



**PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL  
ISLAMİYAH KELURAHAN PADANG MERBAU KECAMATAN  
PADANG HULU KOTA TEBING TINGGI  
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Persyaratan  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**SITI MARDIAH  
NIM. 38.14.3.026**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
MEDAN  
2018**



**PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK  
PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ISLAMIYAH KELURAHAN  
PADANG MERBAU KECAMATAN PADANG HULU KOTA TEBING TINGGI  
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**SITI MARDIAH  
NIM. 38143036**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**Dosen Pembimbing**

**Pembimbing I**

**Dr. Masganti Sit, M.Ag.  
NIP. 196708211993032007**

**Pembimbing II**

**Fauziah Nasution, M.Psi  
NIP. 197509032005012004**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

**MEDAN**

**2018**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul: "Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2017-2018" oleh **Siti Mardiah** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

**12 Juli 2018 M**  
**28 Syawal 1439 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia sidang munaqasyah skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

**Ketua**

**Dr. Hj. Khadijah, M.Ag**  
NIP. 19650327 200003 2 001

**Sekretaris**

**Sapri S. Ag, M.A**  
NIP.19701231 199803 1 023

**Anggota Penguji**

**Dr. Hi. Masganti Sit, M. Ag**  
NIP. 19670821 199303 2 007

**Fauziah Nasution, M.Psi**  
NIP. 19750903 200501 2 004

**Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag**  
NIP. 19741111 200710 2 002

**Dr. Hj. Khadijah, M.Ag**  
NIP. 19650327 200003 2 001



**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.**  
NIP. 19601006 199403 1 002

Nomor : Istimewa

Lamp : -

Hal : Skripsi

Medan, Juli 2018

Kepada Yth,

Bapak Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan

UIN-SU

di -

Medan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan  
seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Siti Mardiah**

NIM : **38.14.3.036**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Judul : **Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas  
Anak Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Islamiyah  
Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota  
Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2017-2018**

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan  
alam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sumatera Utara Medan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

**Pembimbing I**

**Dr. Masganti Sit, M.Ag.**  
NIP. 196708211993032007

**Pembimbing II**

**Fauziah Nasution, M.Psi.**  
NIP. 197509032005012004

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

**Nama** : Siti Mardiah  
**NIM** : 38.14.3.026  
**Jurusan/Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
**Judul** : Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2017-2018

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar - benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan - kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, Juli 2018

Yang membuat pernyataan,


Siti Mardiah

NIM.38.14.3.026

## ABSTRAK



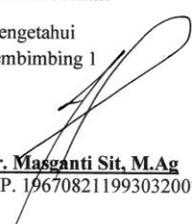
Nama : Siti Mardiah  
Nim : 38143026  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Pembimbing I : Dr. Masganti Sit, M.Ag  
Pembimbing II : Fauziah Nasution, M.Psi  
Judul : Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2017/2018

Masalah dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi yaitu anak belum bisa menggambar sesuai dengan imajinasinya. Contohnya ketika anak disuruh untuk menggambar sesuatu, anak harus melihat contoh gambar yang telah dibuat oleh guru atau contoh gambar yang sudah jadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Kreativitas anak di Raudhatul Athfal Islamiyah menggunakan kegiatan *Finger Painting*, (2) Kreativitas anak menggunakan kegiatan mewarnai di RA Islamiyah (3) Pengaruh yang signifikan kegiatan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak di RA Islamiyah.

Jenis penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas kelompok yang memiliki karakteristik yang sama yaitu kelas B1 dan B2. Penentuan sampel kelas dilakukan secara acak (*random*) dengan jumlah sampel tiap kelas sebanyak 15 anak. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen 6,26 sehingga kreativitas anak di kelas eksperimen masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 2,46, sehingga kreativitas anak belum maksimal berkembang. Berdasarkan hasil hipotesis yang menyatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 4,61 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,131 pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan tingkat kepercayaan 95 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak di Raudhatul Athfal Islamiyah Tahun Pelajaran 2017-2018.

**Kata Kunci : Kegiatan *Finger Painting*, Kreativitas Anak**

Mengetahui  
Pembimbing I

  
**Dr. Masganti Sit, M.Ag**  
NIP. 196708211993032007

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota TebingTinggi T.A. 2017/2018”**.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas IlmuTarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tatabahasanya. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, dalam upaya perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini peneliti banyak menemukan kendala, namun semuanya dapat diselesaikan dengan baik karena bantuan tulus yang diberikan baik bersifat moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan ketulusan peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa buat kedua orang tua Ayahanda Paino dan Ibunda tercinta Yuhanim, S.Pd.I. Terimakasih atas segala pengorbanan yang diberikan baik dari segi moril, materil, dan untaian doa, sertakasih sayang yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini Mardiah persembahkan untuk kalian.

2. Prof. Dr. Saidurrahman, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Dr.Amiruddin Siahaan, M.pd, Dekan Fakultas Di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibu Dr.H. Masganti, Sit, M. Ag. Selaku Wakil Dekan II Di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.Sekaligus selaku dosen pembimbing Iskripsi peneliti yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta petunjuk mulai dari awal hingga selesainya skripsi ini.
5. Ibu Dr.Khadijah, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Negeri Sumatera Utara.
6. Ibu Fauziah Nasution, M.Psi, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta petunjuk mulai dari awal hingga selesainya skripsi ini.
7. Keluarga Besar RA Islamiyah Jalan Danau Singkarak Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk melakukan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
8. Terimakasih juga buat saudara-saudaraku, kak Ira, dan Azmi terimakasih atas segala doa dan dukungan yang kalian berikan.
9. Terimakasih buat teman-teman PIAUD-2 stambuk 2014 seperjuangan selama 4 tahun terimakasih atas segala dukungan, dan semangat yang diberikan selama ini. Terkhusus buat teman seperjuangan selama 2 bulan

di Pantai Cermin yaitu Siti Thalia, terimakasih telah memberikan do'a dan dukungannya kepada Mardiah.

10. Terkhusus buat Widai teman seperjuangan, terimakasih telah meluangkan waktu untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Buat teman-teman satu kost Vika, Fiki, Ria, dan Putri terimakasih atas dukungan dan semangat yang telah diberikan selama ini. Teristimewa buat Vika yang merupakan teman satu kost, teman yang memiliki PS 1 dan PS 2 sama dengan Mardiah, sekaligus teman begadang, terimakasih telah memberikan do'a, dan dukungannya kepada Mardiah selama ini.
11. Terimakasih buat teman-teman Akhwat Tangguh yaitu Yurizka, Hikmah Pohan, Nurmasari, Try Astuti, Hidayah, Rahma, Salmia, dan Cut yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada Mardiah.
12. Buat teman-teman KKN UINSU Kelompok 5 tahun 2017, terkhusus buat Nurul Alpristary Gisti, Gusti Wulan Mandari Zega, dllterimakasih telah memberikan do'a, dukungan dan semangat kepada Mardiah.
13. Dan buat semua teman-teman Mardiah, terimakasih telah memberikan dukungan dan semangatnya selama ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, Peneliti mengucapkan ribuan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua yang membutuhkan.

