

**PENGARUH *FINGER PAINTING* TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA
SABENA KIDS II ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RISKA OVALIA

NIM. 190210021

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M /1445 H**

**PENGARUH *FINGER PAINTING* TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA SABENA
KIDS II ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

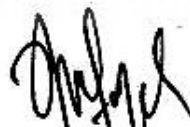
RISKA OVALIA
NIM. 190210021

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

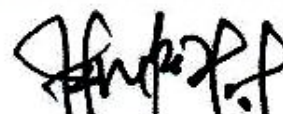
Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A
NIP. 197305152005012006



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

**PENGARUH *FINGER PAINTING* TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA SABENA
KIDS II ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Kamis, 7 Desember 2023 M
23 Jumadil Awal 1445 H

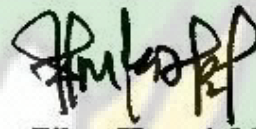
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A
NIP. 197305152005012006



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

Penguji I,

Penguji II,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP.199006182019032016



Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mulik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Ovalia

NIM : 190210021

Prodi : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas

Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, Saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 7 Desember 2023

Yang menyatakan,



Riska Ovalia



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 363Un.08/Kp.PIAUD/ 12/2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Riska Ovalia
Nim : 190210021
Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing 2 : Zikra Hayati, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 6%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Kepada Prodi PIAUD


Heliati Fajriah

Banda Aceh, 01 Desember 2023
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Nama : Riska Ovalia
NIM : 190210021
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar
Tebal Skripsi : 62 halaman
Tanggal Sidang : 7 Desember 2023
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A
Pembimbing II : Zikra Hayati, M.Pd
Kata Kunci : *Finger Painting*, Kreativitas Anak Usia dini

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar pada bulan Agustus 2023, ditemukan bahwa terdapat anak-anak dengan usia 5-6 tahun memiliki permasalahan pada perkembangan kreativitas yang diidentifikasi pada saat anak belum mampu menyelesaikan tugas menggambar dengan tema bebas yang diberikan, ketika kegiatan menggambar sedang berlangsung anak tidak terlihat bersemangat, serta anak akan meniru contoh gambar guru yang ditampilkan, anak belum mampu membuat karya berbeda dari teman. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar. Penelitian menggunakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen, design penelitian "*Pre-test dan Post-test one group designs*". Populasi dalam penelitian ini 46 anak dan sampel 26 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini memperoleh nilai *pretest* 57,38 dan *posttest* 74,42, perolehan nilai signifikansi pada uji normalitas pada *pretest* adalah $0,066 > 0,0$, pada *posttest* $0,002 > 0,05$ dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,708$, dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya adanya pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam kita sanjung sajikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Dengan izin Allah Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “**Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Pembimbing Pertama yang telah banyak membimbing dan mengarahkan Penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

3. Ibu Zikra Hayati, M. Pd Selaku Penasehat Akademik dan Pembimbing Kedua Penulis yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Program Studi PIAUD yang memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan hingga terselesainya Skripsi ini.
5. Kepala sekolah, segenap guru, dan peserta didik di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

Penulis menyadari bahwasanya pada penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan Penulis. Maka Penulis memohon maaf atas segala kesalahan penulisan pada Skripsi ini. Akhir kata Penulis ucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah Penulis sebutkan dan semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan para pihak yang merasa berkepentingan.

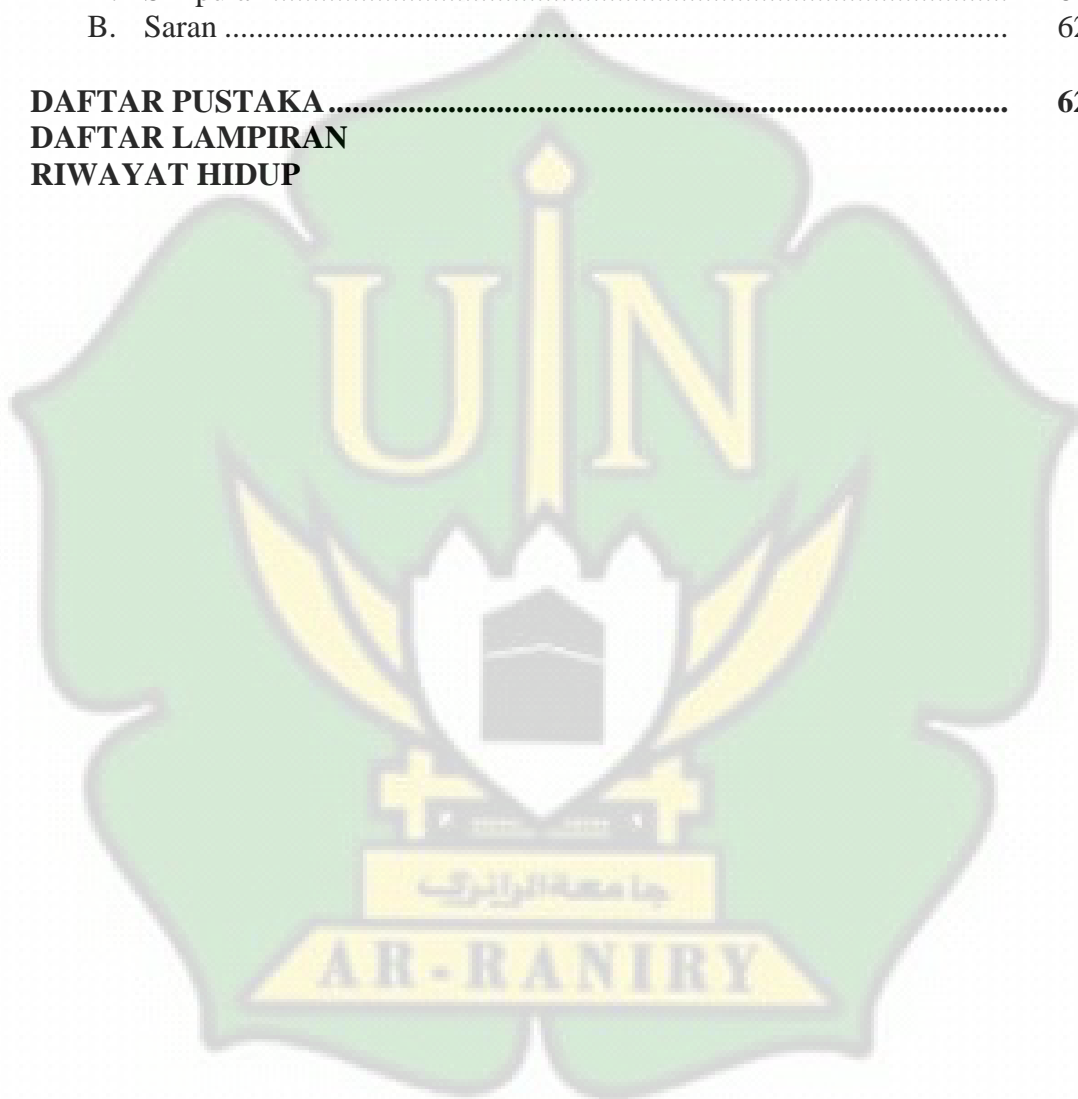
Banda Aceh, 7 Desember 2023
Penulis,

Riska Ovalia

DAFTAR ISI

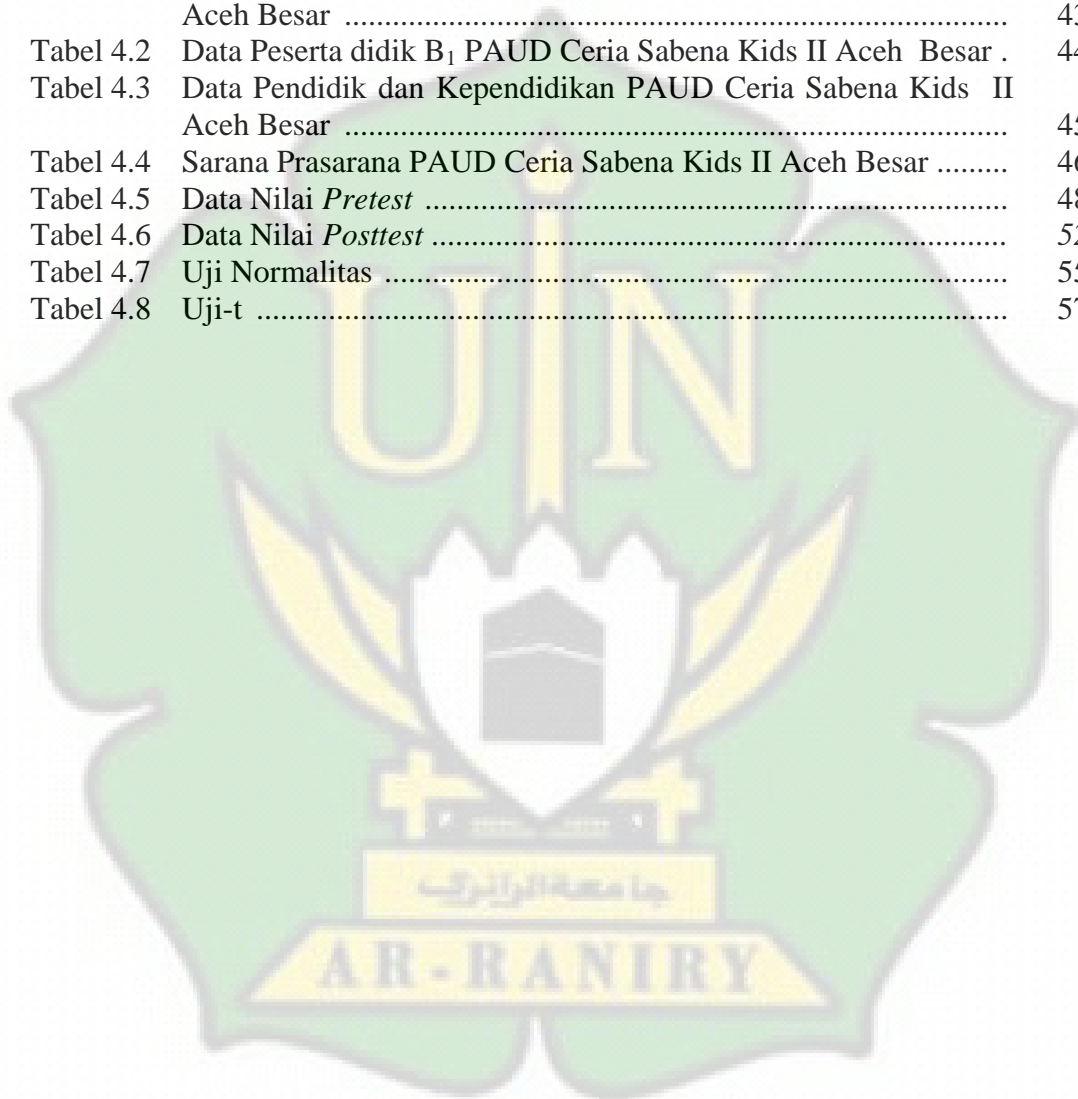
DAFTAR ISI HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERTANYAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Penelitian Terdahulu	8
G. Hipotesis Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. <i>Finger Painting</i>	13
1. Pengertian <i>Finger Painting</i>	13
2. Bahan, Alat dan Langkah-langkah <i>Finger Painting</i>	14
3. Tujuan dan Manfaat <i>Finger Painting</i>	15
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Finger Painting</i>	16
B. Kreativitas Anak Usia Dini	18
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	18
2. Karakteristik Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	20
3. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	22
4. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini	26
5. Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	28
C. Hubungan <i>Finger Painting</i> dan Kreativitas Anak Usia Dini	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
C. Pengolahan dan Analisis Data	54
D. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V: PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Pre-Test, Post-Test One Group Design</i>	30
Table 3.2	Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Kreatifitas	33
Table 3.3	Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	34
Table 3.4	Rubrik Penilaian Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6.	34
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar	43
Tabel 4.2	Data Peserta didik B ₁ PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar .	44
Tabel 4.3	Data Pendidik dan Kependidikan PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar	45
Tabel 4.4	Sarana Prasarana PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar	46
Tabel 4.5	Data Nilai <i>Pretest</i>	48
Tabel 4.6	Data Nilai <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.7	Uji Normalitas	55
Tabel 4.8	Uji-t	57



DAFTAR GAMBAR

Grafik 4.1 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*..... 54



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan FTK Ar-Raniry
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Akademik
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi
- Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 8 Hasil Kegiatan Penelitian
- Lampiran 9 Salah Satu Lembar Observasi Anak
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai berusia 6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.¹

Menurut Sugianto, Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan, pada usia ini berbagai kemampuan harus dikembangkan seperti kemampuan fisiologik, bahasa, motorik, dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.² Ungkapan tersebut menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak, aspek kemampuan perkembangan tersebut akan berkembang dengan pemberian rangsangan atau stimulasi yang tepat.

Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki

¹ Syifauzakia, dkk. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), h. 14.

² Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 21

dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak sebagai makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Hal itu mendorong kepada orang tua, orang dewasa, dan guru untuk memahami keindividualan anak usia dini.³

Pada masa saat ini pendidikan hanya menekankan anak pada kemampuan menulis, membaca dan berhitung. Keadaan ini dikarenakan orang tua yang menuntut anaknya untuk pandai menulis, membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan belajar anak yang sebenarnya. Disekolah pembelajaran biasanya hanya menyuruh anak duduk, diam, mendengar dan meniru. Hal tersebut menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang.

Kreativitas adalah menciptakan, menemukan, mengimajinasikan, mengkonsepkan, membentuk, mengkonstruksikan, memproduksi, menghasilkan, melihat masa depan atau kemampuan untuk memprediksi tren yang baru, kemampuan menganalisis kebutuhan dasar atau masyarakat, kemampuan memelihara alam, dan seterusnya. Jadi, kreativitas itu sangatlah kompleks dan memiliki banyak sisi. Kreativitas yang dimiliki seseorang adalah bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif.⁴ Menurut Chaplin dalam Rachmawati dan Kurniati kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.⁵

³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 3.

⁴ Febe Chen, *Be Creative! Menjadi Pribadi Kreatif*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 17.

⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 13.

Berdasarkan pendapat di atas, kreativitas adalah semua keterampilan individu untuk menghasilkan dan menciptakan sesuatu yang baru dalam bentuk ide dan hasilnya berbeda dari sebelumnya. Kreativitas adalah keuntungan yang dibawa oleh anak-anak sejak lahir dan tergantung pada stimulus yang diberikan sehingga berkembang dan anak menjadi lebih kreatif. Kreativitas pada anak usia dini bisa dilihat dari berbagai perspektif, kreativitas dalam berpikir (*problem solving*). Anak-anak dengan kreativitas senang hal yang berbeda untuk dilakukan termasuk mengeksplorasi, bereksperimen, memiliki rasa ingin tahu dan tertarik pada hal-hal yang baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar pada Bulan Agustus 2023, diketahui bahwa terdapat anak-anak usia 5-6 tahun memiliki permasalahan pada perkembangan kreativitas yang dapat diidentifikasi pada saat anak belum mampu menyelesaikan tugas menggambar dengan tema bebas yang diberikan oleh guru, ketika kegiatan menggambar sedang berlangsung anak tidak terlihat bersemangat, serta anak akan meniru contoh gambar guru yang ditampilkan, serta anak belum mampu membuat karya yang berbeda dari teman. Ketika ditanya mengapa mereka tidak mau membuat gambar dengan ide sendiri mereka menjawab tidak tau harus membuat gambar seperti apa, karena mereka sering melakukan kegiatan menggambar dengan tema bebas, yang menandakan bahwa mereka belum memiliki motivasi untuk menciptakan karya sendiri. Sedangkan pada usia 5-6 tahun sikap kreatif anak seharusnya dapat ditunjukkan seperti dalam hal menciptakan produk yang sesuai imajinasinya, dan dalam mengkomunikasikan produk yang dibuatnya, umumnya anak-anak sangat

suka membuat sesuatu, anak-anak yang kreatif adalah anak yang bekerja atau menciptakan sesuatu dengan penuh humor, tidak kaku dan kaya dengan permainan (*playfull*) dengan tahapan perkembangan kreativitas pada balita salah satunya adalah pada usia 5 tahun sudah dapat mencampur dan menggunakan warna dengan berani.⁶ Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat dikatakan bahwasanya anak-anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar adalah anak yang memiliki kreativitas karena anak mampu meniru contoh gambar guru dan karya temannya, oleh karena itu peneliti akan melihat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu melalui kegiatan *finger painting*.

Finger painting adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat berwarna-warni pada kertas dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat atau kuas. Kegiatan *finger painting*, anak dapat dengan bebas menuangkan imajinasi yang akan diwujudkan. *Finger painting* ini pada dasarnya mudah dan tidak begitu rumit serta tidak ada aturan baku dalam melakukannya.⁷ Dengan *Finger painting* dapat digunakan untuk meningkatkan kreavitas jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan bebas mengekspresikan dirinya. Novi Astuti dkk menyatakan bahwa *finger painting* adalah kegiatan yang cocok untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan *finger painting* guru dapat mengajak anak untuk berimajinasi, menghasilkan suatu karya yang baru, dapat menyalurkan ide serta pendapatnya pada *finger painting*.⁸

⁶ Titi Rachmi, Mutia Herdana, *Optimalisasi Aktivitas Montase pada Usia Taman-Kanak-Kanak*, Vol 3, No3 Tahun 2018, h.153.

⁷ Mia Andini, dkk, *Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Budaya*, Educare Vol. 17, No. 2, 2019.

⁸ Novi Astuti dkk, *Pengaruh Bermain Finger Painting terhadap kreativitas Anak Usia 5-6 Tahundi Paud Anak Soleha Palembang* Vol 3, No 1 Tahun 2022, h.5

Menurut Sumanto, *finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas kertas.⁹ Jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan, bahkan sampai ke pergelangan tangan.¹⁰ Penelitian terdahulu terkait dengan meningkatkan kreativitas melalui *finger painting* dilakukan oleh Anggi Wulandari, dkk, hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui teknik *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak, dimana adanya peningkatan. Kreativitas anak dikatakan sudah berkembang jika anak sudah mampu bermain *finger painting*, mewarnai gambar dengan 1 warna atau lebih dan mampu mewarnai gambar berbeda dengan gambar guru.¹¹

Kegiatan *finger painting* diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadi tempat bagi anak untuk menuangkan ide/gagasan serta dapat meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu perlu dikaji secara mendalam melalui suatu penelitian dengan judul “Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar”

⁹ Rizki Wahyuni dan Erdiyanti, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong*, Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, Juli 2020, h. 30.

¹⁰ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, h. 53.

¹¹ Anggi Wulandari, dkk. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting Di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, 5 (1), februari 2020, h. 81.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah: Apakah *finger painting* berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi khasanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pemahaman terhadap pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pada para pendidik di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini diharapkan kreativitas anak PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar dapat berkembang melalui kegiatan *finger painting*.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan prospek bagi pengembangan ilmu, khususnya bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, sehingga memberikan ruang bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan ide dalam lingkup yang sama.

E. Definisi Operasional

Guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penafsiran karena perbedaan dari setiap pendapat dari istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini oleh karena itu penulis perlu melampirkan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. *Finger Painting*

Menurut Sumanto, *finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas kertas. Jari disini adalah semua

jari tangan, telapak tangan, bahkan sampai ke pergelangan tangan.¹² *Finger painting* didefinisikan pula sebagai teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Adapun *Finger Painting* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kegiatan menggambar menggunakan jari tangan diatas kertas untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya.¹³ Adapun kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan anak melakukan kegiatan *finger painting*

F. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa Ulfadhilah (2021) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Finger Painting*”

¹² Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, h. 53.

¹³ Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains: Wacana Didaktika, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, h. 197

metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, seperti observasi, wawancara maupun dokumentasi. Penelitian ini menjelaskan bahwa kreativitas yakni kemampuan yang dimiliki anak untuk menciptakan hal-hal dalam bentuk ide maupun karya nyata bagi anak. Riset ini dilakukan agar mendapatkan perkembangan kreativitas anak melalui media *finger painting* di Kelompok A dan B RA Baiturrahman Cirebon. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada Kelompok A dan B RA Baiturrahman Cirebon, terdapat 20 anak yang terdiri dari atas 8 orang anak laki-laki, dan 12 orang anak perempuan. Uji keabsahannya menggunakan triangulasi teknik, dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *finger painting* dapat meningkatkan: 1) kreativitas pada anak; 2) meningkatkan daya imajinasi dapat membantu mengekspresikan melalui gambar yang dibuat anak; 3) melatih motorik halus anak dapat melatih agar seluruh otot dalam tumbuh anak berkembang secara maksimal melatih jari sekaligus kekuatan tangan anak; 4) meningkatkan koordinasi mata dan tangan saling bekerja sama antara mata dengan tangan melalui *finger painting*.¹⁴

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi Fitriani, dkk (2019) yang berjudul “*Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini*” Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilakukan dengan melakukan kerjasama dengan guru kelas. Dalam penelitian ini menggunakan model PTK berbentuk spiral atau siklus dari Kemmis dan

¹⁴ Khairunnisa Ulfadhilah, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Finger Painting*, Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No.2, Desember 2021, h. 16

Mc.Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya panduan check-list sebanyak 26 kegiatan aktivitas guru, terjadi peningkatan yang lebih baik pada hasil kinerja guru didalam kelas. Hasil penelitian aktivitas guru menunjukkan peningkatan persentase pada kegiatan yang dilakukan oleh guru di siklus 1 dari 76, 91% menjadi 92,29% di siklus II. Kemudian, kemampuan kreativitas motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan finger painting dengan menggunakan jari-jari tangan juga dinilai berhasil. Nilai kreativitas ini meningkat dari siklus I sebesar 53,9% menjadi 84,7% pada siklus II. Hal ini terjadi dengan adanya pemberian variasi jenis gambar dan warna sesuai dengan keinginan anak serta intensitas penggunaan jari jemari anak pada saat bermain finger painting.¹⁵

3. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Selia Dwi Kurnia (2015) dengan judul *“Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis”*. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kegiatan painting dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis kelompok B taman kanak-kanak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain treatment by level 2x2. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 66 anak. Teknik pengumpulan sampel teknik multistage sampling. Teknik analisis data menggunakan ANAVA dua jalur. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan finger painting lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang

¹⁵ Dewi Fitriani, dkk, *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini*, Volume VI. Nomor 2. Juli-Desember 2019, h. 204.

diberi kegiatan brush painting, 2) terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan painting dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, 3) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang diberi kegiatan finger painting lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan brush painting, 4) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan finger painting lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan brush painting.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah penelitian ini hanya fokus pada pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model penelitian eksperimen. Sedangkan penelitian relevan yang pertama, mengkaji tentang upaya peningkatan kreativitas melalui *finger painting* dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian relevan yang kedua, menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengkaji kreativitas motorik halus anak usia dini. Sementara penelitian relevan yang ketiga, menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain treatment by level 2x2. Teknik pengumpulan sampel teknik multistage sampling dan teknik analisis data menggunakan ANAVA dua jalur. Fokus pada pengembangan kreativitas melalui seni lukis.

G. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Hipotesis adalah suatu asumsi atau anggapan atau dugaan teoritis yang dapat ditolak atau tak ditolak merupakan tujuan pengujian hipotesis¹⁶. Terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_a :Adanya pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

H_o :Tidak adanya pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

¹⁶ Dian Kusuma Wardani, *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*, (Jombang: LPPM universitas KH. A Wahab Hasbullah, 20221, h. 17.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Finger Painting*

1. Pengertian *Finger Painting*

Finger painting atau melukis jari merupakan pengalaman yang menarik dan mengesankan untuk anak. *Finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas putih/hvs dengan jari atau dengan telapak tangan. *Finger painting* berasal dari bahasa Inggris, *Finger* artinya jari sedangkan *Painting* artinya melukis. *Finger painting* adalah melukis dengan jari. Lebih lanjut dijelaskan oleh Hajar Pamadhi “*finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung.”¹

Menurut Sumanto, *finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, Batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah kegiatan menggambar dengan menggunakan jari tangan, dan tanpa menggunakan bantuan alat lukis yang lain. Tujuan dari *finger painting* ini agar anak bisa merasakan sensasi pewarna yang akan digoreskan di atas kertas.

¹ Rizki Wahyuni dan Erdiyanti, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui *Finger Painting* Menggunakan Tepung Singkong, *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, Juli 2020, h. 30.

² Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Juni, 2005) h. 53.

2. Bahan, Alat dan Langkah-Langkah *Finger Painting*

Pembuatan adonan warna untuk melakukan kegiatan *finger painting* haruslah aman untuk anak. Kertas yang disarankan untuk melakukan kegiatan *finger painting* adalah kertas gambar tebal. Berikut ini merupakan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat kegiatan *finger painting* yaitu:

1. Panci
2. Wadah untuk adonan
3. Pengaduk
4. Air 3 gelas
5. Pewarna makanan
6. ½ gelas tepung kanji
7. 2 sendok makan minyak goreng.

Adapun cara pembuatan adonan kegiatan *finger painting* sebagai berikut:

- 1) Masukkan setengah gelas tepung kanji ke dalam panci.
- 2) Campurkan tepung kanji dengan 3 gelas air, lalu aduk hingga rata.
- 3) Masukkan 2 sendok makan minyak goreng, lalu aduk hingga rata.
- 4) Masak dengan api sedang, aduk adonan selama memasak.
- 5) Jika sudah sedikit mendidih, segera angkat panci dan matikan api.

Hasil akhir adonan yang benar adalah seperti adonan bubur.

