

**PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B
TK ISLAM HARAPAN INDAH PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH:
KARTINI
NIM. F1121141005**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITASTANJUNGPURA
PONTIANAK
2018**

**PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B
TK ISLAM HARAPAN INDAH
PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

KARTINI
NIM F1121141005

Disetujui

Pembimbing I



Dr. Marmawi R. M.Pd
NIP. 195809011987031003

Pembimbing II



Dian Miranda M.A
NIP. 19840722200812005

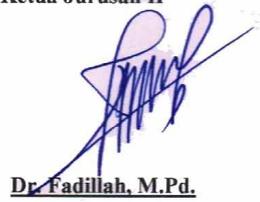
Mengetahui

Dekan FKIP UNTAN



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan IP



Dr. Fadillah, M.Pd.
NIP. 195610211985032004

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK ISLAM HARAPAN INDAH PONTIANAK

Kartini, Marmawi, Dian Miranda

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak

Email: oni.tini93@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of creativity between children in group B who were given a finger painting game with those who were not given a finger painting game. The method used is a good experimental method using pretest-postes group design and uses a quantitative approach. The population in this study were 124 and the sample was 38 children divided into control and experimental groups. Data collection techniques used are observation and documentary techniques, while data analysis techniques use an average formula. Based on the results of this study showed that the average of the larger experimental group compared to the average control group. After being given treatment that is 11.26 experimental groups, 6.68 control groups. From the results of the calculation of the t test with the help of the application (SPSS), it is known that the t_{count} value is 4.066. While the value of t_{table} with a significance level of 5% for one side and 0.025 (for two sides) with degrees of freedom $(n_1 + n_2 - 2) = (19 + 19 - 2) = 36$, then obtained 2,028. Because the value of $t_{count} > t_{table}$ ($4.066 > 2.028$), the null hypothesis (H_0) is rejected. That is, there is the effect of playing finger painting on the creativity of the group B children in the Harapan Indah Islamic Kindergarten in West Pontianak. The influence of 31% is calculated using the formula of coefficient of determination. The conclusion is that there is an effect of playing fingerpainting on children's creativity

Keywords: Creativity, Finger Painting

PENDAHULUAN

Kreativitas sangat penting bagi anak dalam mengembangkan kecerdasannya. Kreativitas yang anak miliki dapat dilihat dari beberapa hal, kreativitas dalam berpikir, memecahkan masalah dan dalam membuat hasil karya. Anak yang memiliki kreativitas akan senang melakukan beberapa hal diantaranya bereksplorasi, bereksperimen dan tertarik pada hal-hal yang baru dilihatnya.

Mengoptimalkan kreativitas anak seharusnya orang dewasa disekitar anak memberikan waktu serta kebebasan anak dalam melakukan kegiatan dan mencoba hal-hal baru. Pada saat inilah anak akan

bereksplorasi dengan gagasan dan konsep berpikir yang anak miliki. Peran pendidik maupun orang dewasa disekitar anak bertugas untuk memfasilitasi, mendampingi serta mengamati setiap perkembangan anak. Bukan selalu menuntut anak untuk melakukan semua kegiatan yang diperintahkan dengan kegiatan yang terus berulang dan monoton tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi terhadap kemampuan yang anak miliki. Hal ini yang menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang. Terlebih lagi tidak ada kegiatan yang menarik untuk memicu tingkat kreativitas anak.