Terimakasih dan salam Semangat.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Medan, 2 Juli 2018  
Peneliti

**Siti Mardiah**  
**NIM. 38143026**

# DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
Daftar Isi.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>9</b>
A. Kerangka Teori.....	9
1. Kreativitas .....	9
a) Pengertian Kreativitas.....	9
b) Ciri-ciri Kreativitas.....	15
c) Kreativitas Anak Usia Dini.....	18
d) Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas.....	20
e) Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini .....	26

2. Finger Painting .....	29
a) Pengertian Finger Painting .....	29
b) Tujuan Kegiatan Finger Painting .....	32
c) Langkah-Langkah Melakukan Finger Painting .....	33
B. Kerangka Fikir .....	34
C. Penelitian Yang Relevan .....	35
D. Hipotesis Penelitian.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	38
B. Populasi Dan Sampel.....	38
C. Definisi Operasional.....	40
D. Desain Penelitian.....	41
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Data.....	48
1) Gambaran Umum RA Islamiyah.....	48
2) Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
B. Uji Pesyaratan Analisis .....	58
1) Uji Normalitas.....	58
2) Uji Homogenitas .....	59
3) Uji Hipotesis .....	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
D. Keterbatasan Penelitian.....	61

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia Dini

Tabel 4.1 Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan *Finger Painting*

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan  
*Finger Painting*

Tabel 4.3 Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan  
Mewarnai

Tabel 4.5 Ringkasan Uji Normalitas Data dengan Uji *Liliefors*

Tabel 4.6 Ringkasan Uji Homogenitas *Varsians*

Tabel 4.7 Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan *Finger Painting*

Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi individu dalam menjalani kehidupan. Dengan memiliki kreativitas seseorang akan dapat menyelesaikan masalahnya dengan mudah, karena dengan kreativitas seseorang tersebut akan menemukan jalan keluar dari permasalahannya dan biasanya jalan keluar tersebut merupakan jalan yang unik berbeda dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan dan Munandar bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.<sup>1</sup>

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat mengubah atau memodifikasi segala hal di lingkungan sekitarnya sehingga memiliki nilai guna. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mayesty bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.<sup>2</sup>

Kreativitas anak usia dini dapat dilihat ketika dalam proses pembelajaran apakah anak tersebut memiliki rasa ingin tahu atau tidak, anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik atau tidak, anak memiliki imajinasinya sendiri atau tidak dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan pendapat

---

<sup>1</sup>Masganti Sit, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, h. 1

<sup>2</sup>Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, h. 154

Khadijah bahwa kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi. Seorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu difikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya.<sup>3</sup>

Kreativitas yang dimiliki oleh anak usia dini banyak yang tidak diketahui oleh guru. Biasanya, anak yang selalu bertanya akan dimarahi oleh guru karena guru merasa bahwa anak tersebut cerewet dan tidak bisa diam. Padahal, anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi adalah termasuk anak yang memiliki kreativitas. Jika sejak usia dini rasa ingin tahu anak sudah dipatahkan, dengan kata lain guru tersebut telah menghambat perkembangan kreativitas anak tersebut.

Anak yang dilarang untuk melakukan eksplorasi dengan alasan takut, maka hal tersebut juga menghambat perkembangan kreativitas anak. Misalnya, anak dilarang bermain pasir, dilarang bermain cat, dilarang bermain air, dan hal-hal yang membuat anak menjadi kotor. Pada intinya orang tua ataupun guru melarang hal tersebut karena mereka tidak mau capek. Misalnya jika baju anak kotor karena cat, orang tua malas mencuci pakaian anak yang kotor karena susah untuk dibersihkan. Sehingga banyak kita jumpai anak yang takut untuk “kotor” karena takut dimarahi oleh orang tuanya.

Berdasarkan informasi dari salah seorang guru di RA (Raudhatul Athfal) Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing

---

<sup>3</sup>Khadijah, (2017), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, h. 130.

Tinggi yang bernama Tria, beliau menjelaskan bahwa kreativitas anak di RA Islamiyah belum berkembang. Anak masih belum bisa menggambar sesuatu sesuai dengan imajinasinya, maksudnya anak masih mencontoh gambar yang dibuat oleh guru, rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang baru masih belum berkembang dengan baik, dan lain-lain.

Dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada hari Sabtu 6 Januari 2018, hanya terdapat 3 dari 15 anak yang termasuk ke dalam anak kreatif, yaitu anak yang mampu memodifikasi gambar guru, pandai memadukan warna dan mewarnai gambar dengan warna yang sesuai. Sedangkan selebihnya terkadang diam saja di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, kegiatan kolase masih dibantu oleh guru, menggambar atau mewarnai sesuai dengan instruksi guru dan anak mewarnai masih keluar dari garis pada gambar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terlihatlah bahwa kreativitas anak di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi belum berkembang.

Namun setelah diidentifikasi, penyebab belum berkembangnya kreativitas anak ialah kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran sehingga kurang menarik rasa ingin tahu anak, kurangnya media yang menarik, kurangnya kegiatan yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah kegiatan *finger painting*.

*Finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan

jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.<sup>4</sup> Menurut B.E.F. Montolalu, *finger painting* dapat mengembangkan ekspresi dalam media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot tangan/ jari, koordinasi mata dan tangan, melatih kecakapan mengombinasikan warna, mmupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan.<sup>5</sup>

*Finger painting*(melukis dengan jari) atau tangan merupakan pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi setiap anak. Anak akan merasakan sensasi rabaan saat menyentuh cat dan melakukan serangkaian gerak eksploratif yang bervariasi di atas kertas. Dengan bebas dan spontan anak dapat membuat gambar atau sapuan-sapuan warna yang lebih ekspresif.

Dari penjelasan di atas, tampaklah bahwa kegiatan *finger painting* menarik dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan *finger painting*, anak diharapkan mampu mengombinasikan warna sehingga terciptalah suatu karya yang indah dari seorang anak serta anak tidak jijik untuk mengotori tangannya dengan berani untuk mencelupkan tangan atau jari-jarinya ke dalam cat pewarna yang basah/cair.

Untuk mendukung penelitian ini, maka penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Lia Istiana yang melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh

---

<sup>4</sup>Anita Natalia, (2016), "*Deskripsi Penerapan Finger Painting Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*", Anita Natalia : Program Studi Pendidikan Guru Pendididkan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, h. 16

<sup>5</sup>B.E.F. Montolalu, (2009), *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka, h. 17

permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak usia dini kelompok b di PAUD Melati." Dengan menggunakan indikator kreativitas yaitu : a) anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri (butir pernyataan : mengembangkan 4 dasar gambar (lingkaran, segi tiga, persegi dan persegi panjang), b) anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek contoh : memasukkan/menjadikan sesuatu bagian dari tujuan (butir pernyataan : melukis menggunakan kelima jari tangan), c) anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendisain sesuatu (butir pernyataan : menggambar salah satu objek yang ada di dalam kebun dengan teknik bulat, bergelombang, zigzag dan spiral). Berdasarkan penelitian yang dilakukannya dengan subjek penelitian sebanyak 17 anak, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Melati.<sup>6</sup>

Sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh penulis berjudul "Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Di RA Islamiyah Kel. Padang Merbau Kec. Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.A 2017/2018." Dengan menggunakan indikator yaitu : a) memiliki gagasan yang orisinal (butir pernyataan : anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman, anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat ), b) tertarik pada kegiatan kreatif (butir pernyataan : anak mampu memodifikasi gambar guru, anak mampu memadukan 2 warna menjadi warna baru, anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru, anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru, c) kaya akan inisiatif (butir pernyataan :

---

<sup>6</sup>Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang, (2013), *Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak usia dini kelompok b di Paud Melati*, Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang : Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya, anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru). Dan dengan subjek sebanyak 15 anak.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.A. 2017/2018**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun sebagai identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak belum bisa menggambar sesuai dengan imajinasinya.
2. Kurangnya rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang baru.
3. Kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya media yang menarik.
5. Kurangnya kegiatan yang mampu mengembangkan kreativitas anak.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada kreativitas anak di kelompok B usia 5-6 tahun berkaitan dengan kegiatan *finger painting* pada anak kelompok B RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kreativitas anak RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi menggunakan kegiatan *finger painting*?

