



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 8882-8897

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk

Mardiah^{1✉}, Leny Marlina², Yecha Febrieanitha Putri³

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: mardiah2408@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk" finger painting adalah teknik melukis dengan menggunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan batuan alat apapun. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta dapat melahirkan suatu pemecahan masalah yang unik terhadap permasalahan yang dihadapinya. adapun permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu pengaruh finger painting terhadap kreativitas anak kelompok b di tk dharma wanita desa tanjung baru kecamatan tanjung lubuk. tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh finger painting terhadap kreativitas anak kelompok b di tk dharma wanita desa tanjung baru kecamatan tanjung lubuk. Jenis penelitian ini adalah Pre-experimental dengan desain One Group Pretest-Posttest (satu kelompok subjek). Dengan menggunakan jumlah sampel 15 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi awal, sebelum diberi perlakuan dengan kegiatan finger painting, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan mewawancarai 3 orang guru yang bebrapa orang tua anak untk mengetahui proses perkembangan kreativitas anak, serta kendala atau halangan yang dihadapi guru-guru dan orang tua serta solusi dalam menghadapi permasalahan tersebut dan dokumentasi berupa gambar, audio dan foto-foto untuk dijadikan sebagai bukti dari segala kegiatan yang dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Hasil dalam penelitian ini diperoleh $t_{hitung} = -26.341$ sedangkan $dk=15 = 15-2=13$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 2,16037$, karena $t_{hitung} = -26,341 < t_{tabel} = 2,16037$ maka kesimpulan H_0 di tolak artinya ada pengaruh finger painting terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan tanjung Lubuk.

Kata kunci: *finger painting, kreativitas anak*

Abstract

This study entitled "The Effect of Finger Painting on the Creativity of Group B Children in Kindergarten Dharma Wanita Tanjung Baru Village, Tanjung Lubuk District" finger painting is a painting technique using the fingers directly without using any tools. Creativity is the ability to think of something in new and unusual ways and can give rise to a unique solution to the problems it faces. The problem that occurred in this study was the effect of finger painting on the creativity of group B children in Dharma Wanita Kindergarten, Tanjung Baru Village, Tanjung Lubuk District. The purpose of this study was to analyze the effect of finger painting on the creativity of group B children at Dharma Wanita Kindergarten, Tanjung Baru Village, Tanjung Lubuk District. This type of research is Pre-experimental with a One Group Pretest-Posttest design (one group of subjects). By using a sample of 15 children. The data collection technique in this study used preliminary observation, before being given treatment with finger painting activities, observation was used to collect data during treatment, the interviews conducted in this study were structured interviews by interviewing 3 teachers who were several parents of children to find out the development process children's creativity, as well as obstacles or obstacles faced by teachers and parents as well as solutions in dealing with these problems and documentation in the form of pictures, audio and photographs to serve as evidence of all activities carried out. The data analysis technique used in this research is validity test, reliability test, normality test, homogeneity and hypothesis. The results in this study obtained $t_{count} = -26.341$ while $dk = 15 = 15 - 2 = 13$ with a real level of 5% so that $t_{table} = 2.16037$, because $t_{count} = -26.341 < t_{table} = 2.16037$ then the conclusion H_0 is rejected means that there is the effect of finger painting on the creativity of group B children in Kindergarten Dharma Wanita Tanjung Baru Village, Tanjung Lubuk District.

Keywords: *Finger painting, children's creativity*

PENDAHULUAN

Kemampuan anak dalam menciptakan ide-ide atau gagasan terdapat 14 anak dari 15 sampel yang ada dengan tingkatan mulai berkembang (MB) dengan terdapat presentase 60%, 6 anak yang berada pada tingkatan berkembang sudah sesuai (BSH) presentase 35%, 10 anak dalam kemampuan memecahkan masalah yang berada pada tingkatan mulai berkembang (MB) dan dengan presentase 50%, 10 anak pada kemampuan tingkatan berkembang sesuai harapan (BSH) dan dengan presentase 50%, dan dalam kemampuan anak menciptakan atau menghasilkan produk atau karya baru itu terdapat 12 anak dalam tahapan mulai berkembang (MB) dan dengan presentase 60% dan 7 anak dalam kemampuan tahapan berkembang sesuai harapan (BSH) dan dengan presentase 45%. Hal ini juga dapat terlihat dari bagaimana proses pembelajaran mereka yang masih berpusat pada guru dan minim atau kurangnya bahan ajar.