Pendidik seharusnya bisa menggunakan teknik bermain yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajarannya agar dapat membantu mempengaruhi kreativitas yang ada dalam diri anak sehingga anak terpacu dalam mengikuti kegiatan yang guru lakukan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Mutiah (2014:41), kreativitas merupakan “Dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan langkah-langkah baru pada diri seseorang”. Yuliani dan Bambang, (2010:92) menyatakan, “Kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi orang tersebut dan orang lain”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengembangkan dan menciptakan suatu gagasan, ide, ilmu pengetahuan, teknologi, karya, seni yang bersifat imajinatif, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Kreativitas yang dapat anak kembangkan dengan ciri-ciri menurut Munandar (2009:37), mengemukakan ciri-ciri pribadi anak yang kreatif yaitu:“(1) Memiliki inisiatif; (2) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya; (3) Selalu ingin tahu; (4) Percaya diri”. Selanjtnya Guilford (dalam Hapseri, 2016:284) mengemukakan ciri-ciri kreativitas”1) kelancran berpikir(*fluen of thinking*),2) Keluwesan berpikir (*flexibility*),3) Elaborasi (*elabiration*), 4) Originalitas (*originality*)”.

Selanjutnya Astuti (2014:1) menyatakan, “Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai macam permainan yang menarik yang sifatnya membangun, seperti *clay*, *playdough*, *finger painting* dan masih banyak lagi jenisnya”. *Finger painting* merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas menciptakan produk atau hasta karya yang dapat dilakukan anak taman kanak-kanak. (Racmawati dan Euis, 2014:67).

Menurut Anies (2014:2) menyatakan, “*Finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat”. Selanjutnya Apriani (2016:25) menyatakan, “*Finger painting* adalah teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk menuang imajinasi anak”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* merupakan teknik melukis dengan jari secara langsung tanpa bantuan alat dengan mengoleskan cat pada kertas untuk menuangkan imajinasi anak.

Langkah –langkah bermain *finger painting* menurut Apriyani (2014:28) yaitu:1) Aktivitas bermain dilakukan anak dengan bantuan guru,2) Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri 3-5 orang anak. 3) Anak dalam kelompok membuat adonan bermain seperti yang telah diperagakan pendidik, kemudian memasukan 1 warna kedalam adonan dan mengaduk hingga rata. Masing-masing kelompok secara bergantian mendapatkan giliran.4) Setelah semua adonan memiliki warna, anak mengambil mangkok kemudian menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak.5) Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari/tangan ke adonan lalu menjiplak di atas kertas.6) Anak kembali diberikan pewarna kemudian diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru.

Finger painting dapat membuat anak merasakan kesenangan karena anak dapat menggambar atau melukis dengan jari-jarinya secara langsung tanpa menggunakan alat bantu lainnya, anak juga dapat berkreasi dengan warna yang dinginkannya dengan bebas. Selain itu *finger painting* juga bisa melatih aspek motrik dan kognitif serta aspek bahasa anak, karena anak akan menceritakan kepada temannya apa yang anak gambar atau lukis melalui jari-jari tangannya.

Listyowati (2014:13) menyatakan, “*Finger painting* dapat diterapkan sebagai salah satu pembelajaran kreativitas bagi anak”.

Berdasarkan observasi pada anak kelompok B di TK Islam Harapan Indah Pontianak Barat selama melakukan proses pembelajaran di kelas, pendidik cenderung memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh pendidiknya. Anak menulis sesuai dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari pendidik tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan.

Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberikan pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya. Kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di dalam ruang kelas dan anak selalu diperintahkan untuk duduk, diam, dan kerjakan. Hal ini tentu saja membuat ruang gerak anak menjadi sempit dan terbatas. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak menjadi bosan, kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar anak.

Faktor yang diduga menjadi penghambat permasalahan ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher center*), pembelajaran menggunakan metode klasik

(duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain. Faktor penghambat yang telah disebutkan di atas menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang optimal karena anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri serta anak hanya menjalankan tema kegiatan berdasarkan perintah dari pendidik.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Islam Hrapan Indah Pontianak Barat".

