

Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 6 Tahun Di TK Aisyah Medan Johor T.A 2014/2015

Selviana Wulandari
TK Aisyah Medan

selvianawulandari@gmail.com

Abstrak. Penelitian pada anak kelompok B di TK Nur Aisyah Medan Johor di latarbelakangi oleh rendahnya pengembangan kreativitas anak terutama dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan *Finger Painting* terhadap pengembangan kreativitas anak.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang ada di TK Nur Aisyah Medan Johor yang berjumlah 43 orang. Pengambilan sampel dilakukan secara acak yaitu dengan undian, dimana saat pengambilan pertama yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan pengambilan kedua sebagai kelas kontrol yaitu kelas B2. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji t.

Hasil hipotesis diperoleh $t_{hitung} (6,05) > t_{tabel} (1,68)$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kegiatan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Nur Aisyah Medan Johor.

Kata kunci: *finger painting, kreativitas, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan perlu dimulai sejak dini. Pendidikan yang tepat sejak usia dini akan mempengaruhi seseorang untuk perkembangan selanjutnya. Perkembangan yang memerlukan pendidikan sebagai upaya pembentukan kepribadian seseorang di masa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan sejarah perkembangan anak selanjutnya. Pendidikan yang tepat sejak usia dini akan membawa dampak bagi perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial maupun emosi. Begitu pun sebaliknya, perlakuan yang kurang tepat akan membawa kerugian bagi perkembangan mereka. Secara umum tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini yang harus mencakup dan memperhatikan 5 aspek perkembangan anak usia dini. Ke 5 aspek perkembangan itu adalah aspek nilai agama dan moral, social-emosional, bahasa, kognitif dan fisik-motorik. Dan kreativitas anak yang harus dikembangkan dan diperhatikan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di PAUD.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan atau membuat sesuatu, baik berupa tindakan, gagasan maupun karya seni nyata yang relative berbeda

dengan apa yang sudah ada. Dilihat dari tindakannya, seseorang akan mampu menciptakan produk berdasarkan proses. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan bisa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas lah dapat membuat manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya.

Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan seseorang. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting. Seorang anak lahir membawa potensi kreatif. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang sarat dengan ide – ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu telah dikaruniai oleh sang pencipta. Maka secara alami pula anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu dengan caranya sendiri.

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal ia diciptakan, potensi kreatif ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apa pun yang ada disekitarnya. *“All individuals are creative in diverse ways and different degrees”* Piers dan Dedi Supriadi dalam (Rachmawati, 2010). Adalah pendidikan yang mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki manusia tersebut.

Anak usia 5-6 tahun, berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif dan berkarya seni. Anak sangat mudah dalam menyerap segala ilmu yang diberikan oleh guru, hal inilah yang mendasari anak dikatakan sebagai *“Golden Age”* atau usia keemasan. Salain hal ini, anak memiliki sikap natural yang mendasar dan hal ini harus dikembangkan sehingga sifat kreativitasnya dapat tumbuh dan berkembang.

Dalam upaya mengembangkan kreativitas ini, hendaknya dilakukan semenjak usia dini, sebab pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Hal itu karena anak dalam usia dini masih dalam taraf pembentukan baik dalam kemampuan otaknya maupun kemampuan fisiknya, mereka juga memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan, dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakan. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya; dan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Namun dalam menumbuh kembangkan kreativitas pada diri anak tidak dapat dilakukan secara instant, perlu adanya strategi. Salah satu strategi untuk mendorong munculnya kreativitas anak adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang kreatif seperti memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, menyediakan alat permainan untuk anak bermain, menyediakan ruangan yang luas, bersih, aman, nyaman sehingga anak dapat bebas untuk mengasah kreativitasnya dalam melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga akan mendorong anak menjadi pribadi yang kreatif. Lingkungan belajar yang kreatif dapat diciptakan melalui lingkungan pendidikan. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik akan dapat membantu untuk mengembangkan segenap potensi kreatif anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Nur Aisyah Medan Johor menunjukkan dari 20 orang anak sekitar 80%

anak masih kurang kreativitasnya, sedangkan 20% anak kreativitasnya sudah mulai berkembang dengan baik, kurangnya kreativitas anak terlihat dari masih banyaknya anak yang kurang semangat dan anak cepat sekali merasa bosan didalam mengikuti pembelajaran, anak cepat menyerah ketika mengerjakan tugas, cepat putus asa ketika tidak mampu mengerjakan tugas, dan bahkan menangis apabila tidak mampu mengerjakan tugas, anak lebih suka meniru hasil karya temannya dalam kegiatan menggambar dan mewarnai, hampir semua hasil karya anak sama bahkan ada yang terfokus pada contoh yang diberikan guru, dan kebanyakan anak yang lebih suka diam dan tidak mau bertanya tentang hal yang tidak diketahuinya.