Hikmah 2022 dalam penelitian skripsi Pengaruh bermain lego terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 5 Gunung Agung Kota Pagar Alam. Berdasarkan hasil observasi penelitian ini terdapat kemampuan anak-anak dalam menciptakan ide-ide atau gagasan terdapat 12 anak dari 20 sampel yang ada dengan tingkatan mulai berkembang (MB) dengan terdapat presentasi 60%, 7 anak yang berada pada tingkatan berkembang sudah sesuai (BSH) presentase 35%, 11 anak dalam memecahkan masalah yang berada pada tingkatan mulai berkembang (MB) dan dengan presentase 55%, 10 anak pada kemampuan tingkat perkembangan sesuai harapan (BSH) dan dengan presentase 45%, dan dalam kemampuan anak menciptakan atau menghasilkan produk atau karya baru terdapat 11 anak dalam tahapan mulai berkembang (MB) dan dengan presentase 55% dan 8 anak dalam kemampuan tahapan berkembang sesuai harapan (BSH) dan dengan presentase 40%. Dari hasil observasi penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemecahan masalahnya yaitu menggunakan permainan lego untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 5 Gunung Agung Kota Pagaralam.

Dalam kajian penelitian terdahulu yang sama-sama membahas cara meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan kegiatan *Finger Painting* untuk meningkatkan kreativitas anak yang mana lebih mudah menarik perhatian anak, karena itu akan membuat anak memiliki kebebasan dalam berkarya dan ikut serta dalam mempersiapkan kegiatannya. Penerapan kegiatan *Finger Painting* ini juga dapat mengembangkan motorik anak, melatih anak dalam mengemukakan ide-ide yang ada dalam imajinasinya, membantu kemampuan bahasa anak ketika menceritakan hasil karyanya kepada teman-teman, guru dan orang tua anak. Kegiatan *Finger Painting* tidak memerlukan alat lagi untuk melukis, anak langsung mengaplikasikannya menggunakan jari-jari tangannya.

Berdasarkan dari hasil observasi tentang adanya permasalahan tersebut maka daripada itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang kegiatan *finger painting*, karena terdapat banyak manfaat dari kegiatan *finger painting* dan baik dalam mengembangkan kreativitas anak. *Finger painting* ini belum pernah dilakukan di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk, sehingga kegiatan ini akan menjadi suatu hal yang baru bagi anak-anak dan menarik perhatian anak dalam mencobanya serta memberikan anak kebebasan dalam bereksplorasi dengan imajinasi yang dimiliki anak dalam menciptakan karya-karya baru mereka. Berkaitan dengan latar belakang permasalahan tersebut peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Kreatif Melukis Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kec. Tanjung Lubuk".

METODE PENELITIAN

Jenis dan desain penelitian

Jenis penelitian

Pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif berdasarkan pada ajaran positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, untuk pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif juga dapat berupa penelitian dalam bentuk korelasi atau hubungan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini digunakan sebagai acuan atau patokan agar penelitian tidak melenceng dari tujuan yang sudah ditetapkan, maka dari itu peneliti menggunakan jenis "*One-Group Pretest-Posttest Design*". Dalam desain ini peneliti akan menggunakan satu kelompok eksperimen yang diawali dengan tes awal (Pretest) dan setelah itu diberikan treatment dan kemudian tes akhir (Posttest). Hal ini dilakukan agar dapat melihat antara perbandingan keadaan sebelum diberi perlakuan (Pretest) dan sesudah diberi perlakuan (Posttest).

Populasi dan Sampel

Populasi

Sesuai dengan pendapat di atas tentang pengertian populasi tersebut, adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita desa Tanjung baru kecamatan Tanjung Lubuk.

