam tentang wawasannya.

Sehubungan dengan perkembangan kreativitas, Rhodes menyajikan beberapa aspek kreativitas yang bisa lebih ditinjau yakni:

1) Pribadi (*Person*)

Kreativitas merupakan istilah yang berasal dari uniknya seorang individu untuk berkomunikasi terhadap kelompok sosialnya. Istilah kreatif

mengacu pada hal yang menggambarkan keoriginalan dari individu itu sendiri. Melalui ungkapan pribadi tersebut lah, muncul harapan agar muncul konsep-konsep baru serta berbagai produk yang inovatif.

2) Pendukung/dorongan (*Press*)

Bakat kreatif anak turut tercipta seiring dengan adanya dukungan atau dorongan oleh lingkungannya. Bakat kreatif bisa dikembangkan pada lingkup ruang yang cocok, namun bisa juga terkendala oleh lingkungan yang tak mendukung.

3) Proses (*Process*)

Guna meningkatkan kreativitasnya, anak wajib diberikan peluang agar selalu menyibukkan diri mereka dengan cara yang kreatif. Guru diharapkan bisa memberikan rangsangan terhadap anak pada berbagai aktivitas yang kreatif melalui turut membantu untuk mencoba sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

4) Produk (*Product*)

Suatu keadaan yang memberikan kemungkinan bagi anak dalam membuat hal yang kreatif yang berarti yakni situasi pribadi serta keadaan lingkungannya tentang seberapa jauh keduanya menyokong dalam turut melibatkan diri sendiri pada proses kreatif (Masganti dkk., 2016).

3. Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas mengacu pada sebuah kemampuan yang diperlukan seorang individu dalam menghadapi era globalisasi saat ini. Para individu

yang mempunyai kreativitas nantinya bisa membuat karya secara mudah, membuat hal yang baru dan unik, serta mewujudkan berbagai konsep guna mencari solusi atas sebuah permasalahan sehingga seseorang bisa menghadapinya sendiri tanpa bergantung pada pihak lain dalam menyelesaikan masalah yang muncul.

Pembelajaran dianggap efektif apabila bisa menyajikan hal yang baru, dan bisa membangun keterampilan anak, serta membantu mereka dengan maksimal pada sasaran yang akan ia capai. Pembelajaran efektif berfokus pada kepartisipasian anak dengan cara yang aktif sebab mereka adalah fokus dari kegiatan belajar serta pembangun atas keterampilan. Dalam tahap ajar mengajar, pendidik memiliki peran untuk bisa menjadi fasilitator yang memiliki satu tugas, yakni mendukung anak untuk berkomunikasi dan bersikap/berperilaku serta turut mengajak mereka agar mau melibatkan dirinya secara maksimal pada kegiatan pembelajaran mereka. Dalam membangun tahap belajar yang baik, ada empat aspek yang wajib dilengkapi oleh pendidik pada semua proses pembelajarannya yakni: kepercayaan, rasa hormat, optimisme, serta kesengajaan (Fadlillah dkk., 2014).

Dari pendapat diatas penulis pahami bahwa suatu pembelajaran yang efektif dapat dilihat bagaimana keantusiasan dan keaktifan anak-anak dalam melibatkan dirinya pada kegiatan pembelajaran.

Kreativitas anak bisa secara maksimal ditingkatkan dengan adanya permainan, atau dengan melalui permainan *finger painting*. Ketika anak

bermain *finger painting*, mereka diberi hak untuk bebas dalam mengekspresikan serta menjelajah lebih dalam melalui medianya sendiri. Sebelum memulai kegiatan didalam kelas, anak diberi stimulus terlebih dahulu dengan diajak keluar kelas untuk melihat lingkungan disekitarnya, baik itu tumbuhan, bangunan, binatang serta berbagai benda mati lain yang mereka lihat.

C. Kerangka Teoritis

Pada usia yang dini, mengembangkan serta meningkatkan kreativitas adalah salah satu aspek yang besar untuk dilakukan. Kreativitas adalah perwujudan oleh seseorang yang memiliki bergerak secara menyeluruh pada perwujudan atas diri mereka. Tidak hanya itu, kreativitas juga bisa menghasilkan rasa puas bagi individu khususnya untuk kepuasan diri pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati pada kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang menunjukkan bahwa kreativitas anak dinyatakan belum mengalami perkembangan secara maksimal. Misalnya: anak belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru, kurangnya keingintahuan pada anak, serta masih malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya. Penyebab rendahnya kreativitas anak di RA Qotrunnada Kota Malang ialah karena guru yang selalu menerapkan teknik pembelajaran yang monoton, seperti masih menggunakan metode ceramah, dan pemberian tugas berupa Lembar Kerja Anak, serta belum menerapkan *finger painting* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan mengundang rasa kebosanan anak karena

media belajar yang dipakai belum bisa menarik perhatian dan keingintahuan anak.

Melalui data dan pemaparan hasil observasi yang terlampir, peneliti memutuskan untuk menerapkan kegiatan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas. Strategi pengajaran yang sudah disiapkan harus menghibur, menyenangkan, serta mendorong perkembangan kreativitas anak. Anak dapat berkreasi dengan bermain kegiatan *finger painting* yang dilatarbelakangi oleh dorongan dan insentif, serta aksesibilitas suasana yang nyaman. Misalnya: aktivitas belajar bisa diterapkan secara outdoor atau diluar kelas guna menghilangkan rasa bosan anak dan memberikan kesempatan anak untuk berimajinasi terhadap lingkungan sekitar baik alam, bangunan, hewan, serta hal-hal lainnya. Hal tersebut menggambarkan pribadi (*person*) anak ketika mengutarakan semua gagasan barunya, bukan dari contoh guru atau milik teman. Guru/pendidik sebagai pendorong (*press*) terwujudnya ide-ide yang anak miliki harus memberi dukungan penuh serta memotivasi anak agar terus berkreasi. Tidak hanya sebagai pendorong, guru juga menjadi jembatan sarana dan prasarana bagi anak didik terhadap proses (*process*) terwujudnya produk (*product*) yang kreatif dan menarik.

Melalui penjelasan tersebut diharapkan dengan diterapkannya permainan *finger painting* bisa memberi dorongan, ketertarikan, serta peran aktif anak untuk mengikuti pembelajaran yang nantinya akan memberikan peningkatan pada kreativitas anak secara optimal.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis mengacu pada sebuah hasil dari permasalahan penelitian yang sifatnya hanya sementara, hingga dibuktikan dengan memakai data yang telah dikumpulkan. Pada umumnya, penelitian yang berkaitan dengan data kuantitatif memakai rumus hipotesis nol (H_0) atau yang lebih dikenal dengan hipotesis statistik. Disebut demikian karena penilaian disesuaikan dengan perhitungan statistik. Sementara itu, hipotesis kerja/hipotesis alternatif (H_a) timbul atas tertolaknya hipotesis nol.