Berdasarkan dari hasil temuan peneliti di lapangan, peneliti melihat bahwa penyebab kurangnya kreativitas yang dimiliki anak didik di TK Nur Aisyah dikarenakan guru kurang mengeksplorasi dan mengembangkan bakat anak melalui media pembelajaran, guru kurang dalam memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, guru kurang memberikan rangsangan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan kreatif. Guru seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah dengan kegiatan seni seperti *Finger Painting*(Melukis dengan Jari).

Kondisi kurang optimalnya kreativitas anak sehingga anak cepat sekali merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan di TK Nur Aisyah ini lebih menekankan pada segi akademik saja, seperti membaca, menulis dan berhitung. Hal itu dilakukan karena tingginya tuntutan para orang tua bahwa ketika tamat dari TK anaknya harus bias membaca, menulis dan berhitung. Sehingga guru lebih menekankan pembelajaran dari segi akademik anak saja yaitu membaca, menulis dan berhitung.

Hal ini sejalan dengan sistem pendidikan saat ini seperti yang dinyatakan oleh Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010: 9) mengatakan bahwa sistem pendidikan lebih berorientasi pada pendidikan akademik. Artinya sistem persekolahan lebih mengutamakan upaya pembentukan manusia yang menjadi pintar di sekolah saja dan menjadi pekerja bukan menjadi manusia kreatif.

Dalam sebuah penelitian Munandar dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:9) menemukan bahwa menurut orang tua dan guru, Anak ideal adalah anak yang sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif, yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya. Sejalan dengan penelitian Munandar bahwa kebanyakan guru lebih menekankan pembelajaran yang mendominasi akademik. padahal seharusnya pembelajaran di usia dini dilaksanakan dengan sistem bermain sambil belajar. Tetapi kenyataan yang sering terjadi di sekolah, guru memberikan tugas menghitung angka, menulis sesuai contoh yang diberikan gur, dan membaca. Sehingga tanpa disadari pembelajaran yang dilakukan dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak bahkan dapat memperlambat perkembangan kreativitas anak.

Setiap orang mampu menjadi kreatif, begitu pula kemampuan kreativitas bangsa indonesia seharusnya setara dengan bangsa lain. Tidak banyak data penelitian yang menyebutkan atau menyimpulkan bagaimana tingkat kreativitas bangsa indonesia. Hal ini karena tidak banyak studi berbasis populasi yang dilakukan di indonesia dan beragamnya defenisi, batasan serta cara pengukuran kreativitas. Dilain pihak, untuk mengukur

keaktivitas masih terdapat beberapa pandangan yang bersifat kontroversi. Bagi sebagian pakar mengukur kreativitas bagaikan sebuah paradoks, karena salah satu prinsip kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir divergen yang sulit diukur dengan suatu alat ukur yang terstandarisasi.

Guru dan orang tua mempunyai peran penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak, hendaknya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman dan kepuasan sehubungan dengan kebebasannya berekspresi dan bereksplorasi dengan mengadakan kegiatan seni, menyediakan peralatan dan perlengkapan yang bisa mengeksplorasi/mengembangkan kreativitas anak. perkenalkan anak dengan benda-benda baru dan teknik-teknik baru.

Dalam berbagai kegiatan seni terdapat banyak kesempatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. salah satunya penulis memilih melalui kegiatan Finger Painting untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan seni finger painting tersebut anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan kekreatifan mereka. Anak juga dapat bereksperimen dan bereksplorasi. Hal ini sangat bermakna bagi tumbuhnya pikiran imajinatif mereka.

Finger painting atau melukis dengan jari adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Dan salah satu cara membuat mereka terbiasa dengan tekstur, seni, warna dan kreativitas. Ada banyak jenis pewarna/cat lukis yang dijual dipasaran, tetapi saya sebagai peneliti lebih memilih membuatnya sendiri karena lebih aman untuk anak-anak.