Sampel

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak kelompok B (usia 5-6 tahun). Anak yang dipilih untuk dijadikan sampel berjumlah 15 anak dari populasi anak di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentu sampel jika semua anggota populasi relatif kecil kurang dari 30 orang anak sering disebut.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah alat utama dalam penelitian, peneliti melakukan observasi ke lokasi penelitian dengan cara mengamati dan melihat setiap aktivitas yang dilakukan anak dan mencatat mengenai apa saja yang terjadi.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini mewawancarai guru sebagai pendidik di TK Dharma Wanita Desa Tanjung baru. Selain itu ditujukan kepada kepala sekolah agar untuk mendapatkan data yang berkenaan dengan sesuai kondisi objektif sekolah. Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah foto pada saat melakukan wawancara bersama kepala sekolah dan tiga orang guru yang ada dan pengambilan foto profil sekolah, sejarah sekolah, struktur sekolah di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk serta foto-foto pada saat pelaksanaan kegiatan observasi yaitu ketika melakukan proses pembelajaran pemahaman anak tentang kegiatan finger painting, perkembangan kreativitas anak dan kondisi anak-anak ketika sedang melakukan kegiatan *finger painting* di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara mengelolah data yang digunakan dari teknik pengumpulan data yang telah dilaksanakan. Analisis data merupakan upaya yang sudah ada kemudian diolah dengan statistik yang dimana nantinya digunakan dalam menjawab rumusan masalah di suatu penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data ialah cara bagaimana dalam melaksanakan suatu analisis pada data dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikanya perlakuan menggunakan kegiatan finger painting.

a. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dinyatakan valid berarti instrumen soal yang dibuat sudah tepat, dan sebaliknya setelah dilakukannya uji coba instrumen dan menunjukkan hasil tidak valid, maka hasil tersebut tidak akan digunakan. Instrumen yang digunakan terlebih dahulu di *expert judgement* oleh dosen-dosen ahli.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah tingkat konsistensi pada suatu tes, yang dimana tes tersebut dipercaya untuk mendapatkan skor nilai yang tidak berubah. Reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis butir-butir yang ada pada instrumen dengan menggunakan teknik tertentu. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien

korelasi alpha dengan perbandingan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} keriterianya jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dapat dinyatakan reliabel dengan menggunakan bantuan *software SPSS for windows*.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data diperlukan untuk menentukan rata-rata pengujian yang akan diselidiki. Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan perhitungan uji *Kolmogorov-Sminov* dengan menggunakan *software SPSS for windows*.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Dan jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pretest* dan *posttest* anak. Uji homogenitas data ini dilakukan uji *Levene Statistik* dengan menggunakan *software SPSS for windows*.

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan, dalam penelitian menggunakan uji t.-test atau uji t. perhitung dilakukan menggunakan bantuan dari komputer *SPSS for windows*. Langkah-langkah dengan memilih *analyze, compare means*, kemudian klik *paired samples T test* lalu OK untuk di proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas kali ini peneliti menggunakan *kolmogrov-smirnov*. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji normalitas menggunakan *kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan bantuan SPSS dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
	N	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.46731510

Most Extreme Differences	Absolute	.103
	Positive	.103
	Negative	-.091
Test Statistic		.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data memiliki tingkat yang signifikan diatas 0,05 yaitu $0,200 > 0,05$. Nilai signifikan ini lebih besar dari taraf signifikan ($\alpha = 0.05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya data yang digunakan dalam penelitian kali ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data dengan membandingkan angka signifikan dan alpha, dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih kecil dari pada nilai alpha $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih besar dari alpha $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk uji homogenitas data pada penelitian ini yaitu menggunakan *Levene Statistic* pada *software* SPSS dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	8.306	1	28	.008
Posttest	Based on Median	7.799	1	28	.009
	Based on Median and with adjusted df	7.799	1	21.621	.011
	Based on trimmed mean	8.336	1	28	.007