Pada penelitian ini, hipotesis atas suatu permasalahan tersebut dapat dinyatakan sebagai hipotesis statistika dan hipotesis kerja yakni seperti di bawah ini:

H_0 : permainan *finger painting* tidak berpengaruh pada kreativitas anak kelompok B2

H_a : permainan *finger painting* berpengaruh pada kreativitas anak kelompok B2

BAB III

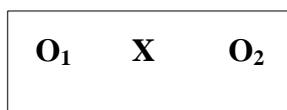
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif melalui jenis penelitian *pre-eksperimental design*. Dikenal dengan *pre-eksperimental design* karena rancangan tersebut tidak mencakup percobaan yang serius, sebab masih terdapat variabel bebas yang turut memiliki pengaruh terhadap munculnya variabel terikat. Jadi, eksperimen yang merupakan variabel terikat bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas. Hal itu terjadi karena adanya sampel yang dipilih tidak secara acak. Terdapat beberapa macam bentuk *pre-eksperimental design* yaitu *One Shot Case Study*, *One Group Pretest-Posttest*, dan *Intact Group Comparison*. Jenis penelitian *pre-eksperimental design* ini menerapkan *One Group Pretest-Posttest*.

Desain tersebut mencakup tiga tahap, yakni: (1) Pelaksanaan *pre-test* guna mengevaluasi variabel terikat. (2) Pelaksanaan perlakuan atau *treatment*. (3) Pelaksanaan *post-test* guna menilai temuan atas suatu variabel.

Dalam desain tersebut dilakukan pretest terlebih dahulu agar bisa diadakannya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut adalah gambaran dari desain diatas:



O_1 = nilai kreativitas anak sebelum perlakuan (*pre-test*) berupa permainan *finger painting*

O_2 = nilai kreativitas anak sesudah perlakuan
(*post-test*) berupa permainan *finger painting*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Qotrunnada Malang yang terletak di Jln. S. Supriadi No.1, Kebonsari, Kec. Sukun, Kota Malang 65148. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2021 semester 1 tahun ajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang dipakai pada studi ini yakni siswa kelompok B di RA Qotrunnada Kota Malang. Dimana subjek yang diambil oleh peneliti yaitu kelas B2.

Sampel dari seluruh siswa kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang yang berjumlah 17 siswa. Rincian sampel dalam penelitian ini adalah seperti berikut:

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ainayya Fathiyatur Rohmah	P
2	Aqila Deva Shashikirana	P
3	Aulia Farzana Ayu Nindya	P
4	Azka Putra Firmansyah	L
5	Hasbiyallah	L
6	Ibrahim Zaidan Ahmad	L
7	M. Ali Akbar	L
8	M. Irsyad Jalaludin	L
9	Maretha Alya Andrita Rahmadani	P

10	Mochammad Alfian Rizqi	L
11	Muassyafa Ainur Rohmah	P
12	Muhammad Abid Aqila	L
13	Muhammad Nur Fauzan Ali Ash Shiddiq	L
14	Muhammad Sultan Ibrahim	L
15	Muhammad Rifky Trisna	L
16	Raffi Achmad Edi Saputra	L
17	Thalitha Mikaila Anantasya	P

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini mencakup dua variabel yang dievaluasi yakni perkembangan kreativitas anak kelompok B2 sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *finger painting*. Media ukur yang diterapkan yaitu instrumen penelitian. Pengukuran variabel memakai tes yang bertujuan guna menemukan adanya efek dari permainan *finger painting* pada perkembangan kreativitas anak kelompok B2 berdasarkan instrumen penelitian di RA Qotrunnada.

E. Definisi Operasional

Anak yang bahagia adalah mereka yang terpenuhi semua kebutuhan fisik dan psikisnya sejak usia dini. Bermain merupakan cara yang efektif bagi anak-anak dalam mengembangkan imajinasi mereka. Perkembangan anak usia dini membutuhkan kreativitas yang tinggi. Kreativitas dapat membantu anak-anak mengembangkan pikiran mereka dengan membiarkan mereka bereksperimen dengan ide-ide baru dan teknik pemecahan masalah. Kreativitas, menurut Santrock, adalah proses berpikir tentang suatu objek melalui cara yang segar dan tidak terduga guna menghasilkan solusi yang

berbeda atas permasalahan yang mereka hadapi. Anak dikatakan sudah kreatif jika mereka telah menunjukkan indikator-indikator kreativitas. Berikut indikator kreativitas:

1. Mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi
2. Memberikan banyak gagasan yang berbobot
3. Memberikan berbagai saran terhadap sebuah permasalahan
4. Memiliki dan menghormati rasa kehidupan
5. Mampu mengutarakan pendapatnya secara langsung tanpa harus malu
6. Memiliki sudut pandang sendiri dan mampu mengutarakannya tanpa dipengaruhi oleh orang lain
7. Mempunyai selera humor yang tinggi
8. Memiliki imajinasi yang kuat
9. Mampu memunculkan ide dan solusi unik untuk masalah yang belum terpikirkan oleh orang lain (orisinal)
10. Mampu bekerja secara mandiri
11. Suka bereksperimen dengan hal-hal baru
12. Dapat memperluas atau mengelaborasi suatu konsep (elaborasi).

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan yaitu:

1. *Pre-test* dan *post-test*

Anak-anak diberikan *pre-and-post-test* guna melihat seberapa jauh kreativitas mereka berkembang sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan *finger painting* dalam kegiatan pembelajaran.

2. Observasi

Sumber data pada penelitian digunakan untuk menafsirkan, menguji, serta menduga peristiwa ketika studi berlangsung. Analisis observasi memberikan peran yang cukup penting yakni dalam memenuhi serta mendalami hasil pengamatan.

3. Instrumen Penelitian

Kuesioner tertutup dengan alternatif jawaban yang bergantung pada skala *Likert* digunakan sebagai instrumen penelitian. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian yang dapat ditemukan dalam tabel:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan
Kreativitas	Rasa ingin tahu	Mampu mengungkapkan keinginan dan minat	1. Anak mampu bertanya dengan bahasa yang tepat 2. Anak mampu menebak materi dengan cepat dan tepat
	Memiliki banyak ide	Mampu memberi gagasan dan usul dalam suatu masalah	1. Anak mampu mencetuskan gagasan yang unik 2. Anak mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya
		Mampu mengungkapkan pendapatnya tanpa pengaruh orang lain	1. Anak mampu memilih warna sesuai dengan idenya 2. Anak mampu memadukan warna-warni pada

			kegiatan <i>finger painting</i>
		Mampu mengajukan pemikiran secara terperinci	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melakukan kegiatan secara detail dan menarik 2. Anak mampu menata sesuai selera 3. Anak mampu menceritakan karya/gambar yang telah dibuat
	Memiliki rasa humor tinggi	Mampu menunjukkan sikap sosial emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengekspresikan perasaan dan emosi secara wajar 2. Anak penuh semangat dan tidak mudah bosan
		Mempunyai dan menghargai rasa kehidupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menerima perbedaan teman dengan dirinya
	Memiliki daya imajinasi	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu bekerja sendiri 2. Anak memiliki kepercayaan diri
	Senang mencoba hal-hal baru	Menunjukkan hasil karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mencari pengalaman baru 2. Anak mampu mengulang-ulang kegiatan