- 6) Campur adonan yang sudah dingin dengan pewarna makanan secukupnya, lalu aduk hingga rata.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *finger painting* sangat mudah didapatkan dan sangat mudah dibuat oleh siapa saja. Tetapi, bagi anak yang ingin membuat adonan *finger painting* harus di bawah pengawasan guru.³ Langkah kerja menggambar menggunakan jari menurut Sumanto, Siapkan kertas gambar, bubur warna (adonan warna) dan alas kerja. Goreskan adonan warna tersebut dengan jari secara langsung sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari dibidang gambar. Agar hasil goresan lebih baik variasi goresan dengan beberapa jari mulai dari jempol sampai jari kelingking, telapak tangan, variasi goresan tebal-tipis, panjang pendek serta kombinasi warna.⁴

Maka dapat disimpulkan bahwa alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *finger painting* sangat mudah didapatkan dan sangat mudah dibuat oleh siapa saja dan pembuatan adonan warna untuk melakukan *kegiatan finger painting* haruslah aman untuk anak tetapi, bagi anak yang ingin membuat adonan *finger painting* harus di bawah pengawasan guru.

3. Tujuan dan manfaat *finger Painting*

Tujuan *Finger painting* adalah meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif dan mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambarkan karya-karya kreatif. *Finger painting* juga bertujuan untuk membantu meningkatkan kepekaan jari tangan. Melalui kegiatan

³ Kalyna Naomiu Abdul, dkk, Penerapan Kegiatan Finger Painting Untuk Mengembangkan Seni Lukis Pada Anak Usia Dini di TK Bunda Kandung Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, Februari 2020, h. 14-15.

⁴ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*, (Jakarta: Juni 2005), h. 55

ini anak mampu belajar mengkoordinasikan tangan untuk mewarnai, memotong, dan mengancingkan baju. Selain itu, kegiatan ini melatih anak untuk bekerja dalam kelompok sehingga anak belajar bekerjasama dengan orang lain. Tujuan lain dari kegiatan ini yaitu melatih motorik halus anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf, serta mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru).⁵

Finger painting sangat bermanfaat untuk merangsang munculnya kreativitas anak karena saat melakukan kegiatan *finger painting* anak mengekspresikan dirinya dengan menggunakan jari dan tangan dan melukiskan apa saja yang ada dalam dirinya dengan bebas dan anak menghasilkan sesuatu bentuk yang baru melalui imajinasinya. Anak bebas mengkreasikan berbagai macam warna yang menghasilkan sebuah karya yang indah dan memiliki seni yang tinggi. Jika anak sudah menunjukkan sikap yang terdapat dalam indikator serta ciri-ciri kreatif dalam dirinya maka dapat diindikasikan bahwa anak tersebut telah menjadi pribadi yang kreatif.⁶

Berdasarkan beberapa teori yang tertera di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *finger painting* memiliki tujuan dan manfaat seperti: meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, membantu meningkatkan kepekaan jari tangan, belajar mengkoordinasikan tangan untuk mewarnai, memotong, dan

⁵ Netti Herawati dan Bachtiar S. Bachri, "Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa". (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Mei 2018), h. 40.

⁶ Tiara Prima Ramdini dan Farida Mayar, Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Tambusai*: Vol. 3, No. 6, h. 1418

mengancingkan baju. Serta manfaat *finger painting* untuk merangsang munculnya kreativitas, mengekspresikan dirinya dengan menggunakan jari tangan, melukiskan apa saja yang ada dalam dirinya dengan bebas dan anak menghasilkan sesuatu bentuk yang baru melalui imajinasinya dan menjadi pribadi yang kreatif.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Finger Painting*

Setiap kegiatan yang dilakukan dalam membantu kegiatan pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitu pula halnya dengan kegiatan *finger painting*, terdapat kekurangan dan kelebihan pada kegiatan *finger painting* yaitu:

a. Kelebihan *Finger Painting*

Kegiatan ini mempunyai kelebihan yaitu memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan membuat huruf. Disamping itu kegiatan ini mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat seni.

b. Kekurangan *Finger Painting*

Finger Painting juga memiliki kekurangan yaitu bermain kotor terkadang membuat anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari- jemari anak.⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* memiliki kekurangan dan kelebihan. Namun, kelebihan dan kekurangan tersebut hendaknya menjadi referensi untuk penekanan-penekanan terhadap hal-

⁷ Tiara Prima Ramdini dan Farida Mayar, *Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Tambusai: Vol. 3, No. 6, h. 1417

hal yang positif dan meminimalisir kelemahan-kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan manusia dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir. Namun kreativitas akan berkembang dengan optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Stimulus tersebut dapat berupa pemberian pembelajaran yang menarik serta disesuaikan dengan usia anak, dapat diselipkan dalam permainan yang dimainkan anak, memberikan fasilitas anak dengan alat permainan edukatif dan biarkan anak mengeluarkan ide atau pun berkreasi dan bereksplorasi dengan kegiatan yang dilakukan anak.

Kreativitas merupakan suatu hal yang halus dan ilusif, Uraian tentang pengertian kreativitas yang telah diungkapkan beberapa ahli memberikan kesimpulan bahwa kreativitas bukan hanya dalam menciptakan inovasi baru, produk baru yang dapat dinilai oleh ahli, namun kreativitas juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang memberikan pandangan baru, menemukan banyak solusi atas persoalan berdasarkan informasi yang tersedia. Kemampuan kreatif yang dimiliki setiap orang berbeda-beda, tidak ada orang yang sama sekali tidak

memiliki kreativitas, yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut.⁸

Kemampuan anak untuk melakukan aktivitas dengan penemuan-penemuan yang baru itu menjadi kegiatan yang menyenangkan. Anak dengan kemampuan yang dimiliki, mencari alternatif pemecahan masalah dan mendapatkan solusi yang terbaik untuk anak. Kreativitas pada anak usia dini adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel, mampu menanggapi, dan mengembangkan kegiatan dan aktivitas.⁹ Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya.¹⁰

Terdapat empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu: 1) dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia. 2) kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan. 3) bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat mainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain. 4) kreativitaslah yang memungkinkan

⁸ Noor Laila Ramadhani, *Melukis di Atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Bidang Tata Busana*, (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2019), h. 40.

⁹ Aisyah Durrotun Nafisah, *Bunga Rampai Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022), h. 474.

¹⁰ Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains: Wacana Didaktika*, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, h. 197

manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada anak usia dini ialah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk menciptakan sesuatu yang terjadi secara spontan dan merupakan asli hasil pikiran anak yang tidak biasa dan fleksibel. Kreativitas pada anak usia dini perlu dikembangkan karena akan berguna bagi anak untuk menemukan cara dalam pemecahan masalahnya, membuat anak mampu menciptakan suatu yang berbeda dari orang lain dan juga berguna bagi anak dalam kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Karakteristik kreativitas pada anak dengan orang dewasa berbeda, karena karakteristik kreativitas anak usia dini yang unik dan dengan adanya proses pertumbuhan dan daya khayal yang tinggi. Anak kreatif memiliki aktivitas yang mengasyikkan dan menyenangkan.

Menurut Uno, ciri-ciri anak yang kreatif antara lain keingintahuan yang besar, mengajukan pertanyaan yang membutuhkan jawaban berat, memberikan pendapat terhadap suatu hal, tidak malu, percaya diri memiliki estetika, memiliki pendapat yang kuat, tidak mudah dipengaruhi orang lain, senang dengan sesuatu yang tidak menegangkan, daya khayal yang kuat, percaya diri dengan pendapat yang berbeda dengan teman, mandiri atau dapat bekerja sendiri, mempunyai daya

¹¹ Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains: Wacana Didaktika*, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, h. 196-197.

imajinasi yang kuat, memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide.¹² Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional PAUD, anak pada usia seharusnya sudah dapat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, serta dapat menyelesaikan masalah secara sederhana, baik dilingkungan keluarganya maupun teman-temannya.¹³

Sikap kreatif anak seharusnya dapat ditunjukkan anak seperti dalam hal menciptakan produk yang sesuai imajinasinya, dan dalam mengkomunikasikan produk yang dibuatnya, umumnya anak-anak sangat suka membuat sesuatu, anak-anak yang kreatif adalah anak yang bekerja atau menciptakan sesuatu dengan penuh humor, tidak kaku dan kaya dengan permainan (*playfull*) dengan tahapan perkembangan kreativitas pada balita salah satunya adalah pada usia 5 tahun sudah dapat mencampur dan menggunakan warna dengan berani.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik kreativitas anak usia dini berbeda dengan karakteristik orang dewasa karena anak usia dini bersifat unik, memiliki daya khayal yang tinggi, anak percaya diri, tidak malu mengeluarkan pendapat, mandiri atau dapat bekerja sendiri, dan mampu mengembangkan ide atau gagasan.

¹² Aisyah Durrotun Nafisah, *Bunga Rampai Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022), h. 475

¹³ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional PAUD .

¹⁴ Titi Rachmi, Mutia Herdana, *Optimalisasi Aktivitas Montase pada Usia Taman-Kanak-Kanak*, Vol 3, No3 Tahun 2018, h.153.

3. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Sehubungan dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak, Utami Munandar dalam Ahmad Susanto mengungkapkan empat aspek kreativitas yang perlu diperhatikan yang dikenal dengan istilah 4P, yaitu: pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), produk (*product*). Berikut penjelasan mengenai hal tersebut:

a. Pribadi (*Person*)

Individu yang kreatif menjadi karakteristik utama dari kreativitas. Pribadi yang unik dan kreatif inilah diharapkan dapat memberikan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

b. Pendorong (*Press*)

Dukungan dari lingkungan sekitar dapat mengembangkan bakat kreatif anak. Hal tersebut dapat memotivasi anak untuk menghasilkan sesuatu.

c. Proses (*Process*)

Karya kreatif tercipta dari orang-orang yang memiliki kreativitas, hal tersebut tentu saja tidak semudah membalikkan telapak tangan. Proses yang dilalui untuk mencapai hal tersebut sangatlah tidak mudah. Oleh karena itu anak harus diberi kesempatan dan difasilitasi dalam mengasah kreativitasnya melalui kegiatan yang menarik minat belajar dan mengeksplor pengetahuannya. Guru hendaknya dapat membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan dan memberi waktu, kesempatan dan kebebasan anak agar lebih dapat berkreasi.

d. Produk (*Product*)

Produk kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif seseorang dengan kondisi yang memungkinkan untuk berbuat kreatif, dari bakat yang dimiliki oleh anak maka produk-produk kreatif yang bermakna sendirinya akan timbul, maka dari itu guru harus menghargai hasil produk yang dihasilkan oleh anak agar minat dan bakatnya lebih berkembang.¹⁵

Kreativitas dapat membuat anak memperoleh kesenangan melalui menciptakan sesuatu yang baru. Dalam proses tersebut anak akan mengolah ide-ide yang dimiliki agar menjadi sesuatu. Untuk mempertajam ide agar berkembang menjadi sebuah kreativitas tentu memerlukan cara maupun strategi yang harus dilakukan. Strategi pengembangan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai hal yakni, pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hast karya), pengembangan kreativitas melalui imajinasi, pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen, pengembangan kreativitas melalui proyek, pengembangan kreativitas melalui musik, serta pengembangan kreativitas melalui bahasa.¹⁶

Ada empat faktor yang mendukung kreativitas anak, yaitu: pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. Kedua, menciptakan lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Ketiga, peranserta guru dalam

¹⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 128-129.

¹⁶ Ni Putu Widyasanti, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa Pandemi*, Kumarottama: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 Nomor 1 2021, h. 78

mengembangkan kreativitas anak, artinya ketika kita menginginkan anak yang kreatif, maka dibutuhkan juga guru yang kreatif untuk memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.¹⁷

Pengembangan kreativitas anak juga tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut: 1. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak 2. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya 3. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya. 4. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya. 5. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak. 6. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak. 7. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak seharusnya dilakukan.¹⁸ Serta terdapat beberapa cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas yaitu antara lain:

- a) Membantu anak menerima perubahan.

¹⁷ Tiara Prima Ramdini dan Farida Mayar, Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Tambusai*: Vol. 3, No. 6, h. 1414.

¹⁸ Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains: Wacana Didaktika*, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, h.199.

- b) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan.
- c) Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah itu memiliki solusi.
- d) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya.
- e) Memberi penghargaan pada kreativitas anak.
- f) Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah.
- g) Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya.
- h) Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.¹⁹

Berdasarkan pemaparan strategi kreativitas di atas, kreativitas anak dapat berkembang optimal dengan diberikan kegiatan yang melatih kemampuan bereksplorasi, bereksperimen dan imajinasi melalui kegiatan individu ataupun metode proyek sehingga anak dapat menghasilkan produk kreatif yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas muncul dari diri yang kreatif. Diri yang kreatif dipengaruhi dari lingkungan yang menunjang pengembangan kreativitas. Kreativitas tidak dapat muncul secara tiba-tiba namun melalui proses, sehingga dapat menghasilkan produk produk kreatif.

¹⁹ Yulianai Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), h. 4.

4. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini.

Terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas anak yang terdiri dari:

- a) Waktu. Anak akan kreatif apabila diberikan waktu bebas untuk bermain dengan gagasan dan konsep yang dimilikinya.
- b) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak menjadi kreatif.
- c) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif anak harus bebas dari ejekan dan kritikan.
- d) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- e) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak.
- f) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- g) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis di rumah dan sekolah dapat meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

- h) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.²⁰

Sedangkan Masganti mengemukakan beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu:

- a) Evaluasi. Evaluasi disini dapat berupa Kritik atau penilaian Positif, walaupun dalam bentuk pujian akan membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.
- b) Hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Namun pada kenyataannya tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- c) Persaingan. Persaingan biasa terjadi di kehidupan sehari-hari dan sayangnya hal ini dapat mematikan kreativitas. Misalnya, dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.
- d) Lingkungan. yang membatasi Belajar yang kreatif tidak dapat ditingkatkan dengan pemaksaan. sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata.²¹

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: kencana, 2011), h. 124

²¹

Maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas anak usia dini terdiri dari waktu, kesempatan menyendiri, dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Sedangkan faktor penghambat terdiri dari evaluasi, hadiah tersebut persaingan dan lingkungan

5. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas sangatlah penting dikembangkan pada anak sejak usia dini untuk mempersiapkan kehidupan dimasa dewasanya, karena umumnya persoalan yang sering ditemukan adalah kemampuan untuk beradaptasi dalam menghadapi persoalan dilingkungan hidupnya secara aktifkreatif. Hal yang mungkin dapat dilakukan pada anak usia dini dalam merangsang dan memberdayakan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, media pembelajaran yang bersifat edukatif. Serta hal lain yang ada dilingkungan atau sekeliling, yang dapat digunakan sebagai alat maupun media belajar siswa. Seorang pendidik di sekolah harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak.²²

Berdasarkan paparan Catron dan Allen dalam buku “Memacu kreativitas melalui bermain: pembelajaran anak usia dini” karangan Yuliani Nurani dkk,

²¹ Masganti, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h, 24.

²² Titi Rachmi dan Mutia Herdana, Optimalisasi Kreatiivitas Anak Melalui Aktivitas Montase Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Ilmiah Indonesia: Syntax Literate*, Vol. 3, No. 3 Maret 2018, h. 162

dapat disimpulkan bahwa berkaitan dengan karakteristik kreativitas dengan indikator kreativitas, indikator yang berhubungan adalah berikut ini:

- a) Kelancaran adalah anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contohnya. Membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi, anak tertarik pada berbagai hal, serta memiliki rasa ingin tau dan senang bertanya.
- b) Kelenturan, anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura, serta anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.
- c) Keaslian, anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak bersifat non konformis, yaitu melakukan hal dengan cara sendiri, anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- d) Elaborasi adalah anak menjadi terarah sendiri termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.
- e) Keuletan serta kesabaran yaitu anak berpendirian tegas/ tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas.²³

Maka dapat disimpulkan bahwa Indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun seperti Membentuk minat yang kuat, Asyik dan larut dalam kegiatan, Memerlihatkan keingin tahanan, Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri,

²³ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), h. 5-6.

Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru. Serta kelancaran yaitu anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, kelenturan, anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, keaslian, anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, elaborasi adalah anak menjadi terarah sendiri dan elaborasi adalah anak menjadi terarah sendiri.

C. Hubungan *Finger Painting* dan Kreativitas Anak Usia Dini

Kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan motorik halus dan mengembangkan kreativitas anak dalam berekspresi. Selain itu, anak memperoleh pengalaman dalam membuat campuran dan memadukan warna-warna.²⁴ Kegiatan *finger painting* juga dapat mengembangkan:

1. Mengembangkan kebebasan dalam bereksplorasi
2. Mengembangkan kreativitas
3. meningkatkan koordinasi motorik halus
4. mengembangkan kemandirian dan keyakinan diri.²⁵

Pada dasarnya dengan anak melakukan *finger painting* atau melukis dengan menggunakan jari kreativitas anak akan semakin meningkat dan akan mempengaruhi gerak keterampilan motorik anak sendiri. Selain itu, dengan

²⁴ Helda Jolanda Pentury, dkk, *Potret Kreativitas Anak Kreatif*, (Jakarta: Eles Media Komputindo, 2020), h, 1.

²⁵ Yuliana Nuran, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020),h. 116.

ditambahkannya alat sederhana saat melakukan *finger painting* maka anak akan semakin tertantang dan kreativitas anak akan semakin meningkat.²⁶



²⁶ Atina Restar, CAKRAWALA, Teknik Melukis2 Dan Menggambar Di Nusantara Dan Manca Negara, (Malang: Universitas Muhamadyah Malang, 2027),.h. 313

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain juga menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.¹

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengukur pengaruh pemberian perlakuan terhadap suatu objek. Dalam studi eksperimen peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dengan mengobservasi efek/pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat.² Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen (non-designs)* yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih

¹ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), h. 17

² Aji Sofanudin, *Metodologi Penelitian Ilmu Tarbiyah*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2011), h. 38

terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel terikat (dependen).³

Sedangkan bentuk dari desain adalah “*Pre-test dan Post-test one group designs*” yaitu penelitian yang menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas lainnya maupun kelas control. Desain yang digunakan dalam *one group design* yaitu penelitian yang hanya dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelas eksperimen yang diberikan *pre-test dan post-test*.

Tabel 3.1 Pre-Test, Post-Test One Group Design

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ¹	X	O ²

Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting*.

O¹: Nilai *pretest* (hasil observasi awal perkembangan kreativitas sebelum diberikan *treatment finger painting*).

O²: Nilai *posttest* (perkembangan kreativitas setelah diberikan *treatment finger painting*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di PAUD Ceria Sabena Kids II terletak di Jl. Tgk. Hj. Fakinah Gampong Batee Linteung, Kecamatan Simpang Tiga, Kabupaten Aceh Besar, Tahun ajaran 2023/2024.

³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 14.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan atau dapat memberikan informasi (data) penelitian.⁴ Sedangkan populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak yang berusia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh besar yang berjumlah 46 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang di ambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Adapun teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Sugiyono berpendapat bahwa *Purposive Sampling* adalah suatu teknik yang menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁵ Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B₁ yang terdiri dari 26 anak. Alasan mengambil sampel karena pada kelas tersebut ditemukan permasalahan pada kreativitas anak, maka yang menjadi kriteria pada penelitian ini adalah anak-anak dengan kemampuan kreativitas yang belum berkembang.

⁴ Eddy Roflin, ddk, *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021), h. 5

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016). h, 85.

D. Teknik Pengumpulan Data

Kerlinger dalam Johni Dimiyati, mengatakan bahwa kegiatan pengumpulan data bukan hanya melihat objek. Pengambilan data yang dilakukan dengan cara menghitung, mengukur, dan mencatatnya. Pengumpulan data tersebut dilakukan secara sistematis. Tujuan pokok dari kegiatan pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi secara benar tentang suatu variabel.⁶ Dalam memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁷ Observasi pada penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.
2. Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, gambar, dan sebagainya.⁸ Dokumentasi pada penelitian ini adalah pengambilan foto yang dilakukan pada saat penelitian guna mengumpulkan data yang

⁶ Johny Dimiyaty, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 69-70.

⁷ Sitti Mania, "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran". *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. Vol. 11, No. 2, 2008, h. 220-233.

⁸ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015), h. 77-78

diperlukan yang akan memudahkan penulis dalam melakukan penyusunan dan olah data pada bab selanjutnya.

E. Instrumen Penelitian

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrument berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan.⁹ Dalam penelitian ini instrument yang digunakan ialah:

a. Lembar Observasi

Observasi merupakan proses sistematis dalam merekam pola perilaku manusia, objek dan kejadian-kejadian tanpa menggunakan pertanyaan atau berkomunikasi dengan subjek. Adapun proses tersebut mengubah fakta menjadi data. Lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung dengan memberi tanda checklist (√) apabila yang diamati muncul atau sesuai dengan instrument dan dengan deskripsi keterampilan yang diharapkan dicapai anak. Lembar observasi digunakan untuk melihat peningkatan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB). Adapun kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

⁹ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasa Metodologi...*, h. 78

Table 3.2 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Kreatifitas Anak

No	Presentase	Pencapaian	Kriteria
1.	0-25%	Belum Berkembang	1
2.	26-50%	Mulai Berkembang	2
3.	51-75%	Berkembang Sesuai Harapan	3
4.	76-100%	Berkembang Sangat Baik	4

(Sumber: Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Paud*).

Table 3.3 Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator Pencapaian
1	Kreativitas	Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran anak mengekspresikan imajinasi secara verbal. 2. Kelenturan, anak menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu. 3. Keaslian, anak melakukan hal dengan caranya sendiri. 4. Elaborasi yaitu anak menjadi teraraha sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi. 5. Keuletan serta kesabaran yaitu anak berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas.

Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020

Kisi-kisi observasi kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* dapat dilihat pada table 3.4 berikut:

Table 3.4 Rubrik Penilaian Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6.

No	Indikator Pencapaian	Aspek yang diamati	Perkembangan			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
	Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal pada kegiatan <i>finger painting</i> .				
		Anak menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu.				
		Anak melakukan kegiatan <i>finger painting</i> dengan caranya sendiri.				
		Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.				
		Anak belum mampu bicara secara terbuka dan bebas pada kegiatan <i>finger painting</i> .				

Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses menggali, mengumpulkan dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih data yang penting hingga akhirnya membuat kesimpulan agar mudah dipahami baik

diri sendiri maupun orang lain.¹⁰ Untuk memperoleh data dan informasi pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti memakai teknik pengumpulan data diantaranya:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* kriteria yang berlaku apabila nilai *Sig.* > 0,05 maka residual berdistribusi normal.¹¹

Adapun bentuk hipotesis dalam menguji normalitas yaitu:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan P-value atau significance (*Sig*) yaitu sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_a diterima ataupun data berdistribusi normal.¹²

2. Uji T

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 244

¹¹ Liliana Dewi dan Stella Nathania, *Pengukuran Aspek Kepuasan Konsumen Le Fluffy Dessert*, Jurnal bisnis terapan: Vol. 2, No. 1, Juni 2018, h. 65

¹² Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 40.

sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut:¹³

1. Menghitung Nilai Rata-Rata Gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

2. Rumus Uji-T:

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

Keterangan:

M_d : Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

X^2d : Jumlah kuadrat deviasi

n : Banyak sampel (Subjek Penelitian)

$d.b$: Derajat bebas (ditentukan dean $n-1$)

Selanjutnya untuk proses pengujian hipotesis, nilai $t_{(hitung)}$ diatas dibanding dengan nilai t dari table distribusi ($t_{(tabel)}$). Cara penentuan nilai ($t_{(tabel)}$) berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan.¹⁴

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0

¹³ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Pendidikan*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325

¹⁴ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Pendidikan*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

PAUD Ceria Sabena Kids II terletak di Jalan. Tgk. Hj. Fakinah, Desa Batee Linteung Desa/Kelurahan Batee Linteung, Kecamatan Simpang Tiga, Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh, status sekolah swasta, status kepemilikan yayasan tahun berdiri 2010, tahun perubahan Akreditasi C, status kepemilikan tanah pinjam pakai.¹

1. Visi dan Misi PAUD Ceria Sabena Kids II

Visi misi merupakan satu kesatuan, namun masing-masing dari keduanya memiliki perbedaan dalam perngertian.

a. Visi PAUD Ceria Sabena Kids II

Visi adalah keinginan atau cita-cita masa depan yang ingin diraih dari sebuah lembaga. Adapun visi PAUD Ceria Sabena Kids II adalah Terwujudnya generasi masa depan yang beriman dan berilmu pengetahuan serta membumikan Al-Qur'an.²

b. Misi PAUD Ceria Sabena Kids II

Misi adalah bagaimana sebuah lembaga dapat mewujudkan cita-citanya dimasa depan atau dapat disimpulkan bahwa misi merupakan sekumpulan rencana atau cara yang ditentukan untuk mewujudkan visi yang sudah ditetapkan. Adapun misi PAUD Ceria Sabena Kids II dapat dilihat sebagai berikut:

¹ Dokumentasi PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

² Dokumentasi PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

- 1) Mendidik anak yang mencintai Allah dan Rasulullah serta meneladani akhlak Rasulullah
- 2) Mendidik anak yang cinta Al-Qur'an dengan menghafalkan Al-Qur'an
- 3) Mendidik anak mencintai ilmu melalui kegiatan belajar melalui bermain.³

c. Tujuan

- a) Budaya sekolah bernuansa keagamaan selalu menghiasi aktifitas keseharian sekolah
- b) Membuka dan menyelenggarakan program berbagai layanan pendidikan anak usia dini yang memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang berbasis tahfizh.
- c) Menampung dan membimbing anak yatim dan dhuafa dengan pendidikan gratis.⁴

Penelitian ini dilakukan selama lima hari yang dimulai dengan 3 jenis yaitu kegiatan *pretest*, *treatment* dan *posttest* rincian kegiatan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa, 24 Oktober 2023	60 Menit	<i>Pretest</i>
2	Rabu, 25 Oktober 2023	60 Menit	<i>Treatment 1</i>
3	Kamis, 26 Oktober 2023	60 Menit	<i>Treatment 2</i>
4	Senin, 30 Oktober 2023	60 Menit	<i>Treatment 3</i>
5	Selasa, 31 Oktober 2023	60 Menit	<i>Posttest</i>

Sumber: Jadwal Penelitian pada Tanggal 24 s/d 31 Oktober 2023

³ Dokumentasi PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

⁴ Dokumentasi PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

2. Peserta didik dan Guru PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

Peserta didik adalah setiap siswa yang belajar di sekolah, peserta didik merupakan subjek fokus utama dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran.⁵ Data peserta didik di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar terdiri dari 26 anak berusia 5-6 tahun, atau dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel. 4.2 Data Pendidik dan Kependidikan PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

No	Inisial Anak	Jenis Kelamin
1	HA	L
2	FS	L
3	ZA	L
4	MMAN	L
5	MZG	L
6	MAR	L
7	AAS	L
8	MFA	L
9	MRA	L
10	MRAA	L
11	AD	L
12	ALK	L
13	MFA	L
14	MAZ	L
15	MA	L
16	SA	P
17	NA	P
18	DA	P
19	AA	P
20	AD	P
21	HT	P
22	FI	P
23	ZA	P
24	NA	P
25	NA	P
26	NL	P
Laki-laki		15
Perempuan		11
Total		26

(Dokumentasi Arsip PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar)

⁵ Daden sopandi & Andina Sopandi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Deepublis, 2021), h.1

Menurut Undang-undang SISDIKNAS pasal 1 ayat 5 dan 6 Tenaga kependidikan anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan sedangkan pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar berkhurusan serta berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan.⁶ Adapun Jumlah seluruh tenaga pendidik dan kependidikan di PAUD Sabena Kids II yaitu 9 orang, 1 orang kepala sekolah dan 8 orang guru kelas.