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen sungguhan yaitu dengan melakukan suatu perlakuan pada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain yang disebut dengan kelompok kontrol yang dipilih secara random (acak). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest group design*. Adapun gambaran mengenai rancangan dari penggunaan desain *pretest-posttest group design* menurut Sugiyono (2014: 112) adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Pola *Pretest-Posttest Group Design*

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Teknik

Populasi penelitian ini berjumlah 124 yang terbagi atas 6 kelompok. Karena penelitian ini menggunakan dua kelompok sebagai subjek penelitian, maka peneliti melakukan pengambilan sampel sebagai sumber data. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *simple random sampling*, yakni memberikan peluang yang sama pada anggota populasi. Setelah melakukan penyeleksian, maka terpilihlah kelompok eksperimen yang berjumlah 19 anak dan 19 anak sebagai kelompok kontrol.

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan dokumenter dengan alat pengumpul datanya berupa lembar observasi dan dokumen yang berbentuk tulisan maupun gambar. Lokasi dimana penelitian ini dilaksanakan adalah di TK Islam Harapan Indah Pontianak Barat yang berada di JL. Husen Hamzah. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini adalah dengan uji validitas konstruksi yakni dengan cara mengkonstruksi aspek-aspek yang akan diukur saat eksperimen berlangsung, kemudian mengkonsultasikan dengan ahli

dosen yang ada di FKIP UNTAN dan Prodi. PG-PAUD, serta pendidik yang ada ditempat observasi berlangsung.

Hasil penilaian kreativitas anak, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dianalisis menggunakan rumus $X = \frac{\Sigma}{n}$. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menggunakan rumus $t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{s_p}{\sqrt{n}}}$.

Prosedur penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap akhir.

Tahap persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan, antara lain: (1) Melakukan pra riset di TK Islam Harpan Indah Pontianak Barat melalui observasi; (2) Pengambilan sampel; (3) Menyusun rancangan kegiatan menggunakan kegiatan bermain *finger painting*; (4) Mendiskusikan hasil rancangan kepada guru kelas eksperimen.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Tahap Pertama, (observasi 1) Sebelum melaksanakan eksperimen, peneliti akan melakukan praeksperimen dengan mengamati kegiatan kreativitas anak baik pada anak yang ada dikelas eksperimen maupun yang ada pada kelas kontrol.

Tahap Kedua, pemberian perlakuan (*treatment*) Setelah mengetahui hasil dari praeksperimen, tahap kedua yang perlu dilakukan adalah pemberian perlakuan (*treatment*). Sebelum memberikan kegiatan bermain *finger painting*, peneliti telah berdiskusi dengan pendidik di kelompok yang ada pada kelompok eksperimen. Dalam diskusi tersebut, dibahas apa-apa saja yang akan dilakukan oleh pendidik dalam memberikan kegiatan bermain *finger painting* pada anak yang ada di kelompok eksperimen. Hal ini dilakukan agar, selama pemberian kegiatan kreativitas pendidik sudah terbiasa memberikan kegiatan dengan bermain *finger painting* yang sudah

dirancang sebelumnya oleh peneliti. Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yakni dengan cara pemberian kegiatan kreativitas menggunakan kegiatan bermain *finger painting*. Sedangkan pada kelompok yang menjadi kelompok kontrol melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa tanpa *finger painting* dari pendidik. Tahap Ketiga (observasi 2) Tahap ini merupakan tahap yang terakhir, yakni dengan mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan dengan menggunakan bermain *finger painting* pembelajaran pada kelompok eksperimen, dan tanpa bermain *finger painting* pembelajaran pada kelompok kontrol. Kemudian melihat hasilnya dan membandingkan data yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat pemberian perlakuan. Perlakuan yang diberikan di kelompok eksperimen yaitu memberikan pembelajaran bermain menggambar lingkungan rumah beserta bentuk dan warna lingkungan rumah tersebut.