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen

Nilai	Keterangan
★	Belum Berkembang (BB)
★ ★	Mulai Berkembang (MB)
★ ★ ★	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
★ ★ ★ ★	Berkembang Sangat Baik (BSB)

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas mengacu pada suatu kondisi yang menunjukkan apakah instrumen yang digunakan dapat memberikan ukuran mengenai apa yang nantinya diukur. Hasil uji validitas menunjukkan apakah instrumen tersebut valid atau tidak. Tingkat validitas yang tinggi cenderung yang paling baik. Sebaliknya, instrumen dengan validitas yang rendah, tidak baik atau kurang disarankan, dan harus dihilangkan pada kelompok indikator seluruhnya.

Validitas logis dan empiris adalah dua jenis validitas instrumen yang diteliti pada penelitian ini.

a. Validitas Logis

Kondisi dimana instrumen penelitian yang mempengaruhi kriteria valid yang didasarkan atas teori serta ketentuan yang sebenarnya disebut dengan validitas logis.

b. Validitas Empiris

Koefisien korelasi yang dihasilkan dengan perhitungan digunakan dalam menetapkan tinggi rendahnya validitas instrumen penelitian. (Lestari & Yudhanegara, 2017).

Tabel 3.4
Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,90	Sangat tinggi
0,80	Tinggi
0,60	Cukup

0,40	Rendah
0,20	Sangat rendah

Uji validitas diterapkan dalam menemukan sah atau tidaknya sebuah instrument dengan menerapkan rumus *Korelasi Product Moment* (r).

Rumus *Korelasi Product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = korelasi X dan Y

n = jumlah sampel

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Jumlah skor faktor dan skor faktor total berkorelasi dalam analisis faktor.

Butir tersebut dapat dikatakan sah apabila taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% dengan r hitung \leq taksiran r tabel.

Koefisien Taraf Signifikan

Signifikan artinya berarti atau meyakinkan. Dalam penelitian dimaksudkan bahwa hipotesis yang telah terbukti pada sampel dapat diberlakukan pada populasi. Jika tidak signifikan maka kesimpulan pada sampel tidak berlaku pada populasi. Dalam dunia statistika sungguh mustahil

jika tidak ada angka taraf signifika. Terdapat tiga angka taraf signifikan yang dipakai untuk pengujian, yaitu: 1%, 5%, dan 10%. Pada umumnya angka taraf yang digunakan ialah 5%. Semakin kecil angka taraf signifikan maka semakin baik untuk penelitian, akan tetapi semakin kecil peluang untuk menerima pengujian. Angka taraf 1% biasa digunakan dalam bidang kesehatan. Tidak pula menutup kemungkinan angka lain misal 10%. Akan tetapi semakin besar angka maka semakin kecil pula tingkat kepercayaannya. Taraf 1% dengan tingkat kepercayaan 99%, taraf 5% tingkat kepercayaan 95%, dan taraf 10% tingkat kepercayaan 90% (Hariscom, 2013).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05, yang mana artinya kita mengambil resiko satu dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% dan benar dalam mengambil keputusan sedikitnya 95% (tingkat kepercayaan) atau dengan kata lain kita percaya 95% dari keputusan untuk menolak hipotesa yang salah adalah benar.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian instrumen sangat diperlukan media pengukuran yang sangat tidak mempunyai leve perubahan yang rendah seiring berjalannya waktu. Instrumen untuk menghitung reabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach*.

Rumus *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_i} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reabilitas instrumen

k = banyak butir pertanyaan

s_i = varian tiap skor

$\sum s_i$ = jumlah varian semua skor

Uji reliabilitas instrumen dilakukan setelah hasil item yang valid telah ditentukan. Koefisien *Alpha Cronbach* digunakan dalam uji reliabilitas, yang dilakukan di *Microsoft Excel 2010*.

H. Teknik Analisis Data

Pendekatan analisis data penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Model statistik digunakan pada penelitian ini. Temuan akhir analisis nantinya disampaikan sebagai angka, yang akan ditafsirkan pada sebuah uraian (Hassan, 2002).

Sebelum melakukan uji-t, diterapkan uji regularitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis data terlebih dahulu.

1. Uji normalitas data

Penelitian ini menerapkan analisis normalitas *Shapiro wilk* dimana sampel yang akan dipakai tidak mencapai hingga 30 sampel.

2. Uji homogenitas

Pada pengujian kali ini diterapkan guna menemukan apakah varian data melalui sampel yang di analisis memiliki hubungan atau tidak. Hipotesis pengujian yakni di bawah ini:

$H_0 : \sigma_{1^2} = \sigma_{2^2}$, kedua varians homogen

$H_1 : \sigma_{1^2} \neq \sigma_{2^2}$, kedua varians tidak homogen

Dengan,

σ_1^2 : varians sebelum pembelajaran (*pretest*)

σ_2^2 : varians setelah pembelajaran (*post-test*)

Guna melakukan pengujian homogenitas antara dua kelompok dipakai rumus di bawah ini:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Pada penelitian ini dipakai taraf signifikan 0.05 atau 5%. Kriteria pengujian yakni H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$.

3. Uji hipotesis

Hasil dari *pretest* dan *posttest* akan diuji memakai uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut adalah kesimpulan analisisnya::

H_0 : permainan *finger painting* tidak berpengaruh pada kreativitas anak kelompok B2

H_a : permainan *finger painting* berpengaruh pada kreativitas anak kelompok B2

H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka arti signifikansi H_a ditolak dan H_0 diterima.

Berikut langkah-langkah pengukuran menggunakan t-test:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t : uji-t

D : Difference/perbedaan

d^2 : Variasi

n : Jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berikut adalah pemaparan dari hasil penelitian Pengaruh Permainan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak yang telah dilakukan peneliti, diantaranya adalah:

1. Pengaruh Permainan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di RA Qotrunnada Kota Malang

Deskriptif hasil penelitian mengenai pengaruh permainan *finger painting* pada kreativitas merupakan gambaran rangkaian kegiatan yang dilakukan di RA Qotrunnada Kota Malang.