Tabel. 4.3 Data Pendidik dan Kependidikan PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

No	Nama guru	Keterangan	Status
1	Maisarah, S. Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Kepala Sekolah
2	Sakdiyah, S.Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
3	Nazhatul Majalis, S. Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
4	Maulidar, S. Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
5	Suriyanti, S. Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
6	Murni, S. Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
7	Nanda Putri Maulidia, S. Pd	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
8	Ulfa Hanum	Pengajar Tetap Yayasan	Guru
9	Mariana	Pengajar Tetap Yayasan	Guru

(Dokumentasi Arsip PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar)

Sarana pendidikan merupakan peralatan dan perlengkapan yang secara langsung di pergunakan dalam proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi serta media pembelajaran, adapun prasarana pendidikan adalah pasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pengajaran seperti

⁶ Elfrianto dkk, Bukur ajar manajemen pendidikan, (Medan: Umsu Press, 2023), h. 71.

halaman, kebun, taman satuan pendidikan dan jalan menuju satuan pendidikan.⁷

Adapun sarana prasarana PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. 4.4 Sarana Prasarana PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

No	Jenis Sarana dan prasarana	Letak	Kepemilikan	Jumlah	Baik
1	Meja Siswa	Kelompok B	Milik	8	8
2	Kursi Siswa	Kelompok B	Milik	20	20
3	Meja guru	Kelompok B	Milik	1	1
4	Kursi guru	Kelompok B	Milik	1	1
5	Papan tulis	Kelompok B	Milik	1	1
6	Lemari	Kelompok B	Milik	1	1
7	Tempat sampah	Kelompok B	Milik	1	1
8	Tempat cuci tangan	Kelompok B	Milik	1	1
9	Jam dinding	Kelompok B	Milik	1	1
10	Rak buku	Kelompok B	Pinjam	1	1
11	Papan pengumuman	Kelompok B	Pinjam	1	1
12	Simbol Kenegaraan	Kelompok B	Milik	1	1
13	Perlengkapan Ibadah	Kelompok B	Milik	1	1

(Dokumentasi Arsip PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar).

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dipaparkan pada BAB I untuk memperkuat hipotesis atau jawaban sementara yang telah ditentukan. Deskripsi hasil penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar. Adapun pada penelitian ini

⁷ Soni Ariawan, dkk, *Manajemen Pendidikan*, (Sumatra Barat: Penerbit Mitra Cendikia Media, 2023), h. 38.

menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi, dengan mencakup lima indikator penilaian dengan 3 jenis kegiatan yaitu *pretest*, *treatment* dan *posttest*.

1. Deskripsi dan Nilai *Pretest*

Pretest adalah tes yang diberikan diawal untuk mengetahui keaksaraan anak. Nilai pada *pretest* cenderung lebih rendah karena belum diberikan terapan.⁸ *Pretest* pada penelitian ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 24 Oktober 2023 dan diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel. 4.5 Data Nilai *Pretest*

No	Inisial Anak	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator	Total Skor	Mean	Persentase
		Penilaian 1	Penilaian 2	Penilaian 3	Penilaian 4	Penilaian 5			
1	HA	2	2	2	2	3	11	2,2	55
2	FS	3	2	1	3	2	11	2,2	55
3	ZA	2	2	3	2	3	12	2,4	60
4	MMAN	4	2	2	4	2	14	2,8	70
5	MZG	2	3	2	2	3	12	2,4	60
6	MAR	3	1	2	3	1	10	2	50
7	AAS	2	2	2	2	2	10	2	50
8	MFA	3	3	2	3	3	14	2,8	70
9	MRA	2	3	2	2	3	12	2,4	60
10	MRAA	2	2	3	2	2	11	2,2	55
11	AD	2	3	2	2	3	12	2,4	60
12	ALK	2	2	3	2	4	13	2,6	65
13	MFA	2	2	2	2	2	10	2	50
14	MAZ	1	3	4	1	3	12	2,4	60
15	MA	3	2	2	2	4	13	2,6	65
16	SA	2	2	2	2	2	10	2	50
17	NA	2	3	2	4	1	12	2,4	60
18	DA	1	2	2	1	2	8	1,6	40
19	AA	2	3	2	2	4	13	2,6	65
20	AD	2	3	2	2	3	12	2,4	60
21	HT	3	2	2	3	4	14	2,8	70
22	FI	2	3	1	2	3	11	2,2	55
23	ZA	2	2	2	2	4	12	2,4	60
24	NA	2	3	3	4	2	14	2,8	70
25	NA	3	3	2	3	3	14	2,8	70
26	NL	2	2	3	2	2	11	2,2	55
Total skor		58	62	57	61	70	308	61,6	1492
Mean		2,23	2,38	2,19	2,35	2,69	11,85	2,37	57,38

⁸ Supriyadi. *Evaluasi Pembelajaran*, (Jawa Tengah: PT Nasya Ekspanding Manajemen, 2020), h. 20

Nilai-nilai pada tabel di atas diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item pertanyaan

$$\text{nilai} = 4 \times 5$$

$$\text{nilai} = 20$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{11}{20} \times 100\%$$

$$P = 55$$

3. Untuk mencari nilai rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{1492}{26}$$

$$N = 57,38$$

⁹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa diperoleh pada *pretest* atau tes awal dengan nilai rata-rata 57,38 dari tes yang telah dilakukan terhadap 26 anak.

2. Deskripsi *Treatment*

Treatment pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali dengan kegiatan *finger painting* yang dilakukan pada tanggal 25, 26 dan 30 Oktober. Adapun pada *treatment* I tanggal 25 Oktober dimulai dengan kegiatan *finger painting* dengan tema kupu-kupu dimana guru memperlihatkan gambar Kupu-kupu, kemudian meminta anak untuk menebak nama dari gambar yang diperlihatkan, Guru menulis kosakata “Kupu-kupu” di papan tulis kemudian meminta anak menulis kembali dibuku masing-masing, Guru menyebutkan bagian-bagian tubuh Kupu-kupu beserta fungsinya, Guru meminta anak mewarnai pola bergambar Kupu-kupu menggunakan teknik *finger painting*, Guru meminta anak menyebutkan warna yang telah digunakan.

Sedangkan pada *treatment* ke II dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2023 dimana pada kegiatan *treatment* ke II ini guru memperlihatkan gambar lebah, kemudian menyuruh anak menebak nama dari gambar yang diperlihatkan, Guru menulis kosakata “Lebah menghasilkan madu” di papan tulis kemudian meminta anak menulis kembali dibuku masing-masing, Guru menyebutkan bagian-bagian tubuh lebah beserta fungsinya, Menyanyikan lagu “Lebah dan madu”, Guru menyuruh anak mewarnai pola bergambar lebah menggunakan teknik *finger painting*, Guru meminta anak menyebutkan warna yang telah digunakan.

Treatment ke III dilakukan pada tanggal 30 Oktober dimana Guru memperlihatkan gambar Capung, kemudian menyuruh anak menebak nama dari gambar yang diperlihatkan, Guru menyebutkan bagian-bagian tubuh capung beserta fungsinya, Menyanyikan lagu “Capung”, Guru menyuruh anak mewarnai pola bergambar capung menggunakan teknik *finger painting*, Guru meminta anak menyebutkan warna yang telah digunakan.

3. Deskripsi data *Posttest*

Posttes adalah tes yang dilakukan untuk mengukur apakah pembelajaran yang kita lakukan sudah efektif atau tidak. Oleh karena itu *Posttest* selalu dilakukan di akhir pembelajaran.¹⁰ *Posttest* pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2023 dengan kegiatan guru memperlihatkan gambar kupu-kupu kemudian menyuruh anak menebak nama dari gambar yang diperlihatkan, Guru menyebutkan bagian-bagian tubuh kupu-kupu beserta fungsinya, menyanyikan lagu “burung merak”, Guru meminta anak membuat gambar burung merak menggunakan teknik *finger painting*, Guru meminta anak menyebutkan warna yang telah digunakan Sedangkan nilai *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

¹⁰ Supriyadi. *Evaluasi Pembelajaran*. . .h. 20

Tabel. 4.6 Data *Posttest*

No	Inisial Anak	Indikator Penilaian 1	Indikator Penilaian 2	Indikator Penilaian 3	Indikator Penilaian 4	Indikator Penilaian 5	Total Skor	Mean	Persentase
1	HA	3	4	3	3	4	17	3,4	80
2	FS	3	3	4	4	3	17	3,4	80
3	ZA	4	3	4	2	3	16	3,2	75
4	MMAN	3	3	3	4	4	17	3,4	85
5	MZG	3	4	3	3	4	17	3,4	85
6	MAR	4	3	3	3	3	16	3,2	80
7	AAS	3	3	3	4	3	16	3,2	65
8	MFA	3	3	2	4	4	16	3,2	70
9	MRA	3	3	4	3	2	15	3	75
10	MRAA	3	3	4	3	3	16	3,2	60
11	AD	3	2	3	3	4	15	3	75
12	ALK	3	2	4	3	4	16	3,2	75
13	MFA	3	2	3	3	4	15	3	65
14	MAZ	2	3	3	3	4	15	3	75
15	MA	3	2	4	4	3	16	3,2	60
16	SA	4	2	3	2	4	15	3	75
17	NA	3	3	2	4	3	15	3	75
18	DA	3	3	3	3	3	15	3	65
19	AA	3	3	3	3	3	15	3	75
20	AD	3	3	4	3	3	16	3,2	80
21	HT	3	3	3	4	2	15	3	75
22	FI	4	3	3	3	3	16	3,2	80
23	ZA	3	3	3	4	3	16	3,2	80
24	NA	3	3	3	4	3	16	3,2	70
25	NA	3	3	3	3	3	15	3	75
26	NL	4	3	3	3	3	16	3,2	80
Total skor		82	75	83	85	85	410	82	1935
Mean		3,15	2,88	3,19	3,27	3,27	15,77	3,15	74,42

Nilai-nilai pada tabel di atas diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

nilai = 4 x 5

nilai = 20

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah: ¹¹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$P = 80$$

4. Untuk mencari nilai rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

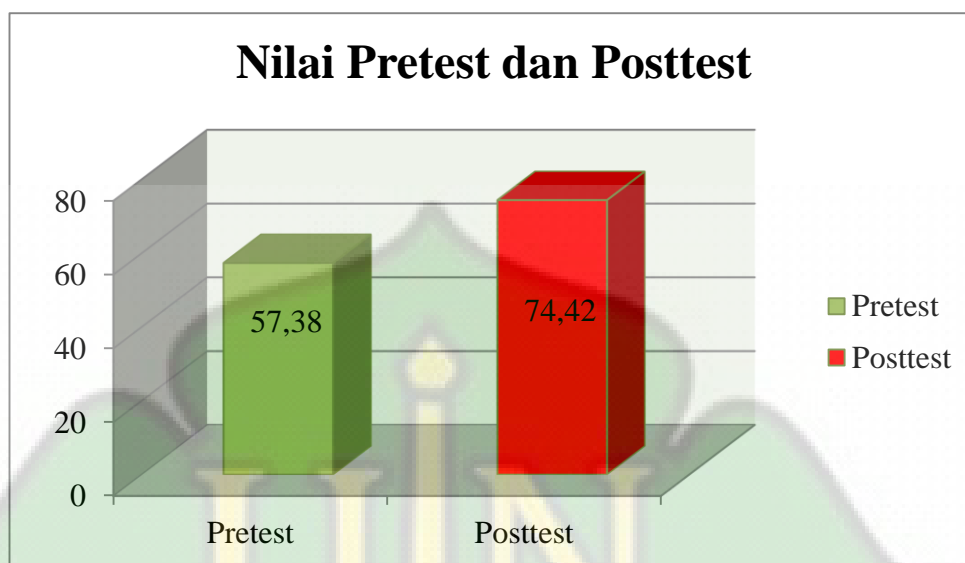
$$N = \frac{1935}{26}$$

$$N = 74,42$$

Berdasarkan tabel 4.6 *posttest* di atas dapat dikatehui perolehan nilai rata-rata persentase dari 26 anak adalah 74,42.