Tahap akhir

Tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Menganalisis data yang diperoleh saat observasi 1 dan observasi 2 baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.
- 2) Mendeskripsikan hasil analisis data dan memberikan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah.
- 3) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kegiatan Permainan *Finger Painting*

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan permainan *finger painting* anak kelompok B di TK Islam Harapan Indah Pontianak Barat khususnya pada anak eksperimen adalah :1) Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang anak. 2) Anak dalam kelompok membuat adonan bermain *finger painting* seperti yang telah diperagakan oleh pendidik, kemudian memasukan 1 warna kedalam adonan dan mengaduk hingga rata.

Masing-masing kelompok secara bergantian mendapatkan giliran. 3) Anak dibagi kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari atau tangan ke adonan lalu menjiplak di atas kertas. 4) Anak kembali diberikan pewarna kemudian diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru.

Dari paparan di atas bahwa dari 19 anak kelompok B khususnya kelompok eksperimen melakukan permainan *finger painting* yang dilaksanakan pendidik dan anak telah sesuai berdasarkan tahapan permainan dan langkah-langkahnya bermain *finger painting*, sehingga menimbulkan peningkatan dan pengaruh terhadap kreativitas anak.

2. Penelitian Kelompok Eksperimen

Observasi (*pre-test*) ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat khususnya pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *finger painting*. Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Juli 2018, maka diperoleh data kreativitas anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat Skor total berjumlah 168, yang apabila dikonversikan berjumlah 1.050. Sedangkan rata-rata kreativitas anak kelompok eksperimen tersebut adalah 8,84 dengan rata-rata angka konversi sebesar 56.

Dari 19 anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, terdapat 3 anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat Kreatif, 7 anak kreativitasnya dengan kategori kreatif, 9 kreativitasnya dengan kategori cukup kreatif, serta 0 anak motivasi belajar bahasa Inggris dengan kategori kurang kreatif. Itu artinya, kreativitas anak kelompok eksperimen masih jauh dari kategori sangat kreatif. Pontianak dengan kategori sangat kreatif sebesar 16%, kategori kreatif sebesar 42%, kategori cukup baik sebesar 37%, serta kreativitas anak dengan kategori kurang kreatif sebesar 0%. Itu

artinya, anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif masih jauh jumlahnya dari pada kategori yang lainnya saat observasi 1 dilakukan

Observasi 2 ini dilakukan setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa bermain *finger painting*. Tujuan dilakukannya observasi 2 ini adalah untuk mengetahui perubahan motivasi belajar bahasa Inggris anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat khususnya pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain *finger painting*.

Berdasarkan hasil observasi 2 yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Juli 2018, maka diperoleh data kreativitas anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam harapan Indah Pontianak Barat. Skor total Kreativitas anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat berjumlah 214, yang apabila dikonversikan berjumlah 1.437. Sedangkan rata-rata motivasi belajar bahasa Inggris anak kelompok eksperimen tersebut adalah 11,26 dengan rata-rata angka konversi sebesar 70. Dari 19 anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelas B1 Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, terdapat 9 anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif, 7 anak yang kreativitasnya dengan kategori kreatif, serta 3 anak kreativitasnya dengan kategori cukup kreatif. Jika dibandingkan dengan jumlah serta rata-rata nilai pada saat observasi pertama, nilai yang ada pada observasi kedua ini mengalami peningkatan dengan kategori sangat kreatif sebesar 47%, kategori kreatif sebesar 42%, kategori cukup kreatif sebesar 11%, serta perilaku anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif sebesar 0%. Itu artinya, anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif lebih dominan diantara yang lainnya.

3. Penelitian Kelas Kontrol

Observasi 1 (*Pre-test*) ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat khususnya pada

kelompok kontrol. Berdasarkan hasil observasi pertama yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Juli 2018, maka diperoleh data perilaku kreativitas anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat.