Sumber. SPSS, Pengolahan Data 2023

Berdasarkan uji homogenitas di atas didapatkan nilai signifikan data kreativitas anak sebesar 0.008 dan hasil *Levene Statistic* adalah 8.306. dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas menggunakan SPSS adalah nilai $f_{hitung} >$ nilai signifikan ($\alpha = 0,05$),

maka hasil yang didapat adalah $0,007 > 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa data akhir kreativitas anak bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Setelah data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan menjawab rumusan masalah yang sudah ada, maka dilakukan analisis menggunakan uji-t untuk melihat adakah pengaruh dari kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak. Hasil uji hipotesis yang didapatkan dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post test	-37.73333	5.54806	1.43250	-40.80575	-34.66092	-26.341	14	.000

Sumber: SPSS.2023

Berdasarkan tabel *paired samples test* menunjukkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita adalah sebesar 0.000 lebih kecil dari nilai ketentuan sig = 0.05 atau dapat dilihat dari data yang diperoleh nilai $T_{hitung} = -26.341$ dan $T_{tabel} = 2,16037$ sehingga dapat dikatakan terdapat suatu perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara dua *pretest* dan *posttest* sehingga diketahui bahwa ada pengaruh dari kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita desa tanjung baru kecamatan tanjung lubuk.

Tahap Pelaporan

Pada pelaksanaan penelitian melalui *pretest* dan *posttest* pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk, mengacu pada 6 indikator dan 12 butir pertanyaan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan kegiatan *finger painting*. Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* anak kelompok B di TK Dharma Wanita dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 2.9 Hasil Tes Kreativitas Anak

No	Nama	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
1	AA	(L)	26	70
2	AAR	(P)	24	60
3	MDA	(L)	26	66
4	BA	(L)	24	64
5	EPA	(P)	22	56
6	FSA	(P)	20	53
7	TA	(L)	20	62
8	RJI	(L)	22	70
9	MD	(L)	20	64
10	JLM	(P)	24	62
11	JA	(P)	22	56
12	JAS	(L)	20	52
13	MPO	(P)	22	60
14	NZ	(P)	22	52
15	R	(P)	28	56
Jumlah			320	903
Rata-rata			21,333	60,2

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai minimum *pretest* sebesar 20 dan nilai maksimum *pretest* sebesar 28, sedangkan nilai minimum dari *posttest* sebesar 52 dan nilai maksimum *posttest* sebesar 70. Pada *pretest* rata-rata kreativitas anak sebesar 21,3 sedangkan *posttest* 60,2. Selisih antara *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 38,9. Terlihat bahwa hasil tes kreativitas pada anak meningkat setelah melakukan kegiatan *finger painting*.

Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti melakukan 11 kali pertemuan, dan sampel yang peneliti gunakan sebanyak 15 anak kelompok B di TK Dharma Wanita desa tanjung baru kecamatan tanjung lubuk. Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu

meminta izin kepada kepala sekolah di TK Dharma Wanita untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti melakukan observasi kepada anak dengan panduan indikator yang sudah dibuat sebelumnya. Pertemuan pertama dan kedua peneliti melakukan *pretest* dengan 3 indikator dan 6 butir amatan setiap pertemuan, pertemuan ketiga sampai dengan pertemuan delapan peneliti melakukan *treatment* dengan 1 indikator dan 2 butir amatan setiap pertemuannya, pertemuan kesembilan sampai dengan pertemuan kesebelas peneliti melakukan *posttest* dengan 2 indikator dan 4 butir amatan setiap pertemuannya. Berdasarkan penelitian ini adapun pembahasan secara rinci yang akan diuraikan peneliti yaitu sebagai berikut:

Perkembangan kreativitas anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk dapat di lihat dari hasil tes awal (*pre test*) yang telah dilakukan peneliti kemudian ditabulasikan datanya. Hasilnya adalah skor nilai perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk sebelum eksperimen yaitu nilai tertinggi 26 dan nilai terendahnya adalah 20. Frekuensi terbanyak yaitu nilai 22-23 dengan presentase 33%. pada interval pertama dengan nilai 20-21 terdapat 4 orang anak dengan presentase 27%, interval kedua dengan nilai 22-23 terdapat 5 orang anak dengan presentase 33%, interval ketiga dengan nilai 24-25 terdapat 3 orang anak dengan presentase 20%, interval keempat dengan nilai 26-27 terdapat 2 orang anak dengan presentase 13%, dan interval kelima dengan nilai 28-29 terdapat 1 orang anak dengan presentase 7%.