Beberapa hal penting yang dipersiapkan sebelum penelitian yaitu:

- 1) Menyusun instrumen penelitian
- 2) Mendata nama anak kelompok B di RA Qotrunnada

Persiapan awal yang dilakukan peneliti adalah menyusun instrumen penelitian. Selanjutnya, dilakukan konsultasi terhadap instrumen yang sudah disiapkan pada dosen pembimbing. Setelah itu, peneliti menyusun lembar validasi instrumen penelitian dan instrumen penilaian kreativitas anak yang kemudian lanjut dikonsultasikan kepada ahli validasi yaitu Ibu Melly Elvira, M.Pd dan Bpk Bintoro Widodo, M.Kes selaku dosen prodi PIAUD.

Peneliti tidak melakukan banyak perbaikan instrumen penelitian hingga bisa langsung mendapatkan persetujuan dan kemudian diujicobakan di RA Qotrunnada Kota Malang.

Berikut penyajian data hasil validasi instrumen penelitian:

1) Hasil Validasi Instrumen

Sebelum instrumen diterapkan, terlebih dahulu dilakukan uji coba dikelas guna mengetahui kevalidan dari pada instrumen. Butir instrumen yang diuji cobakan dikelas di analisis menggunakan *Microsoft Excel 2010*. Berikut hasil dari pada analisis:

a) Validasi Instrumen

Korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Butir instrumen menggunakan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan taksiran apabila r hitung \leq dari r tabel akibatnya item itu dikatakan valid.

Hasil dari analisis dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010*

menunjukkan adanya satu butir instrumen yang dianggap tidak valid agar diterapkan pada penelitian. Berikut tabel data kevalidan instrumen:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Instrumen

Pertanyaan ke-	r-hitung	r-tabel	keputusan
1	0,75724	0,482	valid
2	0,86113	0,482	valid
3	0,76071	0,482	valid
4	0,63863	0,482	valid
5	0,68376	0,482	valid
6	0,78161	0,482	valid
7	0,7684	0,482	valid
8	0,88557	0,482	valid
9	0,89982	0,482	valid
10	0,92629	0,482	valid
11	0,88557	0,482	valid
12	0,80999	0,482	valid

13	0,7187	0,482	valid
14	0,58413	0,482	valid
15	0,70241	0,482	valid
16	0,59922	0,482	valid

b) Validasi Reliabilitas

Instrumen penelitian dianggap mempunyai level reliabilitas tinggi jika $r_{11} > 0,6$. Analisis hasil reliabilitas menggunakan *Microsoft Excel 2010* terdapat pada lampiran VI.

Berikut data reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{16}{16-1} \right) \left(1 - \frac{7,184}{62,235} \right)$$

$$r_{11} = (1,067)(1 - 0,12)$$

$$r_{11} = 0,94$$

Hasil dari pengukuran menggunakan rumus diatas adalah 0,94 dengan demikian $r_{11} > 0,6$. Dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memenuhi kriteria koefisien reliabilitas yang sangat tinggi.

2. Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Qotrunnada

Setelah menyelesaikan validasi, peneliti dapat menerapkan permainan *finger painting* di RA Qotrunnada Kota Malang khususnya kelas B2. Permainan *finger painting* ini bertujuan dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B.

a. *Pretest*

Kegiatan pembelajaran ini diawali dengan mengikuti senam pagi bersama anak-anak yang diadakan pada hari Selasa dan Sabtu di RA Qotrunnada. Setelah selesai anak-anak bernyanyi sebentar dan dilanjutkan dengan do'a masuk kelas yang kemudian anak akan ditunjuk tiap barisan yang paling tertib dan rapi untuk bisa masuk kedalam kelas masing-masing. Selanjutnya anak-anak membaca do'a, visi-misi sekolah, rukun iman, rukun Islam, pancasila, membaca hadits-hadits dan sholawat thibbil qulub secara bersama-sama.

Kegiatan sekolah sebelumnya di awali dengan menenangkan anak agar kondisi kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif dengan mengajaknya bernyanyi sekaligus untuk memancing semangat anak dalam belajar.

Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema, dan perpaduan dalam percampuran warna. Kegiatan penugasan anak diisi dengan kegiatan mewarnai gambar binatang dengan crayon dan mengerjakan penjumlahan gambar binatang yang terdapat pada majalah kerja anak. Kegiatan akhir adalah *recalling* dan do'a bersama. Berikut hasil *pretest* yang terdata:

Tabel 4.2 Hasil *Pretest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1	Ainayya	34
2	Aqila	32
3	Aulia	32
4	Azka	33
5	Hasbi	35
6	Baim	35
7	Akbar	34
8	Irsyad	35
9	Maretha	32
10	Alfian	35
11	Muassyafa	36
12	Abid	29
13	Fauzan	31

14	Sultan	25
15	Kiki	33
16	Raffi	24
17	Kaila	33
Jumlah		548
Rata-rata		32

Berdasarkan data diatas, hasil *pretest* anak diperoleh dengan skor total 548 dan rata-rata 32. Nilai terendah yang berjumlah 24 pada nilai *pretest* sebelum diterapkannya permainan *finger painting* dikarenakan Raffi yang sangat pendiam dan kurang fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. *Posttest*

Proses kegiatan pembelajaran menggunakan *finger painting* dalam menemukan adanya dampak positif terhadap kreativitas anak kelompok B. kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan baris berbaris yang kemudian dilanjutkan berdo'a bersama didalam kelas.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan *finger painting* terlebih dahulu dilakukan tanya jawab bersama anak-anak tentang macam-macam warna dan kegiatan yang akan dilakukan tersebut. Selanjutnya kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu percampuran warna pada adonan tepung yang telah disediakan, kemudian dilanjut dengan menggambarkan beberapa gambar binatang yang kemudian anak melakukan kegiatan *finger painting* yang mampu memberikan perkembangan pada kreativitas anak diantaranya, anak mencampurkan warna pada tepung sesuai dengan idenya, dan menggambar bebas berdasarkan imajinasinya. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kreativitasnya. Berikut data hasil *posttest*:

Tabel 4.3 Hasil *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	Ainayya	48
2	Aqila	47
3	Aulia	46
4	Azka	50
5	Hasbi	55
6	Baim	61
7	Akbar	50
8	Irsyad	54
9	Maretha	56
10	Alfian	56
11	Muassyafa	63
12	Abid	47
13	Fauzan	51
14	Sultan	35
15	Kiki	49
16	Raffi	32
17	Kaila	48
Jumlah		848
Rata - rata		50

Berdasarkan data pada tabel, dikatakan bahwa terdapat perkembangan setelah diberikan perlakuan. Hal ini dikarenakan kegiatan yang digunakan berbeda dari yang sebelumnya. Dengan diterapkannya permainan *finger painting* dalam kegiatan pembelajaran, anak terlihat sangat antusias sekali sehingga nilai yang didapatkan mengalami peningkatan. Total hasil yang diperoleh mencapai angka 848 dengan rata-rata 50.

c. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sesudah diterapkannya permainan *finger painting* dengan tujuan mengetahui pengaruh terhadap berkembangnya kreativitas anak, diperoleh hasil bahwa adanya pengaruh yang besar pada kreativitas anak. Berikut hasil akhir tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai		Peningkatan	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		%
1	Ainayya	34	48	14	41%

2	Aqila	32	47	15	47%
3	Aulia	32	46	14	44%
4	Azka	33	50	17	52%
5	Hasbi	35	55	20	57%
6	Baim	35	61	26	74%
7	Akbar	34	50	16	47%
8	Irsyad	35	54	19	54%
9	Maretha	32	56	24	75%
10	Alfian	35	56	21	60%
11	Muassyafa	36	63	27	75%
12	Abid	29	47	18	62%
13	Fauzan	31	51	20	65%
14	Sultan	25	35	10	40%
15	Kiki	33	49	16	48%
16	Raffi	24	32	8	33%
17	Kaila	33	48	15	45%
Jumlah		548	848	300	55%

Tabel hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbandingan nilai adanya peningkatan dimana nilai *pretest* yang mencapai angka 548 dengan rata-rata 32 dan nilai *posttest* mencapai 848 dengan rata-rata 50.

Gambar 4.1 Diagram *Pretest* dan *Posttest*

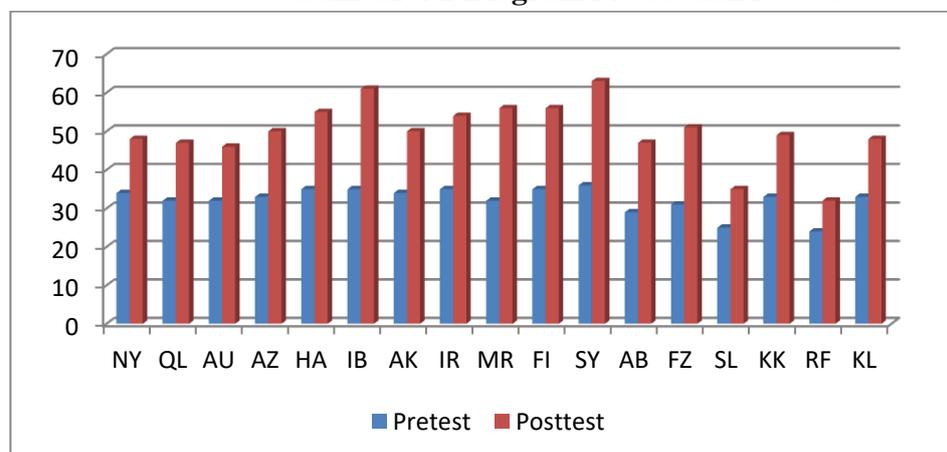


Diagram diatas menunjukkan hasil keseluruhan adanya perkembangan kreativitas yang dipengaruhi melalui permainan *finger painting* dengan total perbandingan 300 dan persentase sebesar 55%.

B. Hasil Uji Hipotesis

1. *Pretest*

Berikut rumus perhitungan nilai rata-rata *pretest*:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{548}{17} = 32$$

2. Proses Pembelajaran

Ketika berlangsungnya kegiatan belajar melalui permainan *finger painting*, ada banyak aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya, memadukan dua warna (merah dan kuning menjadi oren) (biru dan merah menjadi ungu) , menggambar imajinatif dengan berbagai kreasi.

3. *Posttest*

Berikut rumus perhitungan nilai rata-rata *posttest*:

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{848}{17} = 50$$

4. Teknik Analisis Data

a. Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini memanfaatkan *Shapiro wilk* yang memiliki kepercayaan 5%. Pengujian hipotesis di bawah ini:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Kriteria yang menjadi acuan uji hipotesis yakni:

Jika $D_{hitung} \geq D_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$, maka H_0 diterima

Pengukuran uji normalitas dalam penelitian ini memakai windows *Microsoft Excel 2010*. Data yang didapat yakni hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Melalui kedua data tersebut hasil yang didapatkan adalah D_{hitung} *pretest* dengan angka 0,178 dan D_{hitung} untuk *posttest* sebesar 0,135. Nilai D_{tabel} sebesar 0,318 koefisien 0,05. Sesuai dengan data tersebut *pretest* dan *posttest* mempunyai hasil $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka dapat dikatakan H_0 diterima. Dengan demikian data yang ada berdistribusi normal. Sebagaimana data tertera pada lampiran VII.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas penelitian ini memanfaatkan uji F yang koefisiennya 0,05 atau 5%. Berikut rumusnya:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$, kedua varian memiliki hubungan (homogen)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$, kedua varian tidak memiliki hubungan

Data pada lampiran VIII, didapatkan nilai F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{11,566}{62,235}$$

$$F_{hitung} = 0,186$$

Diketahui jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima

Hasil uji diatas didapatkan yakni F_{hitung} dengan angka 0,186 dan F_{tabel} memiliki nilai 0,416. Hal tersebut menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat diartikan bahwa H_0 diterima. Kesimpulannya adalah data yang dipakai memiliki sifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Keefektifan permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak bisa kita ketahui melalui temuan penelitian yang telah diterapkan. Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* nantinya di analisis melalui perhitungan uji-t signifikansi 0,05. Tujuan dari uji hipotesis yaitu memastikan apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap kreativitas anak setelah diberikan perlakuan. Berikut perumusan hipotesis:

H_0 : permainan *finger painting* tidak berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B2

H_a : permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B2

H_a akan di terima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya H_a di terima dan H_0 di tolak

H_0 akan di terima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Artinya H_a di tolak dan H_0 di terima.

Tabel 4.5 Statistik Pretest dan Posttest

No	Nama	Skor		d	d ²
		Pretest	Posttest		
1	Ainayya	34	48	14	196
2	Aqila	32	47	15	225
3	Aulia	32	46	14	196
4	Azka	33	50	17	289
5	Hasbi	35	55	20	400
6	Baim	35	61	26	676
7	Akbar	34	50	16	256
8	Irsyad	35	54	19	361
9	Maretha	32	56	24	576
10	Alfian	35	56	21	441
11	Muassyafa	36	63	27	729
12	Abid	29	47	18	324
13	Fauzan	31	51	20	400
14	Sultan	25	35	10	100
15	Kiki	33	49	16	256
16	Raffi	24	32	8	64
17	Kaila	33	48	15	225
$\sum n = 17$		548	848	$\sum n = 300$	$\sum n = 5716$

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{300}{17} = 18$$

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{\frac{5716}{17(17-1)}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{17.16}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{\frac{5716}{272}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{21}}$$

$$t = \frac{18}{4,58}$$

$$= 3,930$$

Melakukan perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel}

$$Df = n - 1$$

$$= 17 - 1$$

$$= 16$$

Taraf signifikan = 0,05 atau 5%

$$t_{tabel} = 2,120$$

$$t_{hitung} (3,930) > t_{tabel} (2,120)$$

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Dari hasil $t_{hitung} (3,930) > t_{tabel} (2,120)$, oleh karena itu disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa “permainan *finger painting* memiliki pengaruh pada kreativitas anak”.