Skor total kreativitas anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat berjumlah 117, yang apabila dikonversikan berjumlah 731. Sedangkan rata-rata kreativitas anak kelompok kontrol tersebut adalah 6,15 dengan rata-rata angka konversi sebesar 38. Dari 19 anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, terdapat 3 anak kreativitasnya dengan kategori kreatif, 7 anak kreativitasnya dengan kategori cukup kreatif, serta 9 anak kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif. Itu artinya, kreativitas anak kelompok kontrol masih jauh dari kategori kreatif dengan kategori sangat kreatif sebesar 0%, kategori kreatif sebesar 16%, kategori cukup kreatif sebesar 37%, serta kreativitas dengan kategori kurang kreatif sebesar 47%. Itu artinya, anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif lebih dominan diantara yang lainnya saat observasi 1 dilakukan.

Observasi 2 ini dilakukan untuk mengetahui perubahan kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat khususnya pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil observasi kedua yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari tanggal 31 Juli 2018, maka diperoleh data kreativitas anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat. Skor total kreativitas saat observasi 2 kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat berjumlah 127 yang apabila dikonversikan berjumlah 794. Sedangkan rata-rata kreativitas anak kelompok kontrol tersebut adalah 6,68 dengan rata-rata angka konversi sebesar 42.

Dari 19 anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, terdapat 2 anak kreativitas dengan kategori sangat kreatif, 4 anak kreativitas dengan kategori kreatif, 9 anak dengan kategori cukup kreatif, serta 4 anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif sedangkan dalam persen kategori sangat kreatif sebesar 11%, kategori kreatif sebesar 21%, kategori cukup kreatif sebesar 47%, serta perilaku anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif sebesar 21%. Itu artinya, anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat masih sangat sedikit saat observasi 2 dilakukan.

4. Pengaruh Kreativitas Anak Kontrol dan Ekperimen

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti menggunakan rumus uji beda antara dua perlakuan menggunakan uji t atau (t-Test). Penghitungan ini sekaligus untuk menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya, yaitu:

Secara statistik hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) $H_0 : \mu = \mu$ 2) $\mu \neq \mu$
Secara deskriptif, hipotesis di atas dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan kreativitas anak kelompok B antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Islam Harapan Indah Pontianak Barat. 2) Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat perbedaan kreativitas anak kelompok B antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat. Adapun kriteria dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: a) Jika \leq , maka H_0 diterima

Tabel 2
Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	Eksperimen	19	11.2632	3.10630	.70613
Belajar	Kontrol	19	6.6842	3.80135	.87209

Tabel 3
Independent Sample Test

	levene's test for equality of variances		t-test for equality of means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2tailed)	Mean Diffe rence	Std. Error Diffe rence	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		
Kreati vitas anak	Equal variances Assumed	.220	.042	4,066	36	.000	4.57895	1.12623	2.229485	6.86304
	Equal variances not assumed			4.066	34.626	.000	4.57895	1.12623	2.29170	6.86620

Artinya tidak terdapat perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh bermain *finger painting* kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, begitu juga sebaliknya; b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan kreativitas kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat. Untuk membantu mempermudah peneliti melakukan perhitungan, maka peneliti menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS)

Untuk *deskriptive statistics* diketahui sampel yang ada pada kelompok eksperimen berjumlah 19 anak saat *pre-test* dengan standar minimum 5, maksimum 13, rata-rata 8,84 dan standar deviasi sebesar 2.651. sedangkan *post-*

test nilai minimum berjumlah 5, maksimum 16, rata-rata 11,26 dan standar deviasi 3.106. Pada kelompok kontrol berjumlah 19 anak saat *pre-test* nilai minimum 2, maksimum 12, rata-rata 6,15 dan standar deviasi 2.986. sedangkan *post-test* nilai minimum 0, maksimum 13, rata-rata 6,68 dan standar deviasi 3.80. Berdasarkan normalitas diketahui bahwa nilai sig pada kelompok *pre-test* eksperimen yaitu 0,200, dan 0,131. Sedangkan *post-test* eksperimen 0,084 dan 0,366. Untuk nilai *pre-test* kontrol 0,082 dan 0,073 dan *post-test* kontrol 0.200 dan 0,167. Data dikatakan valid karena nilai sig di atas adalah 0,05 maka dapat dinyatakan valid atau normal. Berdasarkan tabel group statistic di atas diketahui sampel yang ada pada kelompok eksperimen berjumlah 19 anak dan sampel yang ada kelompok kontrol berjumlah 19 anak. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 11,2632 dengan standar deviasi 3,10 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 6,6842 dengan standar deviasi 3,80.