¹¹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

Grafik 4.1 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan grafik diatas diketahui bahwa kegiatan *pretest* pada grafik berwarna hijau memperoleh nilai 57,38 dan pada grafik *posttest* berwarna merah diperoleh nilai 74,42. Maka berdasarkan peningkatan antara tes awal dan tes akhir tersebut diketahui adanya pengaruh *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

C. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data, hal ini penting diketahui karena berkaitan dengan ketetapan pemilihan uji statistic yang akan digunakan. Penelitian uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan dari program SPSS versi 26. Adapun bentuk hipotesis dalam menguji normalitas yaitu:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* maka akan dilakukan teknik analisis data menggunakan Uji normalitas yang dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Statistic	Shapiro-Wilk	
			Df	Sig.
Nilai pretest posttest	Pretest	.927	26	.066
	posttest	.856	26	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output yang telah dilakukan menggunakan SPSS 26 dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* diperoleh data statistik pada *pretest* (tes awal) 0,927, df (defiansi frekuensi) 26 dan Sig (P-value/ nilai probabilitas) 0,066 Sedangkan pada *Posttest* atau tes akhir diperoleh nilai statistik 0,856, df (defiansi frekuensi) 26 dan Sig (P-value/ nilai probabilitas) 0,002.

2. Uji-t

Uji-t merupakan golongan statistika parametrik, statistik ini digunakan dalam pengujian hipotesis.¹²

¹² Adi Kusrianto, *Fungsi Statistika untuk Menganalisis Data*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), h. 153.

Tabel 4.8 Uji-T untuk Melihat Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

No	Inisial Anak	Pretest X		Posttest Y		d	Md	xd.2	Xd.2
		Total	Mean	Total	Mean	y-x	d-Md		
1	HA	11	2,2	17	3,4	1,2	0,88	0,32	0,10
2	FS	11	2,2	17	3,4	1,2	0,88	0,32	0,10
3	ZA	12	2,4	16	3	3,2	0,88	2,32	5,38
4	MMAN	14	2,8	17	3,4	0,6	0,88	-0,28	0,08
5	MZG	12	2,4	17	3,4	1	0,88	0,12	0,01
6	MAR	10	2	16	3,2	1,2	0,88	0,32	0,10
7	AAS	10	2	16	3,2	1,2	0,88	0,32	0,10
8	MFA	14	2,8	16	3,2	0,4	0,88	-0,48	0,23
9	MRA	12	2,4	15	3	0,6	0,88	-0,28	0,08
10	MRAA	11	2,2	16	3,2	1	0,88	0,12	0,01
11	AD	12	2,4	15	3	0,6	0,88	-0,28	0,08
12	ALK	13	2,6	15	3	0,4	0,88	-0,48	0,23
13	MFA	10	2	15	3	1	0,88	0,12	0,01
14	MAZ	12	2,4	15	3	0,6	0,88	-0,28	0,08
15	MA	13	2,6	16	3,2	0,6	0,88	-0,28	0,08
16	SA	10	2	15	3	1	0,88	0,12	0,01
17	NA	12	2,4	15	3	0,6	0,88	-0,28	0,08
18	DA	8	1,6	16	3,2	1,6	0,88	0,72	0,52
19	AA	13	2,6	15	3	0,4	0,88	-0,48	0,23
20	AD	12	2,4	16	3,2	0,8	0,88	-0,08	0,01
21	HT	14	2,8	15	3	0,2	0,88	-0,68	0,46
22	FI	11	2,2	16	3,2	1	0,88	0,12	0,01
23	ZA	12	2,4	16	3,2	0,8	0,88	-0,08	0,01
24	NA	14	2,8	16	3,2	0,4	0,88	-0,48	0,23
25	NA	14	2,8	15	3	0,2	0,88	-0,68	0,46
26	NL	11	2,2	16	3,2	1	0,88	0,12	0,01
Total skor		308	61,6	410	81,8	22,8			8,76
Mean		11,85	2,37	15,77	3,15	0,88			

1. Menghitung Nilai Rata-Rata Gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{22,8}{26}$$

$$Md = 0,88$$

2. menghitung nilai t_{hitung}

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

$$t = \frac{0,88}{\sqrt{\frac{8,76}{26(26-1)}}}$$

$$t = \frac{0,88}{\sqrt{\frac{8,76}{26(25)}}}$$

$$t = \frac{0,88}{\sqrt{\frac{8,76}{(650)}}}$$

$$t = \frac{0,88}{\sqrt{0,01}}$$

$$t = \frac{0,88}{0,1}$$

$$t = 8,8$$

Uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan hasil t_{hitung} (uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor *pretest* dan skor *posttest*. nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara menentukan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan (0,05) dengan derajat kebebasan ($dk = n-1$), sehingga melalui cara tersebut diperoleh t_{tabel} sebagai berikut:

$$t_{tabel} \quad dk = n - 1$$

$$dk = 26 - 1$$

$$dk = 25 (1,70814.)$$

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} adalah 1,708. jadi menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,708$, dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh *treatment* atau dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *finger painting*

terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar yang dimulai pada Selasa 24 s/d Selasa 31 Oktober 2023. Dengan 26 anak sebagai sampel pada kelas B, menggunakan kegiatan *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest* dengan menggunakan tiga teknik analisis data yaitu uji normalitas. Dimana berdasarkan kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau significance (sig) yaitu sebagai berikut:

jika $\text{sig} < 0,05$ maka h_a diterima atau data berdistribusi normal

jika $\text{sig} > 0,05$ maka h_o ditolak ataupun data tidak berdistribusi normal.¹³

Atau dapat disimpulkan bahwa : Nilai Sig (P-value/ nilai probabilitas) statistik pada *pretest (tes awal)* adalah 0,066 yaitu $0,066 > 0,05$ maka h_a diterima ataupun data *pretest (tes awal)* berdistribusi normal. Nilai Sig (P-value/ nilai probabilitas) statistik pada *Posttest (tes akhir)* adalah $0,002 < 0,05$ maka h_o diterima ataupun data *Posttest (tes akhir)* tidak berdistribusi normal. Karena kedua data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan pada uji parametrik, yaitu uji-t.

Pada uji-t nilai sebesar $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $8,8 > 1,708$, Pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada nilai signifikan. Apabila signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Maka dengan

¹³ Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009). h. 40

diperoleh nilai Uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,708$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian terjadi penolakan H_o dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh *Treatment* atau dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa *finger painting* dapat memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak usia dini hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan permainan *Finger Painting*. Penggunaan permainan *Finger painting* dalam kreativitas anak dapat memberikan hasil yang signifikan. Dari tahapan analisis data statistik dengan menggunakan rumus Wilcoxon diketahui bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 35$) sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan kreativitas anak yang dialami oleh subyek penelitian adalah signifikan, dengan demikian H_o ditolak dan H_a diterima.¹⁴ Serta penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu Hader dkk, dengan hasil penelitian kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok B Penggunaan kegiatan *finger painting* untuk pembelajaran, ternyata sangat berpengaruh terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, pada kelompok B. *Finger painting* merupakan salah satu alternatif yang dapat melatih keterampilan motorik halus anak. Kegiatan *finger painting* juga

¹⁴ Lia Istiana & Nurhenti Dorlina, Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Melati, Vol 3, No 3 Tahun 2014.

digunakan oleh para pendidik anak usia dini sebagai salah satu kegiatan pembelajaran.¹⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Selviana Wulandari dengan hasil penelitian (1) Penerapan kegiatan *finger painting* mampu mengembangkan kreativitas anak menjadi lebih baik dari pada pembelajaran tanpa kegiatan *finger painting*. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi pengembangan kreativitas anak kelas eksperimen memiliki rata-rata 3,51 lebih besar dibandingkan dengan hasil observasi pengembangan kreativitas anak di kelas control yang memiliki rata-rata 2,80. Dapat diartikan bahwa ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak, dan (2) Hasil uji hipotesis terbukti bahwa $t_{hitung} (6,05) > t_{tabel} (1,68)$. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan dari kegiatan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak.¹⁶

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa Ulfadhilah yang menunjukkan bahwa *finger painting* dapat meningkatkan: 1) kreativitas pada anak; 2) meningkatkan daya imajinasi dapat membantu mengekspresikan melalui gambar yang dibuat anak; 3) melatih motorik halus anak dapat melatih agar seluruh otot dalam tumbuh anak berkembang secara maksimal melatih jari

¹⁵ Sri Rahayu Hader Dkk, Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B, Vol 3, No 1 Tahun 2021

¹⁶ Selviana Wulandari, Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 6 Tahun di TK Aisyah Medan Johor T.A 2014/2015, Vol 2, No 1 Tahun 2016.

sekaligus kekatan tangan anak; 4) meningkatkan koordinasi mata dan tangan saling bekerja sama antara mata dengan tangan melalui *finger painting*.¹⁷

Pada penelitian yang dilakukan oleh Miftahillah dkk diperoleh uji wilcoxon didapatkan dengan nilai $Z = -3.752$ dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0.00 dimana $p/\text{sig.} < 0.01$ yaitu ada perbedaan nilai atau skor perkembangan fisik motorik kasar anak untuk pre-test dan post-test, Hasil tersebut dapat diketahui dengan adanya peningkatan skor kemampuan kreativitas pada anak kelompok B antara sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan *finger painting*. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “pengaruh *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang” telah terbukti. Bertambahnya kemampuan kreativitas anak ditunjukkan oleh perubahan aspek kreatif secara positif dan beragam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *finger painting*. Anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan *finger painting* tampak mulai menerapkan dan memahami materi yang telah disampaikan.¹⁸

Berdasarkan penelitian dan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* dapat digunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak usia dini, seperti kreativitas dimana anak dapat berpikir dan berbuat kreatif serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambarkan karya-karya kreatif dengan menggunakan tangan

¹⁷ Khairunnisa Ulfadhilah, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Finger Painting, Vol 3, No 2 Tahun 2021.

¹⁸ Miftahillah dkk, Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak, Vol 3, No 2, Tahun 2023.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan tentang pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Finger painting berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar hal ini dapat dibuktikan dari perolehan nilai *pretest* 57,38 dan *posttest* 74,42 dan perolehan nilai signifikansi pada uji normalitas pada *pretest* adalah $0,066 > 0,05$ dan pada *posttest* $0,002 < 0,05$ dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Serta perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,708$, dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya adanya pengaruh *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dari penulis tentang kegiatan *finger painting* dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun antara lain, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai salah satu dari banyaknya informasi tentang kegiatan *finger painting* dan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk penelitian selanjutnya semoga dapat mengembangkan metode, media dan lain-lain mengenai kedua variabel pada penelitian ini yaitu kegiatan *finger painting* dan kreativitas anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Kalyna Naomi, dkk. 2020. *Penerapan Kegiatan Finger Painting Untuk Mengembangkan Seni Lukis Pada Anak Usia Dini di TK Bunda Kandung Kabupaten Aceh Besar*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 1.
- Andini, Mia, dkk. 2019. *Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Budaya*, EDUCARE Vol. 17, No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badudu, J.S dan Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan).
- Chen, Febe. 2010. *Be Creative! Menjadi Pribadi Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, Liliana dan Stella Nathania. 2018. *Pengukuran Aspek Kepuasan Konsumen Le Fluffy Dessert*, Jurnal bisnis terapan: Vol. 2, No. 1.
- Dimiyati, Johny. 2013. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Elfrianto dan Gusman Lesmana. 2022. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: Umsu Press.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains: Wacana Didaktika, Vol. 4, No. 2.
- Fitriani, Dewi, dkk. 2019. *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini*, Volume VI. Nomor 2.
- Hader, Sri Rahayu Dkk, Pengaruh kegiatan finger painting terhadap kreativitas anak kelompok B, Vol 3, No 1 Tahun 2021 <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2200/2082>
- Herawati, Netti dan Bachtiar S. Bachri. 2018. *“Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa”*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mania, Sitti. 2008. Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran”. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. Vol. 11, No. 2.
- Nafisah, Aisyah Durrotun. 2022. *Bunga Rampai Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Nurani, Yuliani dkk. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Rachmi, Titi dan Mutia Herdana. 2018. *Optimalisasi Kreaitivitas Anak Melalui Aktivitas Montase Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Ilmiah Indonesia: Syntax Literate, Vol. 3, No. 3
- Ramadhani, Noor Laila. 2019. *Melukis di Atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Bidang Tata Busana*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Ramdini, Tiara Prima dan Farida Mayar. *Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Tambusai: Vol. 3, No. 6.
- Roflin, Eddy, ddk. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- Sofanudin, Aji. 2011. *Metodologi Penelitian Ilmu Tarbiyah*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nanah Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumanto, 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Juni.

- Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Supardi. 2013 *Aplikasi Statistik Dalam Pendidikan*. Jakarta: Change Publication.
- Suryana, Dadan. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Syifauzakia, dkk. 2021 *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara
- Ulfadhilah, Khairunnisa. 2021. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Finger Painting*, Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No.2
- Wahyuni, Rizki dan Erdiyanti. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong*, MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1.
- Widyasanti, Ni Putu. 2021. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa Pandemi*, KUMAROTTAMA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1 Nomor 1
- Wulandari, Anggi, dkk. 2020. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting Di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, 5 (1).