C. Pembahasan

1. Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang

Finger painting merupakan permainan seni yang mengikutsertakan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran dengan penyajian yang menyenangkan seperti mencampurkan warna pada tepung sesuai dengan ide pilihan, dan menggambar bebas berdasarkan imajinasi dengan tema binatang. Tujuan dari permainan *finger painting* adalah menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak dapat mengeksplor pengetahuannya dan dapat mengembangkan kreativitasnya melalui permainan *finger painting*.

Kegiatan pembelajaran di RA ini menggunakan pendekatan saintifik. Metode ilmiah yang didasarkan pada fakta dan fenomena yang dapat digambarkan dengan menggunakan logika, membantu manusia untuk berpikir kritis, mengevaluasi, serta memiliki ketepatan dalam mengenali, menganalisis, dan menyikapi suatu permasalahan (Majid, 2014).

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas pembelajaran menyenangkan yang menggunakan bahan-bahan *finger painting* itu sendiri.

Deskriptif data dan temuan hasil penelitian ini dilaksanakan di kelas B2 RA Qotrunnada Kota Malang yang berjumlah 17 siswa. Sebelum diterapkannya permainan *finger painting* didalam kelas, peneliti melaksanakan terlebih dahulu pembelajaran tanpa menggunakan *finger*

painting. Kegiatan ini dimulai oleh kegiatan berdo'a bersama sebelum belajar, ataupun bernyanyi. Selanjutnya anak akan diberi tugas menyebutkan nama-nama binatang, anak mengeja, kemudian anak diberi tugas mewarnai gambar binatang. Kegiatan *recalling* diakhir kegiatan, dimana pendidik menerapkan teknik tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dipelajari pada anak-anak. Kemudian dilanjut dengan do'a bersama.

Hasil *pretest* yang terdapat dalam tabel 4.2 didapatkan nilai rata-rata 32.

Pertemuan pertama dilaksanakan di tanggal 11 November 2021 dengan tema binatang. Pembelajaran diawali dengan baris-berbaris diluar kelas, berdo'a bersama dan mengulang materi sebelumnya. Pada kegiatan inti dilakukan tanya jawab mengenai teori yang nantinya dipelajari, menguraikan dan memberi contoh aktivitas yang akan dipelajari, kemudian dilanjutkan pemberian tugas menggambar binatang sesuai dengan ide masing-masing anak. ketika ditunjukkan contoh kegiatan yang akan dikerjakan oleh anak-anak, semua terlihat sangat semangat dan senang.

Tujuan dari permainan *finger painting* ialah memberikan semangat kepada peserta didik dalam mencari pengalaman baru sehingga bisa menuangkan langsung ide-ide mereka melalui aktivitas tersebut. Anak-anak juga akan turut semangat jika semua konsep mereka diterima dan diapresiasi dengan efektif. Maka dari itu pada kegiatan tersebut guru berperan sebagai pengawas yang siap memberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak-anak. Dengan demikian anak akan selalu mengembangkan potensi

kreativitasnya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, dilanjut *recalling* dan ditutup dengan do'a.

Kegiatan ini didasarkan pada teori Rhodes, yang menyatakan bahwa kreativitas dapat diekspresikan baik dalam istilah individu maupun produk. Faktor pribadi dan lingkungan yang memotivasi individu untuk bertindak kreatif juga dapat dipertimbangkan. Sebagaimana keempat bentuk definisi kreativitas ini telah disebutkan oleh Rhodes sebagai "*four P's of creativity: Person, Process, Press, and Product*". Keempat P tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain: orang kreatif yang terlibat dalam proses kreatif akan mengembangkan output kreatif dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan (Y. Rachmawati & Kurniati, 2012).

Hasil *posttest* yang diperoleh pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwasanya kreativitas anak mengalami perkembangan hingga mencapai rata-rata 50. Anak-anak terlihat sangat antusias dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun tetap saja ada satu sampai dua anak yang mungkin membutuhkan banyak bimbingan dan pengarahan. Melalui permainan *finger painting* ini pula anak akan menjadi mudah berseni karena sangat menarik perhatian anak.

2. Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2 di RA Qotrunnada Kota Malang

Sesuai deskriptif dan data temuan penelitian yang dilaksanakan di RA Qotrunnada Kota Malang dalam penerapan permainan *finger painting*, kreativitas anak mengalami pengaruh yang signifikan dan sesuai dengan

harapan. Sesuai data tabel 4.4 hasil *pretest* dan *posttest* mengalami perkembangan sebesar 55%. Data tersebut menunjukkan *pretest* mendapatkan skor nilai 548 dan rata-rata 32, selanjutnya sesudah diberikan perlakuan melalui penerapan permainan *finger painting* skor nilai yang didapatkan adalah 848 dan rata-rata 50.

Guna meningkatkan kreativitas anak, guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang setara dengan faktor perkembangan yang akan diperoleh, contohnya yakni permainan *finger painting*. *Finger painting* dapat mengembangkan imajinasi anak, juga menyajikan pengalaman langsung sebagai sarana peningkatan keterampilan anak.

Keterangan diatas menjelaskan bahwa terdapat perubahan terhadap kreativitas anak melauai permainan *finger painting*. Permainan *finger painting* dapat menambah motivasi, ketertarikan, serta peran aktif anak pada kegiatan pembelajaran sehingga kreativitas anak berkembang secara maksimal.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini ditemukan keterbatasan penelitian yakni:

1. Peneliti hanya memperhatikan kreativitas anak-anak dan mengabaikan pertumbuhan anak-anak lainnya.
2. Karena anak-anak memiliki ciri dan bakat yang beragam, tidak mungkin untuk memperkirakan seberapa serius mereka terlibat dalam kegiatan penelitian pada setiap harinya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada mengalami perkembangan sebesar 55% terlihat pada nilai kegiatan *pretest* mendapatkan skor 548 dengan rata-rata 32, kemudian setelah diterapkannya permainan *finger painting* terdapat perkembangan dengan skor 848 sebagai nilai hasil *posttest* dan rata-rata 50.
2. Permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B2 RA Qotrunnada berdasarkan perolehan hasil menggunakan perhitungan uji-t dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,930 dengan data tabel 2,120. Dengan demikian menunjukkan hasil bahwa $t_{hitung} (3,930) \geq t_{tabel} (2,120)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Implikasi

Mengacu pada kesimpulan hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa dengan diterapkannya permainan *finger painting* anak menjadi lebih aktif, antusias, dan semangat dalam belajar. Dengan permainan *finger painting* pula kreativitas anak mengalami perkembangan yang baik. Akibatnya, dimaksudkan bahwa pendidik harus memberikan perhatian yang lebih besar untuk memberikan dorongan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