2. Bagaimana kreativitas anak RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi menggunakan kegiatan mewarnai?
3. Apakah terdapat pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.A. 2017/2018?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kreativitas anak RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi menggunakan kegiatan *finger painting*.
2. Untuk mengetahui kreativitas anak RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi menggunakan kegiatan mewarnai.
3. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.A. 2017/2018.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengembangan keilmuan tentang dunia anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.A. 2017/2018.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Untuk Anak

Sebagai pengalaman bagi anak agar kreativitas anak dapat berkembang dengan lebih baik lagi melalui kegiatan *finger painting*.

### b) Untuk Guru

Sebagai informasi dan pengalaman bagi para guru tentang kegiatan *finger painting* di RA.

### c) Untuk Peneliti Lain

Sebagai bahan penambah pengetahuan dan referensi dalam penelitian selanjutnya tentang pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di sekolah lain.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. KERANGKA TEORI**

##### **1. Kreativitas**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan menciptakan sesuatu.<sup>7</sup> Sedangkan kreativitas menurut Munandar dalam Diana Mutiah yaitu :

Pertama kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data dan informasi. Kedua, kreativitas sebagai kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang ditekankan pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Ketiga, kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keperincian gagasan atau pemikiran.<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan, keaslian dan keperincian gagasan atau pemikiran yang dimiliki untuk dapat mengombinasi sesuatu yang baru berdasarkan data atau informasi yang ada sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan kreativitas, seseorang mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan memadukan hasil pengalamannya dengan imajinasi yang dia punya sehingga menghasilkan

---

<sup>7</sup> Fadillah, at.al., (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, h. 63

<sup>8</sup> Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, h. 43

sesuatu yang baru. Hal ini sejalan dengan pendapat *Gallagher* yang ditulis dalam Khadijah, yaitu:

Kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk mencipta, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.<sup>9</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa untuk menciptakan sesuatu yang baru diperlukan berbagai proses. Diantaranya, sesuatu itu dikatakan hasil kreativitas apabila melalui proses berfikir imajinatif, dan imajinasi setiap orang berbeda-beda. Maka hasil kreasi yang akan dihasilkan tentunya akan berbeda dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, James J. Gallagher dalam Yeni Rahmawati dan Euis Kurniawati mengatakan bahwa:

*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa kreativitas dapat dihasilkan melalui gagasan atau ide-ide seseorang kemudian memadukan gagasannya dengan pengalaman yang telah dimilikinya sehingga terciptalah suatu produk baru. Suatu kreasi dibuat bukanlah tanpa tujuan. Semua hasil kreasi seseorang itu memiliki tujuan, diantaranya untuk memecahkan masalah, produk dagangan, ataupun hanya sebatas menuangkan hobi saja.

---

<sup>9</sup>Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing, h. 155

<sup>10</sup>Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, h. 13

Biasanya kreativitas seseorang akan timbul ketika sedang mengalami masalah. Maka ia akan mencari jalan keluar dari permasalahannya tersebut dan menciptakan suatu produk atau bahan untuk memecahkan masalahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan dan Munandar, bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.<sup>11</sup>

Kreativitas adalah produk dari tata cara berfikir yang baik dan benar. Diperlukan berfikir secara baik dan benar dengan paduan imajinasi sehingga terciptalah suatu kreativitas. Dengan demikian, kita perlu mengetahui yang menyangkut tentang berfikir kreatif.

Berfikir kreatif harus memenuhi 3 syarat. Pertama, kreativitas harus memperlihatkan respons atau gagasan yang baru, atau secara statistik sangat jarang terjadi. Tetapi kebaruan saja tidak cukup. Anda dapat mengatasi kepadatan penduduk di kota dengan membangun rumah-rumah di bawah tanah. Ini baru, tapi sukar dilaksanakan. Syarat kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.<sup>12</sup>

Pendapat di atas sudah sangat jelas menggambarkan bahwa berfikir kreatif itu tidak seperti berfikir pada umumnya. Kegiatan berfikir yang biasa dilakukan yaitu berfikir secara spontan dan hanya untuk memecahkan suatu masalah saja. Namun berfikir kreatif harus memenuhi syarat-syarat tersebut di atas sehingga terciptalah suatu hal yang baru dan dapat digunakan. Guilford membedakan berfikir kreatif dengan tidak kreatif atas dasar perbedaan berfikir konvergen dan divergen yaitu: "Berfikir konvergen adalah berfikir yang bersifat linear, konstanta.

---

<sup>11</sup>Masganti Sit, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing, h. 1

<sup>12</sup>Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan:Perdana Publishing, h. 161

Contohnya bila diberi pertanyaan maka jawabannya satu, tepat dan benar. Berfikir divergen ada berfikir yang bersifat acak, kombinasi. Contohnya bila di beri pertanyaan maka jawabannya dapat banyak dan memberikan pilihan-pilihan.”<sup>13</sup>Sedangkan pendapat selanjutnya mengatakan bahwa :“Dengan berfikir *convergent* maka seseorang hanya memiliki satu solusi atas satu persoalan. Dan sebaliknya, anak-anak yang merupakan pemikir *devergent*, menemukan beberapa kemungkinan atas masing-masing pertanyaan, cenderung gagal di bidang seni.”<sup>14</sup>

Berdasarkan dua pendapat di atas tentang berfikir konvergen dan divergen, dapat dipahami bahwa berfikir konvergen merupakan berfikir secara linear. Biasanya seseorang dengan pemikir konvergen memiliki jawaban hanya satu untuk satu persoalan namun tepat dan benar. Sedangkan berfikir divergen merupakan berfikir secara acak atau dengan mengombinasikan berbagai hal. Dan biasanya orang dengan yang pemikir divergen memiliki jawaban yang banyak dan memberikan banyak pilihan atas pertanyaan yang diajukan.

Kreativitas merupakan berfikir yang secara divergen, dimana seorang yang memiliki kreativitas memiliki banyak cara dan gagasan untuk menyelesaikan sesuatu. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup>Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, h. 162

<sup>14</sup>Craft, *me-Refresh Imajinasi*, h. 8

<sup>15</sup>Syafaruddin, dkk, (2011), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing), h. 87

Sedangkan menurut Parnes, proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu : a) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, b) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa, c) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa, d) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, e) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.<sup>16</sup>

Lima macam perilaku kreatif tersebut merupakan perilaku yang membedakan perilaku orang yang memiliki kreativitas tinggi dengan orang yang memiliki kreativitas rendah, terutama dalam perilaku berfikir untuk memecahkan suatu masalah dengan cara yang unik dan dapat diwujudkan menjadi kenyataan.