Kegiatan finger painting adalah kegiatan yang mengasyikkan. Anak akan berkembang kreativitasnya dan juga dapat mengembangkan motorik halusnya. Dengan melukis anak akan dapat menuangkan imajinasinya. Dan anak juga dapat bereksplorasi terhadap warna.

Dalam pembelajaran melukis anak-anak biasanya belajar sambil bercakap-cakap dengan temannya. Percakapan pertama mereka kebanyakan adalah tentang warna-warna yang mereka peroleh. Sambil bereksperimen dengan mencampurkan warna-warna, anak-anak itu akan bermain, bermain elemen seni ini dengan cara yang santai. Ini akan membuat mereka mengekspresikan sesuatu yang bersifat pribadi dalam lukisan. Anak akan mengeksplorasikan semua bentuk yang pernah ia lihat, Sehingga kreativitas anak akan berkembang dilihat dari hasil karya yang dibuat oleh anak. Anak akan membuat suatu karya abstrak yang ditorehkan dalam kertas gambar. Walaupun hasilnya mungkin tidak berarti bagi orang dewasa, tetapi baginya mungkin lukisan itu mempunyai arti.

Berdasarkan uraian diatas, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen apakah ada “Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah Medan”.

Berdasarkan Latar Belakang dan identifikasi Masalah di atas, maka Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah : Apakah pengaruh penggunaan kegiatan finger painting terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun ?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh kegiatan finger painting terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyah Medan.

METODE

Penelitian ini adalah bersifat kuantitatif dengan menggunakan True Experimental Design. Dalam penelitian ini digunakan bentuk Posttest Only Control Design dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil secara random.

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Aisyah Medan Johor. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran baru yakni bulan Juli-Agustus T.A 2014/2015.

Sugiono (2006:90) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Objek / Subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari defenisi diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Aisyah Medan Johor yang berjumlah 43 anak.

Sugiono (2006:91) mengatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel yang digunakan penulis adalah pengambilan sample secara random/ acak dengan undian dan dipilih karna memiliki karakteristik yang sama pada masing-masing anak. Kelompok B dibagi menjadi dua setelah itu ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random. Berdasarkan langkah-langkah di atas maka kelas eksperimen berjumlah 20 anak dalam satu kelas dan kelas kontrol berjumlah 23 anak dalam satu kelas.

Variabel dalam penelitian ini yaitu : (a) Variabel bebas; Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah kegiatan *finger painting* dan (b) Variabel terikat; Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah kreativitas anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes yaitu observasi terstruktur tentang kreativitas anak. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Instrumen penelitian ini menggunakan panduan observasi. Pengamatan dilakukan oleh penulis sendiri.

Pedoman observasi berisi sebuah daftar kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, observer (pengamat) hanya memberikan tanda lingkaran pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat. Dalam pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang sekaligus sebagai observer juga dibantu oleh 1 orang guru sebagai observer lainnya. Adapun perannya adalah mengamati kreativitas anak yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan penulis pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan maka diperoleh data tentang kreativitas pada saat menerapkan kegiatan *finger painting*. Berikut pedoman observasi yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian.

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang diambil. Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif dan statistic impersial. Teknik statistic deskriptif yang digunakan adalah untuk mendeskripsikan data variabel kemampuan kognitif anak dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mentabulasi data

Menurut Sugiyono (2010: 237), tabulasi data dalam hasil penelitian berdasarkan data yang telah ditetapkan sebagai sampel, dan data variabel yang telah ditetapkan.

b. Menghitung rata-rata

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata data nilai yang dimaksud.

Rumus : $\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$
 Ket : \bar{X} = Rata-rata
 \sum = Jumlah
 xi = nilai skor anak
 n = Jumlah indikator

c. Menginterpretasikan hasil perhitungan rata-rata

Tabel interpretasi dapat dibuat dengan langkah-langkah berikut ini :

1. Menentukan range : Skor tertinggi - Skor terendah
2. Menentukan kelas interval : ditetapkan kedalam 4 kelas
3. Menentukan interval