C. Saran

Sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan, maka saran yang bisa diuraikan yakni sebagai berikut:

1. Diharapkan pendidik bisa menggunakan kegiatan bermain dengan bervariasi, kreatif dan inovatif pada kegiatan pembelajaran. Juga menggunakan kegiatan belajar yang efektif dan nyaman bagi peserta didik guna mengembangkan kreativitas anak dan anak tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.
2. Setiap proses belajar diharapkan agar lebih berpusat pada mata pelajaran yang akan diberikan, sehingga kegiatan belajar lebih terstruktur dan pemahaman materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dicerna oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, R., Sofia, A., & Risyak, B. (2016). *Pengaruh Bermain Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. 8.
- Agama RI, D. (2005). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Dalam *Q.S An-Nahl :78*. PT Syaamil Cipta Media.
- Al-Hijjaj, Y. A. (2010). *Kreatif atau Mati*. Ziyad Visi Media.
- Andini, M., Pramiasih, E. E., & Hermawan, L. (2019). *Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Budaya*. 17(2), 10.
- Fadlillah, Filasofa, L. M. K., Wantini, Fauziyah, S., & Akbar, E. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan (Pertama)*. Kencana.
- Hariscom. (2013). *Makna Taraf Signifikansi / alfa 5%, 1%, dan 10%*.
<https://hariscom.blogspot.com/2013/03/makna-signifikansi-alfa-5-1-dan-10.html/m=1>
- Hassan, M. I. (2002). *Metode Dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia.
- Kurnia, S. D. (2015). *Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis*. 9, 18.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Listyowati, A., & Sugiyanto. (2014). *Finger Painting*. Erlangga For Kids.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya.

- Masganti, S., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Perdana Publishing.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (3 ed.)*. PT. Rineka Cipta.
- Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf*. (t.t.).
- Rachmawati, F. (2017). *Pengaruh Bermain Melukis Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Pertiwi Dukuh 1 Mojolaban Sukoharjo*. 13.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Prenada Media.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development (Ketigabelas)*. Erlangga.

LAMPIRAN PENELITIAN

Lampiran I

Lembar Observasi

No	Nama	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	AI	BSH	MB	MB	BB	BB	MB
2	AQ	BB	BB	BB	BB	BB	BB
3	AU	MB	BB	BB	BB	BB	BB
4	AZ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
5	HS	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
6	IZ	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
7	AK	MB	BB	MB	BB	MB	MB
8	IR	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
9	MR	MB	BB	MB	BB	MB	MB
10	AL	MB	BB	MB	BB	BB	BB
11	MS	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
12	AB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
13	FZ	MB	BB	BB	BB	BB	BB
14	SL	BB	BB	BB	BB	BB	BB
15	KK	MB	BB	MB	BB	BB	BB
16	RF	BB	BB	BB	BB	BB	BB
17	TH	BB	BB	BB	BB	BB	BB

Keterangan indikator pencapaian kreativitas:

1. Anak aktif dalam kegiatan
2. Berani berpendapat
3. Mempunyai rasa ingin tahu
4. Memiliki gagasan baru
5. Mandiri

Lambang	Kategori Nilai	Skor Nilai
★	Belum Berkembang (BB)	21-40
★ ★	Mulai Berkembang (MB)	41-60
★ ★ ★	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	61-80
★ ★ ★ ★	Berkembang Sangat Baik (BSB)	81-100

Keterangan penilaian:

- a. BB : Anak belum mampu melakukan sesuatu
- b. MB : Anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain
- c. BSH : Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri
- d. BSB : Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri, konsisten, detail, dan menarik.

Lampiran II

Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1932/Un.03.1/TL.00.1/10/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

12 Oktober 2021

Kepada
Yth. Kepala RA Qotrunnada
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Khusnul Khasanah
NIM : 15160040
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2021/2022
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2 RA Qotrunnada Kota Malang
Lama Penelitian : Oktober 2021 sampai dengan Desember 2021 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. Nur Ali, M.Pd.I
NIP. 19650403 199803 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip



**YAYASAN AL MURSYIDAN
RA QOTRUNNADA**

NSM 101235730102

Jl S. Supriadi NO.1 Rt 03 Rw 01 Kel. Kebonsari Kec. Sukun
Kota Malang Telp : 089515985711/085100701192
E-mail: raqotrunnada213@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 054/RA.QTN/XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Endah Umi Noer S, S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama RA : RA Qotrunnada
Alamat RA : Jl. S. Supriadi No.1 Kebonsari, Sukun – Malang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khusnul Khasanah
NIM : 15160040
Fakultas/Jurusan : FITK/PIAUD
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul

“PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B2” pada bulan November 2021.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk diketahui dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Malang, 29 November 2021
Kepala Madrasah

Endah Umi N.S, S.Pd

Lampiran III

Konsultasi Skripsi

 KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARIKAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552390, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Nama : Khusnul Khazanah

Nim : 15160040

Judul : PENGARUH PERMAINAN FINGER PAINTING TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B2

Dosen Pembimbing : Nurkaeli Fiantah, M.Pd

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	15 Januari '20	Memperbaiki rumusan masalah yg akan diangkat pada penelitian	
2	8 Juli 21	Konsultasi	
3	9 Juli 21	Revisi Proposal	
4	10 Juli 21	Konsultasi	
5	12 Juli 21	ACC Proposal	
6	13 Januari 22	ACC Skripsi	

Malang, 20.....
Mengetahui,
Kajur PIAUD,

NIP.

Lampiran IV

Instrumen Penilaian Anak

No	Butir Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Anak mampu bertanya dengan bahasa yang tepat				
2.	Anak mampu menebak materi dengan cepat dan tepat				
3.	Anak mampu mengulang-ulang kegiatan				
4.	Anak mampu mencari pengalaman baru				
5.	Anak mampu menata sesuatu sesuai selera				
6.	Anak mampu mencetuskan gagasan yang unik				
7.	Anak mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya				
8.	Anak mampu memilih warna sesuai dengan idenya				
9.	Anak mampu memadukan warna-warni pada kegiatan finger painting				
10.	Anak mampu melakukan kegiatan secara detail dan menarik				
11.	Anak mampu menceritakan karya/gambar yang telah dibuat				
12.	Anak mampu mengekspresikan perasaan dan emosi secara wajar				
13.	Anak penuh semangat dan tidak mudah bosan				

14.	Anak mampu menerima perbedaan teman dengan dirinya				
15.	Anak mampu bekerja sendiri				
16.	Anak memiliki kepercayaan diri				

Kriteria keberhasilan akan ditentukan dengan skor sebagai berikut:

Skor	Nilai	Keterangan
1	21 – 40	Belum Berkembang (BB)
2	41 – 60	Mulai Berkembang (MB)
3	61 – 80	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	81 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran V