Berdasarkan tabel 4.7 independent samples test di atas diketahui hasil uji levene dan juga hasil uji t. Uji levene untuk kesetaraan varian (*Levene's Test for Equality of Variances*) merupakan cara untuk melihat apakah kedua varian tersebut sama (homogen) atau tidak. Jika diketahui kedua varian tersebut homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan *equal variance assumed* (diasumsikan varian sama). Begitu juga sebaliknya, jika diketahui kedua varian tersebut tidak sama, maka dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan *equal variance not assumed* (diasumsikan varian berbeda). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

Merumuskan hipotesis

H : kedua varian sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) sama.

H : kedua varian sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tidak sama.

Menguji hipotesis dengan kriteria sebagai berikut.

Jika probabilitas (*sig*) >0,05, maka H diterima, Jika probabilitas (*sig*) <0,05, maka H ditolak. Pengambilan keputusan berdasarkan tabel di atas diketahui probabilitas (*sig*) 0,042 < 0,05, maka ditolak. Artinya kedua varian sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tidak sama. Karena kedua varian tidak sama, maka dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan *equal variance not assumed* (diasumsikan varian berbeda).

Hasil uji t berdasarkan tabel di atas menggunakan *equal variance not assumed* (diasumsikan varian berbeda) diketahui nilai adalah 4,066. Sedangkan nilai dengan taraf signifikansi 5% untuk satu sisi dan 0,025 (untuk dua sisi) dengan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2) = (19 + 19 - 2) = 36$, maka diperoleh 2,028. Karena nilai $4,066 > 2,028$, maka hipotesis nol ditolak. Artinya terdapat perbedaan kreativitas antara anak kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat.

Berdasarkan tabel correlation maka diketahui nilai pada pearson correlation 561 dari nilai correlation tersebut di masukkan ke rumus koefisien determinasi untuk mencari berapa persen pengaruh media bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak, hasil yang di dapat yaitu sebesar 31% pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak.

Pembahasan

menurut Apriyani (2014:28) langkah – langkah bermain yang dilakukan anak adalah :a) Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang anak.b) Anak dalam kelompok membuat adonan bermain finger painting seperti yang telah diperagakan oleh pendidik, kemudian memasukan 1 warna kedalam adonan dan mengaduk hingga rata. Masing-masing kelompok secara bergantian mendapatkan giliran.c) Anak dibagi kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari atau tangan ke adonan lalu menjiplak di atas kertas.c) Anak kembali diberikan pewarna kemudian diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru.

Berdasarkan hasil Observasi bahwa anak kelompok B khususnya anak kelompok eksperimen di TK Islam Harapan Indah Pontianak Barat, dari 19 anak telah melakukan permainan finger painting berdasarkan langkah-langkah yang telah pendidik berikan sehingga menimbulkan peningkatan kreativitas anak kelompok B yang memiliki nilai rata-rata 8,84 mejadi 11,26. Sehingga memiliki pengaruh sebesar 31% pengaruh bermain finger painting terhadap kreativitas anak.