Dilihat dari penjelasan di atas bahwa perkembangan kreativitas anak di TK Dharma Wanita masih sangat rendah dan belum berkembang secara pesat sehingga peneliti melakukan *treatment* menggunakan kegiatan *finger painting* agar dapat mengetahui adakah pengaruh dari kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak.

Setelah dilakukannya *treatment* kepada anak menggunakan kegiatan *finger painting* dinyatakan terdapat pengaruh yang sangat tinggi dari kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak, pernyataan ini dapat dilihat dari hasil nilai tes akhir (*post tes*) yang telah dilakukan peneliti kemudian ditabulasikan. Hasilnya yaitu skor kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk setelah eksperimen adalah nilai tertinggi ialah 64 dan nilai terendah ialah 52. Frekuensi terbanyak ialah nilai antara 56-58 dan 60-62 dengan presentase 27%. Dapat dilihat pada interval pertama dengan nilai 52-54 terdapat 2 orang anak dengan presentase 13%, interval kedua dengan nilai 56-58 terdapat 4 orang anak dengan presentase 27%, interval ketiga dengan nilai 60-62 terdapat 4 orang anak dengan presentase 27%, interpal keempat dengan nilai 64-66 terdapat 3 orang anak dengan

presentase 20%, dan terakhir interval kelima dengan nilai 68-70 terdapat 2 orang anak dengan presentase 13%.

Peneliti akan menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dapat dilihat dari perbandingan antara hasil keseluruhan *pretest* yang didapat bilai tertinggi 26, nilai terendah 20 dan rata-rata nilai 21,333, sedangkan hasil dari *posttest* memperoleh nilai tertinggi 64, nilai terendah 52 dan rata-rata nilai 60,2 yang bearti nilai rata-rata setelah diberi *treatmeant*. Pada kegiatan *finger painting* dapat berpengaruh terhadap kreativitas anak, yang dapat dilihat dari uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, hasil yang didapat yaitu sig.(2-tailed) = 0,000 karena nilai signifikan (probalitas) lebih kecil dari 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan hasil deskripsi data yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diketahui kegiatan *finger painting* dapat membantu pendidik dalam meningkatkan dan mengasah perkembangan kreativitasnya, mencampurkan warna, mengecap, membuat bentuk buah yang anak inginkan sesuai imajinasi yang dimiliki anak, menjiplak tangan menggunakan warnakesukaan. Sehingga kegiatan *finger painting* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak. Kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu *finger painting*. Adapun pengertian *finger painting* menurut Mulyani *finger painting* adalah kegiatan melukis dengan menggunakan jari-jari tangan tanpa menggunakan alat bantu seperti yang dilakukan dalam kegiatan menggambar biasanya menggunakan pensil, krayon, kuas dan sebagainya.

Sehingga kegiatan *finger painting* adalah kegiatan yang sangat cocok dalam mengembangkan kreativitas anak. Menurut Suranto kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Karena dengan kegiatan *finger painting* ini guru bisa mengajak anak untuk berimajinasi, menghasilkan karya-karya baru, menyalurkan gagasan dan ide serta pendapat anak dalam kegiatan *finger painting*. Oleh karena itu melalui kegiatan *finger painting* anak akan lebih mudah mengasah kreativitasnya melalui tahapan mengenal warna, melakukan pencampuran warna, mengoleskan tangan anak di atas kertas, membuat dan memberi warna pada gambar sesuai dengan imajinasinya, sehingga diharapkan anak mendapat pengalaman secara langsung dan lebih konkrit terhadap anak.