Hasil Validitas Instrumen

Resp	Nomor item soal/Skor hasil																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Skor
Ainayya	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	48
Aqila	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	47
Aulia	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	46
Azka	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	50
Hasbi	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	55
Baim	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
Akbar	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	50
Irsyad	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	54
Maretha	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56
Alfian	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	56
Muassyafa	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
Abid	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	47
Fauzan	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	51
Sultan	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	35
Kiki	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	49
Raffi	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	32
Thalitha	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	48
Jumlah	44	45	42	51	47	47	50	52	52	54	52	58	65	67	58	64	848
Skor Maks	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	

r-tabel	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482	
r-hitung	0,75724	0,86113	0,76071	0,63863	0,68376	0,78161	0,7684	0,88557	0,89982	0,92629	0,88557	0,80999	0,7187	0,58413	0,70242	0,59922	
Status	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Jumlah Valid	16																

Pertanyaan ke-	r-hitung	r-tabel	keputusan
1	0,75724	0,482	valid
2	0,86113	0,482	valid
3	0,76071	0,482	valid
4	0,63863	0,482	valid
5	0,68376	0,482	valid
6	0,78161	0,482	valid
7	0,7684	0,482	valid
8	0,88557	0,482	valid
9	0,89982	0,482	valid
10	0,92629	0,482	valid
11	0,88557	0,482	valid
12	0,80999	0,482	valid
13	0,7187	0,482	valid
14	0,58413	0,482	valid
15	0,70241	0,482	valid

Lampiran VI

Hasil Reliabilitas

No	Nama	Kriteria Penilaian																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
1	NY	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	48
2	AL	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	47
3	AU	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	46
4	AZ	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	50
5	HA	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	55
6	IB	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
7	AK	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	50
8	IR	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	54
9	MR	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56
10	FI	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	56
11	SY	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
12	AB	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	47
13	FZ	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	51
14	SL	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	35
15	KK	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	49
16	RF	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	32
17	KL	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	48

Total	44	45	42	51	48	48	50	52	52	54	52	58	65	67	58	62	848
Varians butir soal	1,257	0,993	0,390	0,500	0,279	0,404	0,434	0,309	0,434	0,404	0,309	0,507	0,154	0,059	0,382	0,368	62,235
Jumlah varians butir	7,184																
Varians total	62,235																

Lampiran VII

Hasil Normalitas *Pretest*

Kumulatif	S (x)	Z-score	F(x)	Difference
1	0,058823529	-2,421498516	0,007728332	0,051095197
2	0,117647059	-2,12745941	0,016690965	0,100956094
3	0,176470588	-0,951302988	0,170725295	0,005745293
4	0,235294118	-0,363224777	0,35821849	0,122924372
5	0,294117647	-0,069185672	0,472420914	0,178303267
6	0,352941176	-0,069185672	0,472420914	0,119479738
7	0,411764706	-0,069185672	0,472420914	0,060656208
8	0,470588235	0,224853434	0,588953352	0,118365117
9	0,529411765	0,224853434	0,588953352	0,059541587
10	0,588235294	0,224853434	0,588953352	0,000718058
11	0,647058824	0,518892539	0,69808216	0,051023336
12	0,705882353	0,518892539	0,69808216	0,007800193
13	0,764705882	0,812931645	0,791871375	0,027165493
14	0,823529412	0,812931645	0,791871375	0,031658037
15	0,882352941	0,812931645	0,791871375	0,090481566
16	0,941176471	0,812931645	0,791871375	0,149305096
17	1	1,10697075	0,865846713	0,134153287

Statistik	
n	17
Mean	32
Standar Deviasi	3,401
Dhitung	0,178
Dtabel	0,318
	Normal

Hasil Normalitas *Posttest*

Kumulatif	S(x)	Z-Score	F(x)	Difference
1	0,058823529	-2,266763908	0,011702326	0,047121203
2	0,117647059	-1,886484437	0,029614852	0,088032207
3	0,176470588	-0,492126375	0,311315004	0,134844416
4	0,235294118	-0,365366551	0,357418903	0,122124786
5	0,294117647	-0,365366551	0,357418903	0,063301256
6	0,352941176	-0,238606727	0,405705274	0,052764098
7	0,411764706	-0,238606727	0,405705274	0,006059432
8	0,470588235	-0,111846903	0,455472399	0,015115837
9	0,529411765	0,01491292	0,505949174	0,023462591
10	0,588235294	0,01491292	0,505949174	0,08228612
11	0,647058824	0,141672744	0,556330748	0,090728076
12	0,705882353	0,521952216	0,699148199	0,006734154
13	0,764705882	0,648712039	0,741737739	0,022968143
14	0,823529412	0,775471863	0,780969557	0,042559854
15	0,882352941	0,775471863	0,780969557	0,101383384
16	0,941176471	1,409270982	0,920622472	0,020553998

Statistik	
n	17
Mean	50
Standar Deviasi	7,889
Dhitung	0,135
Dtabel	0,318
	Normal

Lampiran VIII

Hasil Homogenitas

x	y	xy	x ²	y ²
34	48	1632	1156	2304
32	47	1504	1024	2209
32	46	1472	1024	2116
33	50	1650	1089	2500
35	55	1925	1225	3025
35	61	2135	1225	3721
34	50	1700	1156	2500
35	54	1890	1225	2916
32	56	1792	1024	3136
35	56	1960	1225	3136
36	63	2268	1296	3969
29	47	1363	841	2209
31	51	1581	961	2601
25	35	875	625	1225
33	49	1617	1089	2401
24	32	768	576	1024
33	48	1584	1089	2304
548	848	27716	17850	43296

Lampiran IX

Dokumentasi



Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari



Guru memberikan contoh pemberian warna pada media tepung



Anak-anak berkreasi memadukan warna pada tepung secara berkelompok



Anak-anak menggambar berdasarkan imajinasi



Anak-anak menggambar berdasarkan imajinasi



Anak-anak menceritakan hasil karya nya pada guru didepan kelas



Anak-anak menceritakan hasil karya nya pada guru didepan kelas



Hasil karya anak-anak menggambar imajinasi menggunakan *finger painting*

Lampiran X

BIODATA MAHASISWA

Nama : Khusnul Khasanah
NIM : 15160040
Tempat, Tanggal Lahir : Keranji Guguh, 25 September 1997
Fak/Jur/Prog.Studi : FITK/PIAUD
Tahun Masuk : 2015
Alamat Rumah : Dsn. Mulya Rt.015 Rw.005, Ds. Keranji Guguh,
Kec. Koto Gasib, Siak – Riau
No. Tlp Rumah/Hp : 081266897551 / 081335680160
Alamat Email : KhusnulKhasanah259@gmail.com

Malang, 01 Februari 2022

Mahasiswa,

Khusnul Khasanah
NIM. 15160040