Menurut Rothemberg (dalam Mutiah, 2010:42) menyatakan bahwa, “Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”. Kreativitas sangat penting di tanamkan sejak usia dini pada anak agar anak dapat berkembang dan beradaptasi dengan baik dalam menghadapi masa depannya. Menurut Racmawati dan Euis, 2014:67 “*Finger painting* merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas menciptakan produk atau karya

yang dapat dilakukan anak taman kanak-kanak”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, menunjuk bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan dengan bermain *finger painting*. Saat observasi 1 dilakukan, hanya 3 atau 16% anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif, dan ada juga anak yang kreativitasnya dengan kategori kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif. Jumlah anak yang kreativitasnya dengan kategori kreatif adalah 7 anak atau 37% dari jumlah anak keseluruhan, anak yang kreativitasnya dengan kategori cukup kreatif adalah 9 anak atau 47%, serta anak yang kreativitasnya dengan kategori Kurang kreatif adalah 0 anak atau 0%. Dari data tersebut diketahui bahwa anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif memiliki jumlah dan persentase paling kecil dibandingkan yang lainnya.

Berbeda dengan observasi 1, saat observasi 2 dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan bermain *finger painting*, kreativitasnya anak cenderung meningkat. Dari 19 anak, sebanyak 9 anak atau 47% kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif, 7 anak atau 37% kreativitasnya dengan kategori kreatif, 3 anak atau 16% kreativitasnya dengan kategori cukup kreatif, dan tidak ada kreativitas anak dengan kategori kurang kreatif. Kreativitas dengan kategori sangat kreatif lebih dominan dari yang lainnya. Itu artinya, kegiatan dengan bermain *finger painting* yang telah diberikan oleh pendidik berdampak positif bagi anak, khususnya dalam kreativitas anak. Ketika pendidik memberikan suatu kegiatan dengan bermain yang menarik maka anak akan tertarik untuk memperhatikan dan memainkannya, karena rasa ingin tahu anak yang besar dan apa lagi suatu kegiatan tersebut baru anak lihat.

Berdasarkan hasil observasi 1 dan 2 pada kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, tidak ada perubahan yang signifikan. Saat observasi 1 dilakukan, dari 19 anak tidak ada satu pun anak yang dengan kategori sangat kreatif, hanya ada anak yang kreativitasnya dengan kategori kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif.

Jumlah anak yang berperilaku dengan kategori kreatif adalah 3 anak atau 16% dari jumlah anak keseluruhan, anak yang kreativitasnya dengan kategori cukup baik adalah 7 anak atau 37%, serta anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif adalah 9 anak atau 47 %.

Begitu juga saat observasi 2 dilakukan, dari 19 anak tidak ada anak yang kreativitasnya dengan kategori sangat kreatif adalah 2 anak atau 11% dari jumlah keseluruhan, anak yang kreativitasnya dengan kategori kreatif adalah 4 anak atau 21% dari jumlah anak keseluruhan, anak yang kreativitasnya dengan kategori cukup kreatif adalah 9 anak atau 47%, serta anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif adalah 6 anak atau 32%. Itu artinya, saat observasi 1 dan 2 jumlah anak yang kreativitasnya dengan kategori kurang kreatif hanya berkurang 3 anak. Hal ini dikarenakan, tidak ada perlakuan berupa pemberian kegiatan bermain *finger painting* yang diberikan pada anak.

Seperti yang dikemukakan oleh Lia (2014:2) menyatakan, “*Finger painting* digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan, anak bebas mengekspresikan dirinya”. Dengan kegiatan *finger painting* anak dapat meningkatkan imajinasi dan ide gagasan yang anak inginkan yang bersifat original dari dalam diri anak sendiri dalam membuat suatu karya. Oleh karena itu, penggunaan kegiatan bermain *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak dalam mencampur warna dan gambar. Anak dapat melakukan elaborasi warna dan membentuk gambar yang anak inginkan, sehingga anak akan merasa senang dan menarik untuk membuat suatu ide gagasan yang menghasilkan suatu karya yang unik.

Berdasarkan hasil penelitian dan penghitungan data sebelumnya, terdapat perbedaan kreativitas antara anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan melakukan uji t atau uji beda. Adapun kriteria pengujiannya adalah Jika \leq , maka H_0 diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa tidak terdapat

pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat. Begitu juga sebaliknya, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat.