Salah satu teori yang sampai saat ini banyak dikutip adalah teori *Wallas* yang dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya "*The art of thought*" yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu : 1) persiapan, dimana seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. 2) inkubasi, yaitu kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap ini tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi menggeramnya dalam alam pra sadar. Artinya dalam proses

---

<sup>16</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan* h. 14-15

timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh. 3) tahap iluminasi ialah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. 4) tahap verifikasi, yaitu tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergen (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).<sup>17</sup>

Setelah mengetahui pendapat para ahli tentang kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan, memperkaya, memperlebar gagasan atau ide-idenya dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan kreativitas, seseorang dapat mengolaborasi atau memodifikasi berbagai hal sehingga terciptalah sesuatu yang unik dan memiliki nilai guna baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Islam telah mengajarkan kepada ummatnya untuk berfikir, dan hal itu termaktub dalam Al Qur'an Surah An Nahl : 17



أَفَمَنْ تَخَلَّقَ كَمَا لَا يَخْلُقُ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ

---

<sup>17</sup>Khadijah, *Media Pembelajaran*, h. 167-168

Artinya :*“Maka apakah Allah yang menciptakan sama dengan yang tidak dapat menciptakan (sesuatu)? Mengapa kamu tidak mengambil pelajaran?”*<sup>18</sup>

Quraish Shihab dalam kitabnya yang berjudul “Tafsir Al Misbah”, beliau menjelaskan bahwa:

Setelah ayat ini dan ayat-ayat sebelumnya menguraikan secara gamblang dan jelas bukti-bukti keesaan Allah swt.dan kekuasaannya dalam mencipta, mengatur dan mengendalikan alam raya, serta menguraikan pula limpahan karunia-Nya, maka wahai seluruh makhluk, khususnya mereka yang ingkar dan durhaka, apakah menurut akal yang sehat sama antara yang mampu dan tidak mampu? Apakah Allah yang menciptakan semua itu sama kedudukan dan keadaannya dengan yang tidak dapat mencipta sesuatu apa pun? Maka, apakah kamu buta, wahai kaum musyrikin? Mengapa dan apa yang terjadi pada diri kamu sehingga kamu tidak mengambil pelajaran walau sedikit dari yang kamu lihat dan terhampar itu? Sesungguhnya Allah menciptakan segala sesuatu dan terus menerus mencipta. Dengan demikian Allah sedikitpun tidak dapat dipersamakan dengan apa pun karena dengan mencipta segala sesuatu dan terus mencipta Dia menguasai segala sesuatu dan termasuk segala sesuatu yang dipertuhan.<sup>19</sup>

Berdasarkan penjelasan dari tafsir di atas, dapat dipahami bahwa Allah menyuruh ummatnya untuk berfikir dan mengambil pelajaran bahwa segala sesuatu yang tercipta dan terhampar di dunia adalah merupakan ciptaan Allah. Allah tidak dapat dipersamakan dengan apapun karena yang Maha segala-galanya hanyalah Allah semata.

#### b. Ciri-Ciri Kreativitas

Setelah memahami pengertian dari kreativitas, maka kita akan memahami tentang ciri-ciri kreativitas itu sendiri. Menurut Supradi, ciri-ciri kreativitas dapat

---

<sup>18</sup>Departemen Agama RI, *Al Hidayah Al Qur'an Tafsir Perkata Tajwid Kode Angka*, Tangerang Selatan : Yayasan Penyelenggara/Penafsir Al Qur'an Revisi Terjemah oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al Qur'an, h. 270

<sup>19</sup>Quraish Shihab, *“Tafsir Al Misbah :Pesan, Kesan dan Kerasian Al Qur'an*, Jakarta : Lentera Hati, h. 550-551

dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif yaitu diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya akan dihasilkan oleh orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Karya tanpa mental yang sehat sangat sulit menghasilkan karya kreatif.<sup>20</sup>

Sedangkan mengenai 24 ciri yang diungkapkan oleh Supriadi dalam beberapa studi yaitu : 1) Terbuka terhadap pengalaman baru, 2) Fleksibel dalam berfikir dan merespons, 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, 4) Menghargai fantasi, 5) Tertarik pada kegiatan kreatif, 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, 9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan, 10) Percaya diri dan mandiri, 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, 12) Tekun dan tidak mudah bosan, 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, 14) Kaya akan inisiatif, 15) Peka terhadap situasi lingkungan, 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu, 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, 18) Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki, 19) Memiliki gagasan yang orisinal, 20) Mempunyai minat yang luas, 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang

---

<sup>20</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan* h. 15

bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, 22) Kritis terhadap pendapat orang lain, 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik, 24) Memiliki kesadaran etika-moral dan estetik yang tinggi.

Selanjutnya Ayan menambahkan ciri kepribadian orang kreatif, yaitu : 1) Antusias, 2) Banyak akal, 3) Berfikiran terbuka, 4) Bersikap spontan, 5) Cakap, 6) Dinamis, 7) Giat dan rajin, 8) Idealis, 9) Ingin tahu, 10) Jenaka, 11) Kritis, 12) Mampu menyesuaikan diri, 13) Memecah belah, 14) Menjauhkan diri, 15) Orisinal atau unik, 16) Pemurung, 17) Penuh daya cipta, 18) Penuh pengertian, 19) Selalu sibuk, 20) Sinis, 21) Sulit ditebak, 22) Tekun, 23) Toleran terhadap resiko, 24) Asertif, 25) Berlebihan, 26) Bersemangat, 27) Bingung, 28) Cerdas, 29) Fleksibel, 30) Gigih, 31) Impulsif, 32) Introver, 33) Keras kepala, 34) Linglung, 35) Mandiri, 36) Memiliki naluri petualang, 37) Mudah bergerak, 38) Pemberontak, 39) Pengamat, 40) Penuh humor, 41) Percaya diri, 42) Sensitif, 43) Skeptis, 44) Tegang, dan 45) Tidak toleran.<sup>21</sup>

Dari berbagai ciri-ciri kepribadian kreatif yang telah dikemukakan tersebut, dapat dipahami bahwa orang yang kreatif itu memiliki kepribadian yang positif dan negatif. Contoh kepribadian negatif pada orang yang kreatif yaitu : memecah belah, keras kepala, sensitif, tidak toleran dan lain-lain. Maka dari itu guru dan orang tua berperan penting dalam pembentukan kepribadian anak, sehingga anak akan memiliki kepribadian yang baik namun tetap juga memiliki kreativitas yang tinggi.

---

<sup>21</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 16-17

### c. Kreativitas Anak Usia Dini

Pada dasarnya manusia dimanapun berada telah memiliki potensi kreatif. Namun, seiring perkembangan zaman, kreativitas tersebut lama-kelamaan hilang. Sebagai contoh, anak yang pada awal kehidupannya antusias mencari tahu, gemar bertanya, gemar berkarya, namun setelah masuk sekolah anak dituntut untuk menjadi anak manis, penurut, dan tidak berbicara. Hal ini tentunya akan membatasi kebebasan anak untuk berkreasi dan mengekspresikan diri. Hingga ke tingkat mahasiswa, sebagian besar sudah tidak mampu untuk berinisiatif, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal. Sangat miris melihat hal ini terjadi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Devito, yaitu:

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.” Selanjutnya ia mengutip pendapat Trefinger yaitu, “ tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik dan tidak hilang dimakan usia.”<sup>22</sup>

Setiap orang memiliki potensi kreatif, begitu juga halnya dengan anak-anak. Pada umumnya anak senang bereksplorasi dengan ide-ide cemerlang dan melihat dunia dengan cara yang alami dan asli. Anak mengekspresikan diri dengan cara mereka sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan dan hal tersebut dilakukan oleh mereka sendiri. Semiawan mengungkapkan bahwa inti pengertian kreativitas anak yaitu kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang baru.<sup>23</sup> Orang tua dan orang-orang dewasa di sekitarnya hanya perlu mendorong dan memotivasi

---

<sup>22</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 19

<sup>23</sup>Khadijah, *Media Pembelajaran*, h. 163

anak agar terus melakukan kreativitas. Jika sejak kecil telah memiliki kreativitas yang baik, maka ketika dewasa nanti ia akan memiliki kemampuan, keterampilan dan profesii yang baik bahkan luar biasa.