Setelah proses pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* dirancang, pembelajaran atau *treatmeant* menggunakan kegiatan *finger painting* dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan oleh peneliti. Agar memenuhi tingkat kemampuan anak selama pembelajaran menggunakan *finger painting*

sehingga anak dapat berpikir dan menuangkan idenya, anak diperintah untuk membuat gambar buah lalu mewarnai gambar yang sudah dibuatnya tersebut, selanjutnya kegiatan *posttest* pun dilakukan dengan sangat baik dilihat dari lembar kerja peserta didik yang diberikan peneliti selama penelitian dengan jumlah 6 indikator dan 12 butir amatan. Indikator pertama anak menghasilkan ide atau gagasan, indikator kedua anak menciptakan produk baru atau karya baru dan indikator ketiga anak berfikir imajinatif.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan dari keseluruhannya bahwa menggunakan kegiatan *finger painting* dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas anak dapat memberikan pengaruh atau dampak yang positif, sehingga anak tidak mudah merasa bosan dan jenuh selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Perkembangan kreativitas anak di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk dilihat dari panduan indikator kreativitas anak sebelum dilakukannya *treatment*, anak belum bisa berkolaborasi dan mengekspresikan ide-ide yang dimilikinya kepada orang lain serta belum memiliki sifat mandiri dan rasa ingin tahu yang tinggi seperti anak usia dini pada umumnya. Sehingga pada saat dilakukan *pretest* dengan menggunakan panduan 6 indikator dan 12 butir amatan diperoleh nilai tertinggi 26 dan nilai terendah 20, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak di TK Dharma Wanita belum berkembang dengan baik. Adanya pengaruh kegiatan *finger painting* setelah dilakukannya *treatment* kepada anak dinyatakan terdapat pengaruh yang sangat tinggi dari kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak, pernyataan ini dapat dilihat dari hasil nilai tes akhir (*post tes*) yaitu nilai tertinggi 64 dan nilai terendah 52. Perbandingan antara hasil keseluruhan *pretest* yang di dapat nilai tertinggi 26, nilai terendah 20 dan rata-rata nilai 21,333 sedangkan hasil dari *posttest* memperoleh nilai tertinggi 64, nilai terendah 52 dan rata-rata nilai 60,2 yang berarti nilai rata-rata setelah diberi *treatment*. Pada kegiatan *finger painting* dapat berpengaruh terhadap kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011, Teori Belajar dan Perkembangan di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Asmusi, Jamal Ma'mur. 2009. Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini.. Yogyakarta: Diva Press
- Aries Listyowati dan Sugiyanto. 2019. Finger Painting. Jakarta: Erlangga For Kids
- Ayu Sri Menda. 2019. Pengembangan Kreativitas Siswa. Jakarta: Guependia
- Arischa, Suci. 2019. Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dari Kebersihan. Kota Pekanbaru. JOM FISIP. 6 (1)
- Al-Qur'an surat Ab-Nahl (lebah) surat 16 ayat : 78
- Badan Suryana. 2016. Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak). Jakarta; Kencana
- Cholid Narbuko. 2013. Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara, 2013
- Dewa Ayu Ketut Gayatri Sucianti, Ni Ketut Suarni, Pupu Rahayu Ujianti. 2016. Pengaruh Kegiatan Finger Painting Berbasis Teori Lokomosi Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak, (e- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No 2 _ Tahun 2016))
- Echols, John M dan Hassan Shadily. 2005. Kamus Inggris Indonesia. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Emzir. 2017. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Elizabeth B. Hurlock. Child Development, (Perkembangan Anak), Jilid 2, Alih Bahasa Med. Meitasari Tjandrasa, Erlangga, (Jakarta)
- Fauziah, Nur, Anizar, Ahmad. 2018. Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melukis di PAUD MY Dream School Banda Aceh, (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, (diakses pada 03 Juni 2018))
- Febri Nuraini. 2018. Artikel Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger painting Pada Anak di RA Sunan Averous Begoran, Bantul, (yogyakarta, 19 Januari, 2018)
- Hasanudin. 2017. Biopsikologi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Banda Aceh: Syariah Kuala University Press Darussalam
- Ihsan Maulana, Farida Mayar. 2019. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi, Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 03, Nomer 5 tahun 2019
- Ismail Nurdin & Sri Hartati. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: media Sahabat Cendikia, 2019