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-10283/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2023**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :** a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat :** 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan :** Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 28 Maret 2023

MEMUTUSKAN

- PERTAMA :** Menunjukkan Saudara :
1. Dr. Heliati Fajriah, M.A
2. Zikra Hayati, M.Pd
Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Riska Ovalia**
NIM : 190210021
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar

- KEDUA :** Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023

- KETIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024

- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 08 September 2023
An. Rektor
Dekan,

Saiful Muluk

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11483/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RISKA OVALIA / 190210021**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Beurawe, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 22 Oktober 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 November
2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK-KANAK (TK) CERIA SABENA KIDS II**

Gampong Batee Linteung, Kecamatan Simpang Tiga
Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh No Telepon/hp : 085260839616
NPSN : 69807244



1

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 0371/Peskiv XI /2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maisarah, S.Pd
Unit Kerja : PAUD Ceria Sabena Kids II

Menerangkan bahwa :

Nama : Riska Ovalia
NIM : 190210021
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : PIAUD

Nama mahasiswi tersebut di atas telah melakukan observasi penelitian untuk tugas akhir Skripsi di PAUD Ceria Sabena Kids II, pada tanggal 24 s/d 31 Oktober 2023. Dengan judul **Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar**, demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan seperlunya.



Aceh Besar, 1 November 2023

Maisarah, S.Pd

AR-RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- /Un.08/Kp.PIAUD/10/2023
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Putri Rahmi, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Riska Ovalia
Nim : 190210021
Judul : Pengaruh Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 20 Oktober 2023
Ketua Prodi PIAUD,


Heliati Fajriah

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK USIA
5-6 TAHUN**

Judul Penelitian : Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar
 Nama Sekolah : PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar
 Semester/Bulan : I/ Oktober
 Kelas : B
 Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk

Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan pendapat ibu/ bapak.

Kriteria:

BB :Belum Berkembang Skor: 1
 MB :Mulai Berkembang Skor: 2
 BSH :Berkembang Sesuai Harapan Skor: 3
 BSB :Berkembang Sangat Baik Skor: 4

B. Lembar Observasi Penilaian Anak

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi	Keterangan
1	Kelancaran, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal	Anak belum mampu mengekspresikan imajinasi secara verbal pada kegiatan <i>finger painting</i> .	
		Anak mulai mampu mengekspresikan imajinasi secara verbal pada kegiatan <i>finger painting</i> .	
		Anak sudah mampu mengekspresikan imajinasi secara verbal pada kegiatan <i>finger painting</i> .	
		Anak sudah sangat mampu mengekspresikan imajinasi secara verbal pada kegiatan <i>finger painting</i> .	
2	Kelenturan, anak menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu.	Anak belum mampu menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu.	
		Anak mulai mampu menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu.	
		Anak sudah mampu menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu.	
		Anak sudah sangat mampu menggunakan imajinasinya dalam mendesain sesuatu.	
3	Keaslian, melakukan kegiatan <i>finger painting</i> hal dengan cara sendiri.	Anak belum mampu melakukan kegiatan <i>finger painting</i> hal dengan cara sendiri.	
		Anak mulai mampu melakukan kegiatan <i>finger painting</i> hal dengan cara sendiri.	

		Anak sudah mampu melakukan kegiatan <i>finger painting</i> hal dengan cara sendiri.	
		Anak sudah sangat mampu melakukan kegiatan <i>finger painting</i> hal dengan cara sendiri.	
4	Elaborasi yaitu menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.	Anak belum mampu menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.	
		Anak mulai mampu menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.	
		Anak sudah mampu menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.	
		Anak sudah sangat menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri serta memiliki imajinasi.	
5	Keuletan serta kesabaran, berkeinginan anak untuk bicara secara terbuka dan bebas pada kegiatan <i>finger painting</i> .	Anak belum mampu bicara secara terbuka dan bebas pada kegiatan <i>finger painting</i>	
		Anak mulai mampu bicara secara terbuka dan bebas pada kegiatan <i>finger painting</i>	
		Anak sudah dapat bicara secara terbuka dan bebas pada kegiatan <i>finger painting</i>	
		Anak sudah sangat mampu bicara secara terbuka dan bebas pada kegiatan <i>finger painting</i>	

Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020

Banda Aceh 17 Oktober 2023

Mengetahui,

Pembimbing I,



Dr.Heliati Fajriah, S.Ag., MA
NIP.197305152005012006

Pembimbing II



Zikra Hayati, M.Pd
NIP.198410012015032005

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Judul penelitian : Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Sabena Kids II Aceh Besar
 Nama Sekolah : PAUD Ceria Sabena Kids II
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Penulis : Riska Ovalia
 Nama Validator : Putri Rahmi, M. Pd
 Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di Amati	Skala Penilaian
I	FORMAT	
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruh penomoran nya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keceragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrument	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen menarik
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami 3. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang	1. Tidak baik

	digunakan	2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variable	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. <u>Seluruhnya sesuai yang di teliti</u>
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang di ambil memuat seluruh indikator 3. <u>Lengkap dan memuat seluruh indikator</u>

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Komentar dan Saran

Pada adanya perbaikan pada bagian petunjuk pengisian lembar observasi

Banda Aceh, 23 Oktober 2023
Validator

Putri Rahmi, M. Pd
NIDN. 2006039002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**PAUD CERIA SABENA KIDS II ACEH BESAR**

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Binatang/Binatang yang bisa terbang/Burung

Kelompok/Usia : B/5-6

Semester/Minggu : I

Model Pembelajaran : Kelompok

Hari/Tanggal : Selasa, 24 Oktober 2023

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.1, 2.5, 2.6, 2.12, 3.3, 3.8, 3.11, 3.15, 4.3, 4.11, 4.15

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Aktivitas Guru dan Anak
Kegiatan Awal (Pembuka)	08.00-08.30 (30 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Salam dan bershalawat kepada nabi- Membaca surat Al-Fatihah dan surat Al-ikhlas- Membaca doa kedua orang tua dan doa belajar.- Rencana Kegiatan hari itu.- Bernyanyi- Menggunakan kata: Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar dalam setiap kesempatan yang tepat- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.- Absensi
Kegiatan Inti	08.30-09.30 (60 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Guru memperlihatkan gambar jenis-jenis burung, kemudian menyuruh anak menebak nama dari setiap gambar yang diperlihatkan.- Guru menulis kosakata "Burung" di papan tulis kemudian meminta anak menulis Kembali dibuku masing-masing.- Guru menyebutkan bagian-bagian tubuh burung beserta fungsinya- Menyusun puzzle gambar burung- Guru menyuruh anak mewarnai pola bergambar burung- Guru menyuruh anak membuat kolase gambar burung- Guru meminta anak menyebutkan warna yang telah digunakan

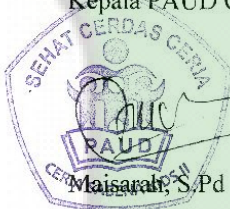
Istirahat/Makan	09.30-10.00 (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu “Makan Jangan Bersuara” - Berbaris, cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas di dalam dan luar kelas
Penutup	10.00-10.30 (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Berdiskusi tentang anak yang tidak bermain sesuai aturan - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang berupa lagu dan cerita pendek - Shalawat, berdoa dan salam

Aceh besar, Oktober 2023

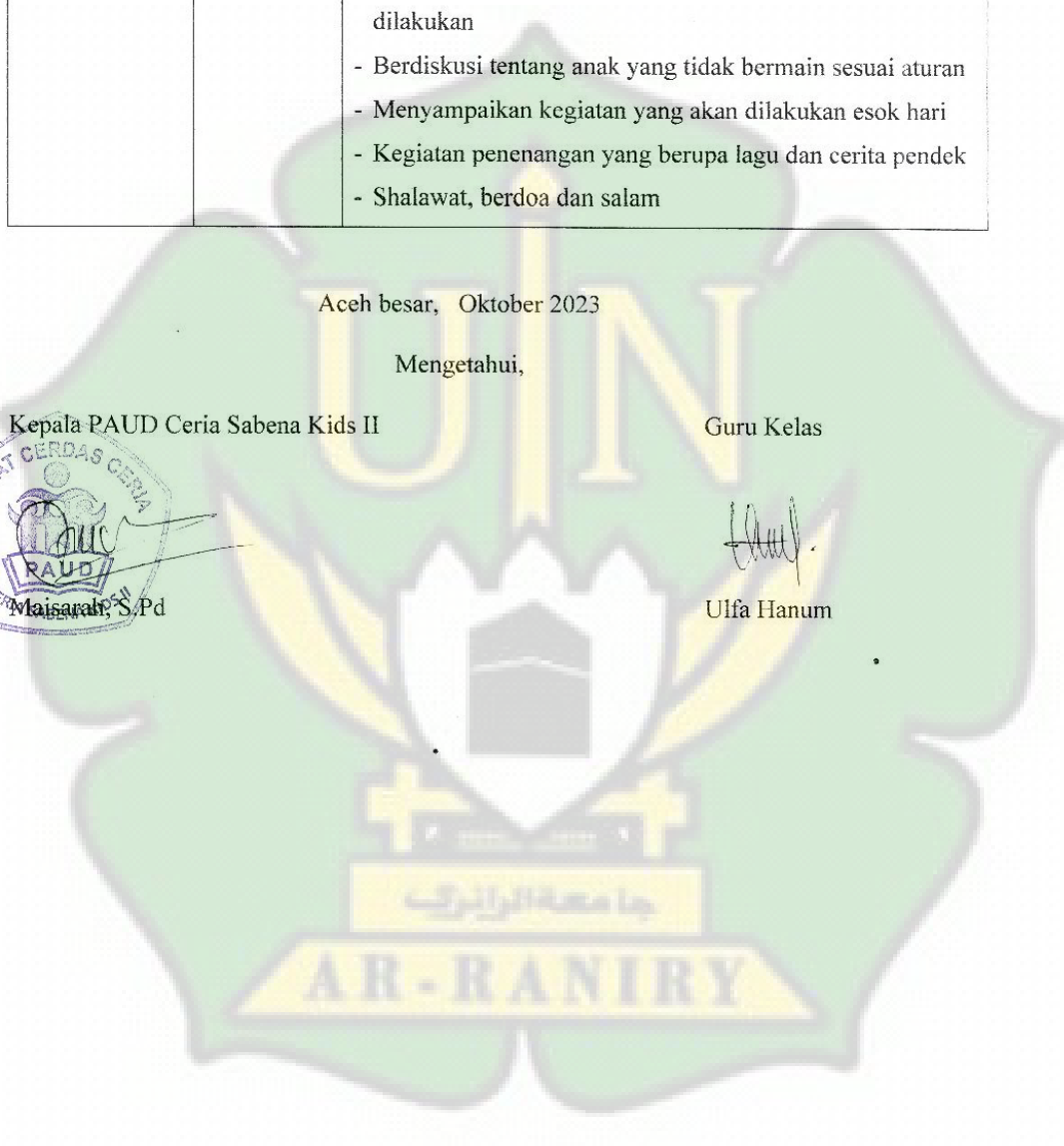
Mengetahui,

Kepala PAUD Ceria Sabena Kids II

Guru Kelas



Ulfa Hanum



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD CERIA SABENA KIDS II ACEH BESAR

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Binatang/Binatang yang bisa terbang/ Burung Merak
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Semester/Minggu : I/
 Model Pembelajaran : Kelompok
 Hari/ Tanggal : Selasa, 31 Oktober 2023

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Memiliki sifat yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman)
FISIK	2.8 Memiliki perilaku yang	2.8.1 Bertanggung jawab memindahkan

MOTORIK	mencerminkan kemandirian	mainan pada tempatnya
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk membangun motorik kasar dan halus	3.3.1 Menyebutkan anggota tubuh menggunakan gerakan
	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.3.1 Melakukan gerakan seperti Burung Merak 4.3.2 Menulis kosakata “Burung merak”
KOGNITIF	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)	3.8.1 Mengenal nama hewan (Burung merak) 3.8.2 Mengetahui bagian-bagian tubuh burung merak 3.8.3 Mengetahui proses perkembangan Burung merak
	4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak	4.8.1 Menyanyikan lagu “Burung Merak yang lucu” 4.8.2 <i>Finger painting</i> gambar Burung merak
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Percaya diri untuk menjelaskan tentang Burung merak
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan	2.6.1 Taat terhadap aturan main dan tidak mengganggu teman 2.6.2 Merapikan mainan yang telah digunakan

	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan	2.9.1 Mampu menolong teman jika diminta pertolongan
BAHASA	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)	3.11.1 Anak mampu menyebutkan burung merak terbang menggunakan sayap 3.11.2 Anak berani bertanya kepada guru
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa secara verbal dan non verbal)	4.11.1 Melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman lainnya
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya berupa gambar burung merak dengan cara <i>finger painting</i>
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4. 15.1 Menampilkan berbagai karya seni yang sudah dibuat didepan kelas