Berdasarkan langkah-langkah diatas, maka dapat diketahui tabel interpretasi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Interpretasi data pengembangan kreativitas

| Skor | Pengembangan Kreativitas |
|---|--------------------------|
| $1 \leq \text{skor rata-rata} \leq 1,75$ | Kurang |
| $1,76 \leq \text{skor rata-rata} \leq 2,50$ | Cukup |
| $2,51 \leq \text{skor rata-rata} \leq 3,25$ | Baik |
| $3,26 \leq \text{skor rata-rata} \leq 4$ | Sangat Baik |

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Dalam Sudjana (2005:466), uji normalitas diadakan untuk mengetahui populasi dan sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini digunakan dengan menggunakan uji Liliefors. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ disajikan angka baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus: $Z_i = \frac{x_i - X}{S}$
 Dengan: X = rata-rata —
 S = simpangan baku sampel
- b. Untuk tiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$
- c. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlakanya
- d. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutkanlah harga terbesar ini L_o

Untuk menerima atau menolak hipotesis dibandingkan L_o dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar Lilliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan kriteria: tolak hipotesis nol bahwa data berdistribusi normal jika L_c yang diperoleh dari pengamatan melebihi L dari daftar. Dalam hal lainnya, hipotesis diterima.

Jika $L_o < L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal

Jika $L_o > L_{tabel}$, maka sampel tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Menurut Sudjana (2005:250), untuk uji homogenitas data populasi digunakan uji kesamaan varians, dengan rumus:

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

Kriteria Pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka kedua sampel tidak berasal dari populasi yang homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua sampel berasal dari populasi yang homogen.

$F_{tabel} = F_{1/2 \alpha}$ (dk varian terkecil -1 dan dk varian terbesar - 1)

Taraf Signifikan (α) = 0,10

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak, yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji satu pihak. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Rumus uji t sebagai berikut:

Alternative pemilihan uji-t

1. Jika data berasal dari populasi yang homogen ($\sigma_1 = \sigma_2$ dan σ tidak diketahui), maka digunakan rumus uji-t yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Sudjana, 2002:239})$$

Dengan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

2. Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen ($\sigma_1 \neq \sigma_2$ dan σ tidak diketahui), maka digunakan rumus uji-t' yaitu:

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Sudjana, 2002:241})$$

Keterangan :

t = luas daerah yang dicapai

n_1 = banyak anak pada sampel kelas eksperimen

n_2 = banyak anak pada sampel kontrol

S_1 = simpangan baku kelas eksperimen

S_2 = simpangan baku kelas kontrol

S^2 = simpangan baku gabungan dari S_1 dan S_2

X_1 = rata-rata selisih skor anak kelas eksperimen

X_2 = rata-rata selisih skor anak kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah : terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan dk = $(n_1 + n_2 - 2)$ dengan peluang $(1-\alpha)$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dan tolak H_0 jika t mempunyai harga-harga lain.

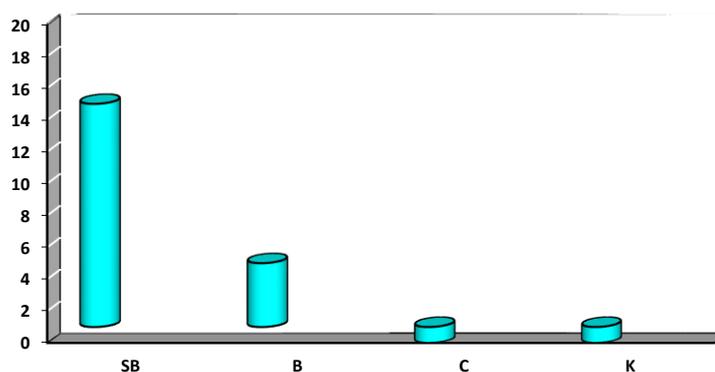
H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_a diterima apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak

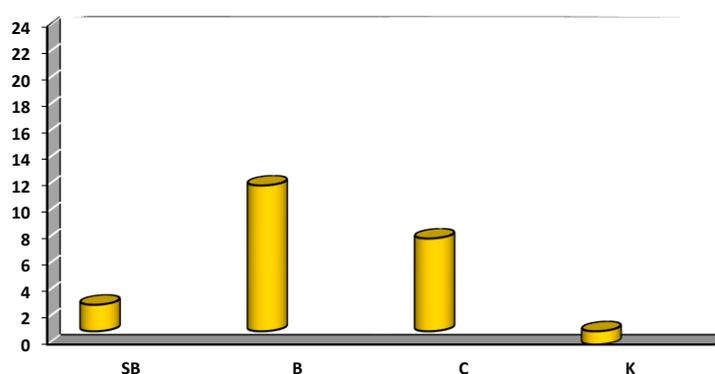
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pada kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata 56,3 dengan sampel 20 anak. Berikut adalah tabel hasil data pengembangan kreativitas anak di kelas eksperimen.