- Jonh. W. Creswell. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pusat Belajar, Cet Ke-2
- Kemendiknas. 2013. *Acuan Penyusunan Kurikulum Paud*. Jakarta: Depdiknas
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dan Praktik*. Medan Perdana Publishing
- Listyowati, A., & Sugiyanto. 2014. *Finger Painting*. Erlangga: For Kids
- Mayesky, Mary. 2011. *Aktivitas-aktivitas Seni Kreatif Melukis*. Jakarta : Indeks
- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Masganti Sit. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Masayu Rosyidah & Rafiq Fijri. 2021. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Depublish Publisher
- Ma'ruf Abdullah. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Banjarmasin: Aswaja Presindo
- Meleong, *Metode Penelitian*, hlm 18
- Mulyani. 2007. *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di taman Kanak-Kanak*. Jakarta, PT Asdi Mahasatya
- M. Fadilah. 2013. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Netti Herawati, Dkk. 2018. *Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Universitas Pgri Ronggolawe)
- Novi Mulyani. 2017. *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Observasi di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk, (28 Januari 2023)
- Pamadi. 2018. *Seni Keterampilan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka, Permendikbud 137, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (Jakarta: Depdiknas, 2014)
- Permendikbud 44. 2019. *Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Pada Taman Kanak-Kanak Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Keguruan*. Jakarta: Depdiknas
- Pekerti, Widia. 2007. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: UT, 2007
- Pengaruh Kegiatan Finger Painting dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 9 edisi 2, 2015)
- Pebria Suhartini. 2016. *Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Dengan*

Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Qomariyah Sholihah. 2020. Pengantar Metodologi Penelitian. Malang: UB Press

Rahimah. 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Strategi 4P, Educreative: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 04- Nomer 3 Tahun 2019

Rainy Ariesta. 2009. Pengenalan Seni Rupa Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. Albama

Rachmawati, Y., & Kurnia. 2012. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta Erlangga Prenada Media

Rika Afriani, Pengaruh Bermain Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) AkhlakulKarim Kotabumi Tahun pembelajaran 2015/2016 (Bandar Lampung, 7 Februari 2018) 2015

Rostina Sundaya. 2014. Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Saipul Annur. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif. Palembang: Rafah Press

Sepma Pulthinka Nur Hanip & Fahrudin. 2020. Implementasi Pendekatan 4P Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Kreatif, Jurnal el- Hikmah, Volume 14- Nomer 2 Desember 2020

Sujiono. 2009. Meningkatkan Motoric Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase dengan Berbagai Media, ([http://www.Google.com/search/G.Jurnal Diakses 27 Februari 2022](http://www.Google.com/search/G.Jurnal+Diakses+27+Februari+2022))

Sumanto. 2017. Perkembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Depdiknas

Sunarto. 2018. Pengembangan Kreativitas-Inivatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi, Jurnal Refleksi Edukatif, Volume 08 – Nomor 2 2018 e- ISSN: 2528-696X

Susili Raharjo & Edris Zamroni. 2019. Teori dan Praktik Pemahaman Individu Teknik Testing. Jakarta: Prenadamedia Group

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : CV Alfabeta

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan). Yogyakarta: Alfabeta

Strategi Agung Nugroho. 2005. Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan Spss. Yogyakarta: Andi

Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung, Alfabeta

Suharsisni Arikunto. 2006. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Bima Aksara

Utami Munandar. 2017. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat . Jakarta: Rineka Cipt

Wawancara di TK Dharma Wanita Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk, (9 February 2023)

- Wiratna Sujarweni. 2014. Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: PT Pustaka Baru
- Yani Mulyani dan Gracinia Juliska. 2017. Kemampuan Fisik Seni dan Manajemen Diri. Jakarta: PT Elex Komputindo
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. 2005. Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdikbud
- Yuliana Nurani Sujiono. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Bambang Sarwiji
- Yuliani Nuriani Sujiono, Dkk. 2013. Metode Pembelajaran Kognitif. Tangerang Selatan: UT
- Yuliani Nuraini, dkk. 2020. Memicu Kreativitas Melalui Bermain. Jakarta: Bumi Askara