Menurut Mayesty, ada 8 cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu : 1) membantu anak menerima perubahan (*help children accept change*), 2) membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan (*help children realize that some problem have no easy answers*), 3) membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi (*help children recognize that many problems have a possible answers*), 4) membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya (*help children learn to judge and accept their own feeling*), 5) memberi penghargaan pada kreativitas anak (*reward children for being creative*), 6) bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan kreativitas dan dalam memecahkan masalah (*help children feel joy in their creative productions and in working trough a problem*), 7) bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya (*help children appreciate themselves for being different*), dan 8) bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya (*help children develop perseverance*).<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, kita dapat melihat bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, sebagai orang dewasa yang berada di sekitar anak, kita seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan segala keinginannya. Jika sedari kecil anak sudah belajar sesuatu yang diinginkannya, maka ingatan tersebut akan melekat di fikiranya hingga ia dewasa. Walaupun

---

<sup>24</sup>Khadijah, *Media Pembelajaran*, h. 164

terkadang anak-anak hanya belajar sekedarnya saja dan mungkin susah untuk anak memahami tentang suatu hal tersebut.

Selain hal tersebut, anak membutuhkan berbagai kegiatan yang menyenangkan untuknya, lebih banyak dan besar dibanding ketika ia sudah dewasa. Anak yang semangat atau energik dalam melakukan segala sesuatu maka memudahkannya untuk belajar berbagai hal, dan akan memudahkannya untuk sukses di masa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan hadist yang berbunyi:

Selanjutnya Suyanto dalam Khadijah mengemukakan beberapa wujud dari kreativitas anak didik yang perlu untuk dipupuk yaitu : 1) menghargai pendapat orang lain, 2) kesempatan untuk berfikir, berkhayal, 3) kesempatan untuk memutuskan diri, 4) menghargai sesuatu yang dihasilkan orang lain, 5) memberikan pujian, 6) mendorong kegiatan orang, dan 7) mampu memutuskan sendiri.<sup>25</sup>

#### d. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

##### 1) Faktor pendukung pengembangan kreativitas

Faktor pendukung pengembangan kreativitas terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal individu dan faktor eksternal individu. Menurut Rogers, yang termasuk ke dalam faktor internal individu yaitu: a) keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dari dalam individu. b) keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan

---

<sup>25</sup>Khadijah, *Media Pembelajaran*, h. 164-165

demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan. c) evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain. d) kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.<sup>26</sup>

Dari keempat faktor tersebut dapat dipahami bahwa individu yang kreatif merupakan individu yang terbuka terhadap suatu hal baru, menerima segala perbedaan, dapat menilai sendiri hasil produk atau ciptaannya serta mampu mengadakan eksplorasi terhadap pengalaman dan kreasi yang telah ada sebelumnya untuk dikombinasikan sehingga terciptalah suatu produk baru.

Sedangkan faktor eksternal individu dalam pengembangan kreativitas yaitu lingkungan. Dalam hal ini, lingkungan yang dimaksud yaitu lingkungan masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat.

Lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak. Adapun sikap orang tua yang menunjang pengembangan kreativitas anak yaitu : a) menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya. b) memberi waktu kepada anak

---

<sup>26</sup>Masganti, *Pengembangan Kreativitas*, h. 12-13

untuk berfikir, merenung dan berkhayal. c) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri. d) mendorong kemelitan anak, untuk menjajaki dan memprtanyakan banyak hal. e) meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan. f) menunjang dan mendorong kegiatan anak. g) menikmati keberadaannya bersama anak. h) memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak. i) mendorong kemandirian anak dalam bekerja. j) melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.<sup>27</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, tampaklah bahwa pentingnya peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak. Orang tua harus mendukung segala tindakan positif anak agar potensi kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Dengan demikian suasana keluarga yang harmonis perlu diciptakan oleh anggota keluarga.

Lingkungan pendidikan sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan berfikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Pendidik atau guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari gur yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya. Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu : a) percaya diri, b) berani mencoba hal baru, c) memberikan contoh, d) menyadari

---

<sup>27</sup>Masganti, *Pengembangan Kreativitas*, h. 14

keragaman dan karakteristik siswa, e) memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi, dan f) positive thinking.<sup>28</sup>

Selain itu falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu di dorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan :

a) belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan, b) anak patut dihargai dan disayangi c) anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu di dorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya. d) mereka perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada rekaman dan ketegangan, e) anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah, f) guru merupakan narasumber, bukan polisi maupun dewa. Anak harus menghormati guru, merasa aman dan nyaman dengan guru, g) guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna, h) anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebayanya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya, i) kerjasama selalu lebih dari pada kompetisi, j) pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 30-32

<sup>29</sup>Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas*, h. 14-15

Jika kesepuluh pola pikir di atas dilaksanakan, maka akan terciptalah suasana pembelajaran yang aktif dan tentunya akan semakin mengembangkan potensi kreativitas anak baik dalam menciptakan suatu produk baru yang unik maupun dalam berfikir. Tentunya tidak mudah untuk menerapkan kesepuluh pola pikir tersebut ke dalam proses pembelajaran, namun tidak ada yang tidak mungkin jika hal tersebut tetap dilaksanakan secara perlahan.

Selain faktor-faktor di atas, menurut Hurlock yang dapat meningkatkan kreativitas anak, ternyata ada 8 kondisi yang mempengaruhinya, yaitu: a) waktu, b) kesempatan menyendiri, c) dorongan, d) sarana, e) lingkungan yang merangsang, f) hubungan orang tua dan anak yang tidak potensif, g) cara mendidik anak, dan h) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.<sup>30</sup>

## 2) Faktor penghambat pengembangan kreativitas

Terdapat setidaknya 4 faktor penghambat pengembangan kreativitas anak, yaitu : a) evaluasi, b) hadiah, c) persaingan, dan d) lingkungan yang membatasi.<sup>31</sup>Guru yang tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi, maka hal tersebut akan mengurangi kreativitas anak. anak jangan dikritik, namun berikan pujian kepadanya. Karena dengan kritikan, dapat menyebabkan anak kurang kreatif. Memberikan hadiah kepada anak boleh-boleh saja, namun pada saat yang tepat. Jika perhatian anak berpusat untuk mendapatkan hadiah, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan berkurang. Selanjutnya akan menyebabkan persaingan di antara siswa karena ingin mendapatkan hadiah tersebut. Selanjutnya, guru harus

---

<sup>30</sup>Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas*, h. 20-23

<sup>31</sup>Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas*, h. 23-24

memahami karakteristik anak. jika anak ingin melakukan sesuatu yang berkaitan dengan kreativitasnya, maka jangan dilarang. Miisalnya anak ingin menggambar bunga, guru jangan melarang anak justru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk menggambar. Karena dengan melarang anak melakukan sesuatu yang baik, justru akan menghambat kreativitasnya.