Gambar 1. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelas Kontrol



Dari hasil observasi, dapat dilihat bahwa dengan melakukan kegiatan finger painting dalam mengembangkan kreativitas memberikan perbedaan pada pengembangan kreativitas anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perbedaan Hasil Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| NO. | Kelas Kontrol | | NO. | Kelas Eksperimen | |
|-----------|----------------------|-----|-----------|----------------------|-----|
| | Nilai Rata-rata Anak | Ket | | Nilai Rata-rata Anak | Ket |
| Jumlah | 64,6 | | Jumlah | 70,31 | |
| Rata-rata | 2,80 | | Rata-rata | 3,51 | |
| Kategori | Baik | | Kategori | Sangat Baik | |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen (pembelajaran melalui kegiatan *finger painting*) dan kelas kontrol (melalui kegiatan menggambar). Pada kelas eksperimen nilai rata-rata diperoleh 3,51 termasuk dalam kategori Sangat Baik, dan di kelas kontrol nilai rata-rata 2,80 termasuk dalam kategori Baik. Maka dari itu dapat terlihat bahwa kegiatan *finger painting* yang digunakan di kelas eksperimen lebih baik tingkat pengembangan kreativitasnya dibandingkan di kelas kontrol yang menggunakan kegiatan menggambar. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak kelas eksperimen dengan kegiatan *finger painting* lebih baik dibandingkan pengembangan kreativitas anak kelas kontrol dengan kegiatan menggambar.

Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui keadaan yang diteliti dilakukan uji Normalitas data yaitu dengan uji Liliefors sebagai berikut.

Tabel 2. Ringkasan Uji Normalitas Data Dengan Uji Liliefors

| No | Data | Kelas | L_{hitung} | L_{tabel} | Kesimpulan |
|----|-----------------|------------|--------------|-------------|------------|
| 1 | Observasi akhir | Eksperimen | 0,1332 | 0,190 | NORMAL |
| 2 | Observasi akhir | Kontrol | 0,15 | 0,173 | |

Berdasarkan dari data pada tabel 4.3. menunjukkan bahwa data observasi kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1332 < 0,190$, dan data observasi kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,15 < 0,173$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk menguji perbedaan pengembangan kreativitas anak perlu diketahui apakah data memenuhi asumsi sampel berasal dari varians yang homogen atau tidak maka diperlukan uji kesamaan dua varians. Uji homogenitas observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di peroleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,06 < 2,22$, maka diterima hipotesis nol bahwa sampel memiliki varians yang homogen. Ringkasan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 3. Ringkasan Uji Homogenitas

| No | Data Kelas | Varians | F_{hitung} | F_{tabel} | Kesimpulan |
|----|----------------------------------|---------|--------------|-------------|------------|
| 1 | Observasi akhir kelas eksperimen | 36,24 | 1,06 | 2,22 | Homogen |
| 2 | Observasi Kelas kontrol | 38,56 | | | |

Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik uji-t terhadap data yang diperoleh melalui observasi akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji-t diperoleh pada tabel 4.5. seperti dibawah ini.

Tabel 4. Ringkasan Uji-t

| No | Data | Nilai Rata-Rata | t_{hitung} | t_{tabel} | Kesimpulan |
|----|----------------------------|-----------------|--------------|-------------|-------------------------------|
| 1 | Observasi kelas eksperimen | 14,27 | 6,05 | 1,68 | Ada perbedaan yang signifikan |
| 2 | Observasi kelas control | 11,24 | | | |

Berdasarkan data tabel 4.5. diatas nilai observasi akhir kelas eksperimen dan nilai observasi akhir kelas control diperoleh t_{hitung} 6,05 sedangkan $t_{tabel} = 1,68$, maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan kegiatan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun TK Nur Aisyah Medan Johor Tahun Ajaran 2014/2015.

Sebelum memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas control di simpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak adalah sama yakni berdasarkan tingkat usia yaitu masing-masing usia 5-6 tahun.