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak dapat menghargai ciptaan tuhan yaitu burung merak
2. Anak mengenal bentuk burung merak
3. Anak dapat mengenal bagian-bagian tubuh burung merak dan fungsinya
4. Anak dapat menghasilkan berbagai karya
5. Anak dapat bermain bersama temannya
6. Anak sabar menunggu giliran main serta dapat mengendalikan emosi
7. Anak belajar bertanggung jawab merapikan mainan yang sudah dimainkan

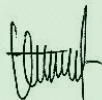
- a. Media yang digunakan : Gambar Kupu-kupu
- b. Sumber : Internet, buku
- c. Alat : Pensil, cat *finger painting*, pola bergambar burung merak kertas hvs.
- d. Model Pembelajaran : Kelompok

Pertemuan *Post-test*

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter
Pembukaan 30 menit (08.00-08.30)	<ul style="list-style-type: none"> - Salam dan bershawat kepada nabi - Membaca surat Al-Fatihah dan surat Al-ikhlas - Membaca doa kedua orang tua dan doa belajar. - Rencana Kegiatan hari itu. - Bernyanyi - Menggunakan kata: Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar dalam setiap kesempatan yang tepat - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. - Absensi 	Religius
		Religius Percaya Diri
Kegiatan Inti 60 menit (08.30-09.30)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memperlihatkan gambar kupu-kupu kemudian menyuruh anak menebak nama dari gambar yang diperlihatkan. - Guru menyebutkan bagian-bagian tubuh kupu-kupu beserta fungsinya - Menyanyikan lagu “burung merak” - Guru meminta anak membuat gambar burung merak menggunakan teknik <i>finger painting</i> - Guru meminta anak menyebutkan warna yang telah digunakan 	Ingin tahu Ingin tahu Percaya diri
Istirahat/	- Menyanyikan lagu “Makan Jangan Bersuara”	Percaya diri

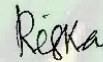
Makan 30 menit (09.30-10.00)	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris, cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas di dalam dan luar kelas 	Disiplin Religius
Penutup 30 menit (10.00-10.30)	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Berdiskusi tentang anak yang tidak bermain sesuai aturan - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang berupa lagu dan cerita pendek - Shalawat, berdoa dan salam 	Bertanggung jawab Ceria Religius

Mengetahui guru kelas

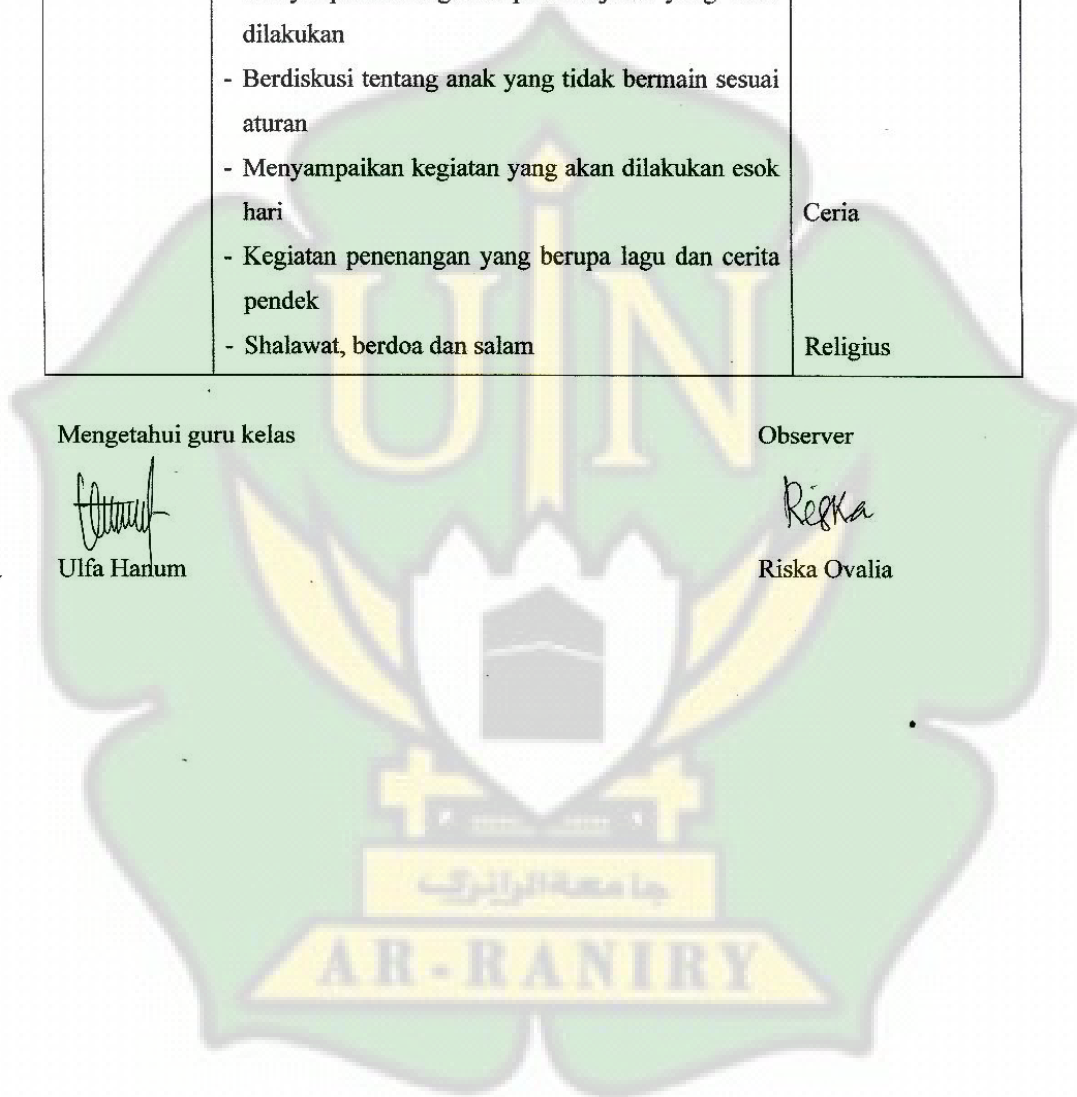


Ulfa Hanum

Observer



Riska Ovalia



Output SPSS Versi 26, Descriptive Uji Normalitas

Descriptives

Kelas	Pretest	Mean	Statistic	Std. Error
Hasil		11,8462	11,8462	0,30226
		95% Lower Bound	11,2236	
		95% Upper Bound	12,4687	
		5% Trimmed Mean	11,9145	
		Median	12,0000	
		Variance	2,375	
		Std. Deviation	1,54123	
		Minimum	8,00	
		Maximum	14,00	
		Range	6,00	
		Interquartile Range	2,00	
		Skewness	-0,361	0,456
		Kurtosis	0,036	0,887
posttest		Mean	15,7692	0,13931
		95% Lower Bound	15,4823	
		95% Upper Bound	16,0562	
		5% Trimmed Mean	15,7436	
		Median	16,0000	
		Variance	0,505	
		Std. Deviation	0,71036	
		Minimum	15,00	
		Maximum	17,00	
		Range	2,00	
		Interquartile Range	1,00	
		Skewness	0,369	0,456
		Kurtosis	-0,857	0,887

LAMPIRAN 8, T Tabel Untuk Alpha α 5% t

df	0,05	0,025
1	6.314	12.706
2	2.920	4.303
3	2.353	3.182
4	2.132	2.776
5	2.015	2.571
6	1.943	2.447
7	1.895	2.365
8	1.860	2.306
9	1.833	2.262
10	1.812	2.228
11	1.796	2.201
12	1.782	2.179
13	1.771	2.160
14	1.761	2.145
15	1.753	2.131
16	1.746	2.120
17	1.740	2.110
18	1.734	2.101
19	1.729	2.093
20	1.725	2.086
21	1.721	2.080
22	1.717	2.074
23	1.714	2.069
24	1.711	2.064
25	1.708	2.060
26	1.706	2.056
27	1.703	2.052
28	1.701	2.048
29	1.699	2.045
30	1.697	2.042
31	1.696	2.040
32	1.694	2.037
33	1.692	2.035
34	1.691	2.032
35	1.690	2.030
36	1.688	2.028
37	1.687	2.026
38	1.686	2.024
39	1.685	2.023
40	1.684	2.021
41	1.683	2.020
42	1.682	2.018
43	1.681	2.017
44	1.680	2.015
45	1.679	2.014
46	1.679	2.014
47	1.678	2.013
48	1.677	2.012
49	1.677	2.011
50	1.676	2.010
51	1.675	2.008
52	1.675	2.007

df	0,05	0,025
53	1.674	2.006
54	1.674	2.005
55	1.673	2.004
56	1.673	2.003
57	1.672	2.002
58	1.672	2.002
59	1.671	2.001
60	1.671	2.000
61	1.670	2.000
62	1.670	1.999
63	1.669	1.998
64	1.669	1.998
65	1.669	1.997
66	1.668	1.997
67	1.668	1.996
68	1.668	1.995
69	1.667	1.995
70	1.667	1.994
71	1.667	1.995
72	1.666	1.993
73	1.666	1.993
74	1.666	1.993
75	1.665	1.992
76	1.665	1.992
77	1.665	1.991
78	1.665	1.991
79	1.664	1.990
80	1.664	1.990
81	1.664	1.990
82	1.664	1.989
83	1.663	1.989
84	1.663	1.989
85	1.663	1.988
86	1.663	1.988
87	1.663	1.988
88	1.662	1.987
89	1.662	1.987
90	1.662	1.987
91	1.662	1.986
92	1.662	1.986
93	1.661	1.986
94	1.661	1.986
95	1.661	1.985
96	1.661	1.985
97	1.661	1.985
98	1.661	1.984
99	1.660	1.984
100	1.660	1.984
101	1.660	1.984
102	1.660	1.983
103	1.660	1.983
104	1.660	1.983

df	0,05	0,025
105	1.659	1.983
106	1.659	1.983
107	1.659	1.982
108	1.659	1.982
109	1.659	1.982
110	1.659	1.982
111	1.659	1.982
112	1.659	1.981
113	1.658	1.981
114	1.658	1.981
115	1.658	1.981
116	1.658	1.981
117	1.658	1.980
118	1.658	1.980
119	1.658	1.980
120	1.658	1.980
121	1.658	1.980
122	1.657	1.980
123	1.657	1.979
124	1.657	1.979
125	1.657	1.979
126	1.657	1.979
127	1.657	1.979
128	1.657	1.979
129	1.657	1.979
130	1.657	1.978
131	1.657	1.978
132	1.656	1.978
133	1.656	1.978
134	1.656	1.978
135	1.656	1.978
136	1.656	1.978
137	1.656	1.977
138	1.656	1.977
139	1.656	1.977
140	1.656	1.977
141	1.656	1.977
142	1.656	1.977
143	1.656	1.977
144	1.656	1.977
145	1.655	1.976
146	1.655	1.976
147	1.655	1.976
148	1.655	1.976
149	1.655	1.976
150	1.655	1.976
151	1.655	1.976
152	1.655	1.976
153	1.655	1.976
154	1.655	1.975
155	1.655	1.975
156	1.655	1.975

df	0,05	0,025
157	1.655	1.975
158	1.655	1.975
159	1.654	1.975
160	1.654	1.975
161	1.654	1.975
162	1.654	1.975
163	1.654	1.975
164	1.654	1.975
165	1.654	1.974
166	1.654	1.974
167	1.654	1.974
168	1.654	1.974
169	1.654	1.974
170	1.654	1.974
171	1.654	1.974
172	1.654	1.974
173	1.654	1.974
174	1.654	1.974
175	1.654	1.974
176	1.654	1.974
177	1.654	1.973
178	1.653	1.973
179	1.653	1.973
180	1.653	1.973
181	1.653	1.973
182	1.653	1.973
183	1.654	1.973
184	1.653	1.973
185	1.653	1.973
186	1.653	1.973
187	1.653	1.973
188	1.653	1.973
189	1.654	1.973
190	1.653	1.973
191	1.653	1.972
192	1.653	1.972
193	1.653	1.972
194	1.653	1.972
195	1.654	1.972
196	1.653	1.972
197	1.653	1.972
198	1.653	1.972
199	1.653	1.972
200	1.653	1.972

1. Kegiatan Pretest



(Gambar 1. Proses Menggambar Bebas pada *Pretest*)



(Gambar 2. Proses Menggambar Bebas pada *Pretest*)

2. Treatment I



(Gambar 3. Proses kegiatan *finger Painting* gambar kupu-kupu pada treatment I)



(Gambar 4. Hasil kegiatan *finger painting* gambar kupu-kupu pada treatment I)

3. Treatment II



(Gambar 5. Proses kegiatan *finger painting* gambar lebah pada treatment II)



(Gambar 6. Hasil kegiatan *finger painting* gambar lebah pada treatment II)

4. Treatment III



(Gambar 7. Hasil kegiatan *finger painting* gambar Capung pada treatment III)



(Gambar 8. Hasil kegiatan *finger painting* gambar Capung pada treatment III)

5. Posttest



(Gambar 9. Proses kegiatan menampilkan gambar merak pada posttest)



(Gambar 10. Hasil kegiatan *finger painting* gambar merak pada Posttest)