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.<sup>32</sup>

Selain itu orang tua memiliki peranan penting dalam berkembang atau tidak berkembangnya kreativitas anak. Adapun sikap orang tua yang tidk menunjang kreativitas adalah : a) mengatakan kepada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan, b) tidak membolehkan anak marah kepada orang tua, c) tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua, d) tidak membolehkan anak bermain dengan anak dan keluarga yang berbeda pandangan, e) anak tidak boleh ribut, f) orang tua ketat mengawasi kegiatan anak, g) orang tua memberi saran spesifik tentang penyelesaian tugas, h) orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak, i) orang tua tidak sabar terhadap anak, j) orang tua dan anak adu kekuasaan, k) orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 28

<sup>33</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 33

Berdasarkan faktor pendukung dan penghambat kreativitas di atas, kita dapat memahami bahwa banyak hal yang mempengaruhinya. Diantaranya adalah potensi yang dimiliki anak, peranan orang tua, guru serta lingkungan tempat anak tinggal. Dalam usaha mengembangkan kreativitas anak diperlukan adanya kerjasama diantara beberapa unsur tersebut.

#### e. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini

Manusia lahir dengan membawa potensi kreatif. Dengan potensi kreativitas alami yang dimiliki, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan oleh Tuhan. Maka secara natural anak pun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Pada awal perkembangannya, seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri.

Sangat penting untuk memperlihatkan keindahan pada anak dan membantu mereka mengembangkan penghargaan pada seni murni. Bagi sebagian anak, ekspresi seni merupakan cara paling alami untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pemikiran sambil menantang imajinasi mereka dan mengembangkan kemampuan merenung dan memecahkan masalah dengan kreatif.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Syafaruddin, *Pendidikan Prasekolah*, h. 85

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penting untuk mengenalkan berbagai macam keindahan kepada anak, keindahan tersebut bisa dalam bentuk seni murni. Tidak hanya seni murni, anak juga dapat mempelajari seni dengan merasakan langsung sensasi pembuatan seni tersebut, misalnya *finger painting*.

Selanjutnya menurut Nielsen mengenai sasaran perkembangan rasa keindahan yaitu : a) mencermati garis, warna, bentuk, dan tekstur melalui kegiatan seni, b) melakukan percobaan dengan beraneka macam alat dan bahan, c) mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui seni, d) mengembangkan kesadaran dan penghargaan budaya seni, e) menyanyikan lagu dan mendengarkan musik, f) memberikan reaksi pada musik dengan gerakan tubuh, g) mencermati beraneka instrumen irama dan melodi, h) menampilkan cerita, i) menggunakan gerakan tubuh untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran, dan j) menggunakan boneka untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran.<sup>35</sup>

Anak usia dini pun dapat melakukan dan menciptakan apapun sesuai dengan keinginannya melalui benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia dapat menciptakan burung terbang dengan mengembangkan kain di badannya, mobil bus dengan kursi terbalik, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya setiap anak telah memiliki jiwa kreatif. Namun lambat laun potensi kreatif yang dimiliki anak berkurang. Penyebabnya tentu beragam, misalnya pola asuh orang tua, penghargaan yang diterima anak, dan sebagainya.

---

<sup>35</sup>Syafaruddin, *Pendidikan Prasekolah*, h. 85-86

Jika kita membatasi anak untuk mempelajari sesuatu, maka kita akan menghambat mereka untuk mempelajari suatu hal yang besar. Atau malah mungkin mematikan keinginan mereka untuk belajar. Karena anak kreatif berbeda dengan anak yang pandai ataupun patuh dan baik, dan bukan pula bakat yang hanya terjadi karena faktor lingkungan. Namun kreativitas lebih banyak ditentukan oleh faktor lingkungan, terutama pola asuh orang tuanya. Dengan demikian, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengembangan potensi kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Syafaruddin, yaitu:

Beberapa pola asuh kreatif dari orang tua sebenarnya dapat ditumbuhkan dari kehidupan keseharian anak. misalnya membiasakan anak untuk bertanya tentang segala hal karena pertanyaan itu akan merangsang daya fikir anak. begitu juga suasana rumah perlu sesering mungkin diubah untuk menghindari rutinitas. Ketika anak sedang tertarik dengan hal-hal baru menampakkan kegairahan, maka perlu diberi kebebasan untuk mengembangkan berbagai daya fantasinya. Begitu juga ketika anak menanyakan sesuatu, seperti tentang ikan atau bunga, akan lebih kreatif apabila orang tua memeberikan barang yang dimaksud, atau mengajak anak melihat langsung benda tersebut. Pengenalan langsung anak terhadap alam merupakan cara orang tua kreatif dalam memberikan media pendidikan yang seluas mungkin pada anak. sebagai orang tua pada dasarnya akan merasakan bahwa kreativitas laksana ruh yang mampu membangkitkan seluruh potensi anak.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa orang tua yang kreatif tidak akan membatasi kebebasan anaknya untuk berkreasi. Namun orang tua yang kreatif akan terus memberikan rangsangan dan meladeni semua pertanyaan anak. Dalam hal ini, kedua orang tua memiliki andil yang besar, namun yang paling penting perannya disini adalah ibu. Karena ibu merupakan madrasah yang utama bagi anak-anaknya. Maka ibu yang seharusnya bisa lebih merangsang kreativitas anak selama anak berada di rumah.

---

<sup>36</sup>Syafaruddin, *Pendidikan Prasekolah*, h. 88-89

Untuk mempertahankan daya kreatif, para pendidik harus memerhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas anak. sifat-sifat yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Sifat naturalis anak tersebut ialah ; pesona dan rasa takjub, mengembangkan imajinasi, rasa ingin tahu dan banyak bertanya.<sup>37</sup>

Keempat sifat natural anak tersebut harus terus dipupuk dan dikembangkan agar sifat tersebut tidak hilang dari dalam diri seorang anak. Orang dewasa di sekitar anak perlu mengetahui sifat natural anak ini, agar potensi kreatif anak berkembang dengan baik dan mereka dapat belajar dengan aktif.

Selain itu perlu adanya program pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Diantaranya yaitu ; kegiatan belajar bersifat menyenangkan (learning is fun), pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, mengaktifkan siswa, memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, dan pembelajaran dalam bentuk kegiatan kongkret.<sup>38</sup>Jika berbagai program tersebut dilaksanakan pada proses pembelajaran di sekolah atau di dalam lembaga pendidikan anak usia dini, maka potensi kreatif anak akan berkembang dengan baik.

## **2. *Finger Painting***

### **a. Pengertian *Finger Painting***

*Finger Painting* terdiri dari 2 kata, yaitu *Finger* dan *Painting*. Dalam bahasa Inggris kata "*finger*" artinya jari dan "*painting*". *Painting* dapat diartikan sebagai melukis dengan cat air. Hal ini tentunya merupakan bagian dari seni

---

<sup>37</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 38-40

<sup>38</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan*, h. 41-44

yang juga berhubungan dengan sensori si kecil. Kegiatan ini tentunya sangat menyenangkan jika alat dan bahannya divariasikan.<sup>39</sup>

*Finger painting* (melukis dengan jari) atau tangan merupakan pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi setiap anak. Anak akan merasakan sensasi rabaan saat menyentuh cat dan melakukan serangkaian gerak eksploratif yang bervariasi di atas kertas. Dengan bebas dan spontan anak dapat membuat gambar atau sapuan-sapuan warna yang lebih ekspresif. Melalui kegiatan ini koordinasi kemampuan motorik dengan pengamatan dan rabaan anak dilatih menjadi lebih peka dan kuat. Kegiatan ini dapat dilakukan anak saat berusia 2 tahun ke atas. Namun kegiatan ini membutuhkan persiapan dan waktu yang tidak singkat.<sup>40</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Anak dapat bereksplorasi dengan berbagai warna di atas kertas serta melakukan serangkaian gerakan bervariasi yang dapat melatih kemampuan motorik halus anak.