Kegiatan *Finger Painting* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena mereka dapat berkreasi dengan bebas mengekspresikan dirinya serta dapat menuangkan emosi, ungkapan hati maupun perasaan melalui goresan-goresan jari tangan dengan mencampurkan berbagai warna. Dengan berkembangnya imajinasi anak dapat mengeksplorasikan semua bentuk yang pernah dilihat dan disukai anak akan digambar. Sehingga kreativitas anak akan berkembang melalui kegiatan *finger painting* ini.

Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh nilai rata-rata pengembangan kreativitas anak kelas eksperimen 3,51 sedangkan dikelas control 2,80. Dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pengembangan kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan *Finger Painting* sangat menarik bagi anak usia 5-6 tahun karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain sembari belajar. Hasil perlakuan kegiatan *finger painting* pada kelas eksperimen memuaskan. Hal ini terlihat dari lebih meningkatnya kreativitas anak pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, contohnya ketika pembelajaran dengan tema warna kesukaan, anak terlihat antusias dan semangat untuk melakukan kegiatan *finger painting* sesuai dengan warna kesukaan anak. Anak terlihat sangat kreatif saat anak mulai mencoba mencampurkan warna merah dan hijau sehingga menjadi warna yang baru. Dengan kegiatan *finger painting* anak terlihat sangat antusia dan senang saat mulai melukis dan mencampurkan warna yang satu dengan yang lain, sehingga kreativitas anak dapat berkembang melalui kegiatan *finger painting*. Sedangkan, kegiatan pengembangan kreativitas anak pada kelas kontrol dengan kegiatan menggambar menggunakan pensil kurang efektif karena anak hanya menggambar dengan pensil tanpa ada warna-warna yang menghiasi dan gambar hanya terlihat polos tanpa warna, sehingga anak tidak semangat dalam melakukan kegiatan menggambar, hal itu dapat terlihat saat anak hanya mencoret-coret kertas gambarnya dengan pensil dan tidak menciptakan gambar apapun. Sehingga kreativitas anak tidak berkembang secara optimal.

Selain kreativitas anak dapat berkembang dengan adanya kegiatan *finger painting*, aspek kognitif, motorik halus, bahasa, sosial dan emosional anak juga dapat

berkembang. selain itu Finger Painting juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak sehingga sangat berguna bagi perkembangan anak selanjutnya.

Anak yang kreatif akan mampu menciptakan hasil karya yang baru, Mampu menimbulkan rasa puas terhadap hasil karyanya dan mendapatkan penghargaan sosial (pujian dari orang lain) yang akan meningkatkan keinginan anak untuk bekerja atau menciptakan hasil karya yang lebih baik lagi. Dan hasil gambar yang dihasilkan anak merupakan sebuah kreativitas yang kaya dengan muatan. Anak yang mempunyai kreativitas tinggi, maka anak tersebut akan mempunyai ketrampilan yang baik pula.

Berdasarkan analisis data sebelumnya dapat diketahui bahwa kreativitas anak pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan kegiatan finger painting mengalami peningkatan yang lebih baik dari pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan kegiatan menggambar.

Maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Nur Aisyah Medan Johor dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* memberi pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data pada sub bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa : (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.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2013. *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak* . Jogyakarta : Kata Hati.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Kurniawan, M. 2010. *Teknik Pembelajaran Melukis Dengan Jari* .(Online). Tersedia : <http://mulkiskurniawan.blogspot.com/2012/09/teknik-pembelajaran-melukis-dengan-jari.html>.
- Megantari, A. 2011. *Peningkatan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Melukis Melalui Teknik Finger Painting* . Skripsi Program Pendidikan Anak Usia Dini pada FIP UPI Bandung : Tidak diterbitkan.
- Munandar, Utami . 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* .Jakarta : Rineka Cipta.
- Olivia, Femi dan Raziarty, Harni. 2011. *Mengoptimalkan Otak Kanan Anak Dengan Creative Drawing*. Jakarta: Anggota IKAPI

- Pekerti, Widya. 2009. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Yeni. Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rahmawati, Dwi. 2013. *Permainan Kreatif* . Jakarta : Papas Sinar Sinanti.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan* .Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi* .Bandung : Alfabeta.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan
- Susanto,Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta : Kencana Prenada Media Group.