Dari hasil penghitungan uji t dengan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) untuk *windows* 8, diketahui nilai t_{hitung} adalah 3,987. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk satu sisi dan 0,025 (untuk dua sisi) dengan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2) = (19 + 19 - 2) = 36$, maka diperoleh 2,028. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,066 > 2,028$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat.

Setelah dihitung menggunakan uji t maka dilanjutkan lagi dengan mencari berapa persen pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak menggunakan koefisien determinasi. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi diperoleh hasil sebesar 31% pengaruh bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat. Adapun kesimpulan secara khusus berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Kegiatan permainan *finger painting* pada anak kelompok B khususnya anak kelompok eksperimen telah sesuai berdasarkan langkah-langkah yang telah pendidik jelaskan. Sehingga menimbulkan peningkatan pada anak kelompok B di TK Islam Harapan Indah Pontianak Barat. 2) Kreativitas anak kelompok

eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat saat observasi 1 dilaksanakan memiliki nilai rata-rata sebesar 8,84. Sedangkan saat observasi 2 dilakukan, rata-rata kreativitas anak kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 11,26, itu artinya, terjadi peningkatan kreativitas anak kelompok B yang diberi permainan *finger painting* khususnya pada anak kelompok eksperimen. 3) Kreativitas anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Harapan Indah Pontianak Barat, saat observasi 1 dilaksanakan memiliki nilai rata-rata 6,15. Sedangkan pada saat observasi 2 diketahui nilai rata-rata kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang tidak berarti 6,68, itu artinya, tidak terjadi perubahan kreativitas anak kelompok B yang tidak diberi permainan *finger painting*. 4) Terdapat pengaruh anak kelompok eksperimen setelah diberi permainan *Finger painting* sebesar 31% dan tidak terdapat pengaruh yang berarti terhadap anak kelompok B khususnya anak kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan *finger painting*.

Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan: 1) Kepada Kepala TK untuk mendukung pendidik untuk melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain *finger painting* lebih sering dilakukan agar anak lebih bersemangat untuk belajar mewarnai dan menggambar. 2) Kepada setiap pendidik untuk lebih sering lagi memberikan kegiatan bermain *finger painting*. Hal ini dilakukan agar dapat meningkatkan kreativitas pada anak khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar dan mewarnai. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melihat anak-anak lebih bersemangat dan kreatif saat pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain *finger painting*. 3) Untuk setiap anak kepala TK, pendidik dan orangtua harus saling bekerjasama dalam usaha meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam mengemukakan ide gagasan yang anak inginkan, serta selalu memberikan dukungan kepada anak dengan memfasilitasi, menstimulasi, dan memonitori perkembangan anak dimana anak diberikan kebebasan untuk dapat mengekspresikan diri dengan bermain

bersama teman-temannya dan lingkungannya agar dapat menimbulkan kreativitas yang ada pada anak.4) Bagi peneliti lain bisa untuk lebih memperdalam lagi penelitian tentang kreativitas anak dengan kegiatan bermain lainnya yang sifatnya lebih membangun anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, berkarya sesuai keinginan anak sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriani, Rika (2016). *Pengaruh Bermain Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Februari 20,2018. (Online):
<http://digilib.unila.ac.id/22448/17/SKRIPS I%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASA NP>.
- Astuti, Desi. (2014). *Finger Painting Berpengaru Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Februari, 22 2018. (Online):
http://eprints.ums.ac.id/28653/11/NASKA H_PUBLIKASI.pdf.
- Hapsari Indri, Iriani. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Lisyowati, Nies. Sugiyanto.(2014). *Finger Painting*. Jakarta: Erlangga For Kids.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media.
- Rachmawati, Yeni. Kurniati, Euis. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyani Ardi, Novan. Barnawi. 2014. *Formad PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media