Menggambar dengan jari (*finger painting*) adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup>Julia Sarah Rangkuti, (2016), *Rumah Main Anak 2*, Bandung : Sahabat Sehati Publishing, h. 244

<sup>40</sup>Kalih Dian Sukowati, (2012), "*Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karang Pandan Tahun Pelajaran 2011-2012*", Kalih Dian Sukowati : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, h. 18

<sup>41</sup>Sumanto, (2005), *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi), h. 53

Selanjutnya dijelaskan bahwa *finger painting* adalah teknik melukis dengan kegiatan mengoleskan cat basah pada kertas dengan jari atau dengan telapak tangan. Salah satu teknik melukis yang dapat kita ajarkan pada anak adalah melukis dengan jari atau *finger painting*. Kegiatan melukis ini dapat melatih kemampuan motorik halusny dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak dengan baik.<sup>42</sup>

Kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan melukis atau menggambar menggunakan jari tangan anak. Anak bebas menggambar sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak. *Finger painting* adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa bantuan alat.<sup>43</sup> Untuk melakukan kegiatan melukis ini, biasanya menggunakan alat yaitu kuas. Namun pada kegiatan *finger painting* kuas tidak digunakan, melainkan menggunakan tangan sebagai pengganti kuas.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *finger painting* adalah kegiatan melukis dengan jari atau tangan dengan menggunakan cat basah pada kertas. Kegiatan *finger painting* ini juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas karena anak akan bereksplorasi warna dengan berbagai gerakan. Agar tidak berbahaya pada anak, maka pewarna yang digunakan untuk *finger painting* adalah pewarna makanan yang pastinya aman digunakan oleh anak. Di samping itu perlu adanya bimbingan dan pengawasan dari guru agar anak dapat menggunakan kegiatan ini dengan baik.

---

<sup>42</sup>Sukowati, *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus*, h. 19

<sup>43</sup>Pamadhi dkk ( 2008), *Seni Keterampilan Anak* (Jakarta : Universitas Terbuka), h. 35

b. Tujuan Kegiatan *Finger Painting*

*Finger painting* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, serta mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.<sup>44</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, tujuan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak dimana anak akan mulai berfikir untuk menghasilkan berbagai warna sehingga menghasilkan keindahan dari karya yang dihasilkan.

Tujuan dari kegiatan *finger painting* yaitu: 1) Dapat melatih motorik halus anak yang melibatkan otot-otot kecil dan kematangan syaraf. 2) Mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). 3) Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui emosi anak, kegembiraan dan emosi-emosi anak lainnya. 4) Memperkenalkan pencampuran warna primer, sehingga terjadi warna sekunder dan tersier. 5) Mengenalkan estetika keindahan warna. 6) Melatih imajinasi dan emosi anak.<sup>45</sup>

Selain itu ada beberapa tujuan kegiatan *finger painting* yaitu: 1) mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, 2) mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, 3) melatih otot-otot tangan/ jari, koordinasi otot dan mata, 4) melatih kecakapan mengkombinasi warna.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup>Masganti, *Pengembangan Kreativitas*, h. 84

<sup>45</sup>Sukowati, *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus*, h. 19-20

<sup>46</sup>Montolalu, dkk, (2011), *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta : Universitas Terbuka), h. 17

c. Langkah-langkah Melakukan Kegiatan *Finger Painting*

Langkah awal dalam melakukan kegiatan *finger painting* adalah membuat adonan cat *finger painting*nya. Berikut ini disajikan beberapa cara untuk membuat pewarna *finger painting*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan
  - a) Tepung terigu
  - b) Pewarna makanan
  - c) Air
- 2) Alat
  - a) Wadah atau mangkuk
  - b) Kertas putih
  - c) Cat dengan 1-4 warna
- 3) Cara membuat:
  - a) Tuangkan tepung terigu ke dalam wadah.
  - b) Masukkan pewarna makanan lalu tuangkan air secukupnya.
  - c) Aduk hingga merata.
  - d) Siapkan kertas gambar besar (ukuran kertas sesuai dengan situasi).
  - e) Kemudian anak dapat menggambar dengan jarinya yang sudah dilumuri adonan *finger painting* tadi.

Setelah membuat adonan cat *finger painting*, langkah selanjutnya yaitu: 1) tuangkan cat kental ke dalam cangkir. Lalu si anak mencelupkan jari-jarinya ke dalam cat dan kemudian menggambar di atas kertas atau permukaan plastik dengan jari-jarinya. 2) tuangkan cat kental ke loyang atau piring lebar. Tunjukkan

padanya bagaimana caranya menggunakan telapak tangan dan jarinya untuk membuat pola yang berbeda. 3) tuangkan beberapa warna cat di atas baki plastik. Lalu, si anak dapat menggunakan tangannya untuk membuat pola. Jiplak hasilnya di kertas. Buanglah jiplakan pertama yang biasanya tidak begitu bagus.<sup>47</sup>

## **B. KERANGKA FIKIR**

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal baru, mengubah atau memodifikasi sesuatu yang pernah ada sebelumnya sehingga menghasilkan suatu produk yang unik, memiliki nilai guna dan dapat dijadikan sebagai alat untuk menyelesaikan masalah. Kreativitas telah dimiliki setiap manusia sejak dilahirkan. Namun lingkungan yang memberikan pengaruh besar terhadap berkembangnya potensi kreatif seseorang. Anak usia dini juga memiliki potensi kreatif itu, bahkan kreativitas mereka kadang tidak diduga-duga. Mereka bisa menciptakan sesuatu yang bahkan tidak terfikirkan oleh orang dewasa. Sebaiknya potensi kreatif yang dimiliki oleh seorang anak terus dikembangkan, karena anak yang sejak usia dini telah memiliki potensi kreatif yang mumpuni maka ketika dewasa akan berpengaruh pada masa depannya yang sukses. Guru dan orang tua harus bekerja sama dalam mengembangkan potensi kreatif anak, tak lupa pula lingkungan yang mendukung juga dapat mempengaruhi kreativitas anak.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak, misalnya mewarnai, menggambar, melukis dan lain-lain. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan kegiatan *finger painting*

---

<sup>47</sup>D. Einon, (2005), *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, (Jakarta : Erlangga), h. 80

sebagai kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan *finger painting* dilakukan untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak, serta dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. *Finger painting* dapat dilakukan untuk anak usia dini dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu: pewarna pada cat yang digunakan yaitu pewarna makanan, serta dengan bimbingan dan pengawasan guru.

### C. PENELITIAN YANG RELEVAN

- 1) Lia Istiana yang melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak usia dini kelompok b di PAUD Melati." Dengan menggunakan indikator kreativitas yaitu : a) anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri (butir pernyataan : mengembangkan 4 dasar gambar (lingkaran, segi tiga, persegi dan persegi panjang), b) anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek contoh : memasukkan/menjadikan sesuatu bagian dari tujuan (butir pernyataan : melukis menggunakan kelima jari tangan), c) anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendisain sesuatu (butir pernyataan : menggambar salah satu objek yang ada di dalam kebun dengan teknik bulat, bergelombang, zigzag dan spiral). Berdasarkan penelitian yang dilakukannya dengan subjek penelitian sebanyak 17 anak, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Melati.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup>Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang, (2013), *Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak usia dini kelompok b di Paud Melati*, (Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang : Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya)

- 2) Desi Astuti, mengadakan penelitian eksperimen dengan jenis pre eksperimen design, yaitu desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek dari penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di KB Harapan Bunda Wuryorejo Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 13 anak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan antara *finger painting* dengan kreativitas. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *finger painting* mempengaruhi kreativitas anak usia dini di KB Harapan Bunda Wuryorejo Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014.<sup>49</sup>
- 3) Fatimah Betti Pratiwi, mengadakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pengambilan sample dengan menggunakan *simple random sampling*. Dan menggunakan sampel sebanyak 40 anak di TK Al Islam 14 Mojosoongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak di TK Al Islam 14 Mojosoongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.<sup>50</sup>

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan *finger painting* dapat mempengaruhi kreativitas anak mulai dari usia 3-6 tahun.

---

<sup>49</sup>Desi Astuti, (2014), *Finger Painting Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Kb Harapan Bunda Wuryorejo Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014*, (Desi Astuti : Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta)

<sup>50</sup>Fatimah Betti Pratiwi (2016). *Hubungan Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Di TK Al Islam 14 Mojosoongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016*, (Fatimah Betti Pratiwi : Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)

#### **D. HIPOTESIS PENELITIAN**

Berdasarkan judul yang peneliti kemukakan, maka hipotesis penelitian yang dapat diberikan yaitu: Terdapat pengaruh yang signifikan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.P 2017/2018.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1) Lokasi**

Lokasi penelitian ini dilakukan di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi. Alasan peneliti memilih RA ini sebagai lokasi penelitian adalah karena lokasinya yang sangat strategis yaitu berdekatan dengan rumah peneliti. Hal ini memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dengan biaya yang tentunya sangat hemat karena peneliti cukup berjalan kaki untuk sampai ke RA ini. Selain itu, peneliti juga memiliki kedekatan yang intensif dengan pihak sekolah sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

##### **2) Waktu Penelitian**

Waktu akan dilaksanakannya penelitian ini adalah pada semester genap pada bulan Januari – Mei di tahun pelajaran 2017/2018.

#### **B. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut dengan universe. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau diamati. Populasi yang tidak pernah diketahui jumlahnya disebut “populasi

infinitif” atau tidak terbatas, dan populasi yang jumlahnya diketahui dengan pasti disebut ‘populasi finitif’(tertentu/terbatas).<sup>51</sup>

Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas B-1 yang terdiri dari 15 anak dan kelas B-2 yang terdiri dari 15 anak. Jadi total keseluruhan jumlah adalah 30 anak.

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel *representatif* (mewakili) terhadap populasinya.<sup>52</sup>

Dalam penggunaan kelas kontrol dan eksperimen dipilih dengan menggunakan *Simple Random Sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.<sup>53</sup>

Penentuan kelas dilakukan secara acak yaitu dengan menuliskan nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kertas, lalu setiap guru mengambil satu kertas. Jika guru mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok eksperimen maka kelasnya dijadikan kelompok yang menerapkan *treatment* kegiatan *finger painting*. Sedangkan guru yang mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok

---

<sup>51</sup>Syahrum dan Salim, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h.113

<sup>52</sup>Syahrum dan Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 114

<sup>53</sup>Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta, h. 120

kontrol maka kelasnya dijadikan sebagai kelompok yang tidak menerapkan *treatment*.

### **C. Definisi Operasional**

#### **1. Kegiatan *Finger Painting***

*Finger painting* adalah kegiatan melukis dengan jari atau tangan dengan menggunakan cat basah berwarna dari pewarna makanan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

#### **2. Kreativitas**

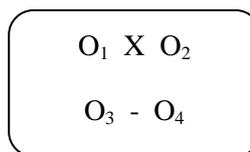
Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal baru, mengubah atau memodifikasi sesuatu yang pernah ada sebelumnya sehingga menghasilkan suatu produk yang unik, memiliki nilai guna dan dapat dijadikan sebagai alat untuk menyelesaikan masalah.

Adapun indikator dari penelitian ini yaitu : a) memiliki gagasan yang orisinal (butir pernyataan : anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman, anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat ), b) tertarik pada kegiatan kreatif (butir pernyataan : anak mampu memodifikasi gambar guru, anak mampu memadukan 2 warna menjadi warna baru, anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru, anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru, c) kaya akan inisiatif (butir pernyataan : anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya, anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru).

#### D. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain *One Grup Pretest-Postest*. Peneliti hendak mengetahui kreativitas anak sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Sehingga dalam penelitian, peneliti memberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan, kemudian melakukan *post-test* setelah memberikan perlakuan. Hal ini dilakukan agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini melibatkan dua perlakuan yang berbeda antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun penelitian ini dirancang seperti berikut:

**Gambar 3.1. Desain Penelitian**



Keterangan:

$O_1$  = *pre-test* diberikan sebelum menggunakan permainan kegiatan *finger painting*

X = pemberian perlakuan kegiatan *finger painting*

$O_2$  = *post-test* diberikan setelah pemberian kegiatan *finger painting*

$O_3$  = *pre-test* pada kelas yang menggunakan kegiatan mewarnai

- = tidak diberikan perlakuan

$O_4$  = *post-test* pada kelas yang menggunakan kegiatan mewarnai

## **1. Tahap persiapan**

- a. Peneliti menyusun jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan jadwal RA Islamiyah.
- b. Menyusun RPPH dengan menggunakan kegiatan *finger painting* dalam 4 x pertemuan.
- c. Mempersiapkan alat pengumpulan data berupa pedoman observasi
- d. Menentukan sampel sebanyak satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas B yang diajarkan dengan menggunakan kegiatan *finger painting*.

## **2. Tahap pelaksanaan**

- a. Melaksanakan pembelajaran menggunakan kegiatan *finger painting* untuk melatih kreativitas anak.
- b. Melakukan hipotesis dengan menggunakan statistik uji t untuk mengetahui tingkat signifikansi kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengamatan (observasi) terstruktur. Pengamatan (observasi) adalah suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data

tentang perkembangan dan permasalahan anak. Melalui pengamatan, guru dapat mengetahui bagaimana perubahan yang terjadi pada anak dalam suatu waktu.<sup>54</sup>

Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi yang digunakan berisi sebuah daftar kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberikan tanda kolom/ lingkaran pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang telah disusun. Dari hasil observasi yang dilakukan maka dapat diperoleh data tentang kreativitas anak melalui metode pembelajaran.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Anak  
Usia Dini**

No.	Indikator	Deskripsi	Penilaian	
			YA	TIDAK
1.	Memiliki gagasan yang orisinal	a. Anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman		
		b. Anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat		
2.	Tertarik pada kegiatan kreatif	a. Anak mampu memodifikasi gambar guru		
		b. Anak mampu memadukan 2 warnamenjadi warna baru		
		c. Anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru		

<sup>54</sup>Ayu Wahyudi dan Mubiar Agustin, (2012), *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, h. 59

		d. Anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru		
3.	Kaya akan inisiatif	a. Anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya		
		b. Anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru		

Total skor :  $8 : 4 = 2$

1 – 2 = BB (Belum Berkembang)

3 – 4 = MB (Mulai Berkembang)

5 – 6 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

7 – 8 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Chi kuadrat ( $X_2$ ), *Liliefors* atau *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Langkah-langkah uji normalitas *Lillifors* sebagai berikut :

- a. Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:<sup>55</sup>

$$Z_1 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

Dimana :

$\bar{X}$  = rata – rata sampel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

- b. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ .
- c. Menghitung proporsi  $F(Z_i)$ , yaitu :

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{n}$$

- d. Hitung selisih  $[F(Z_i) - S(Z_i)]$
- e. Bandingkan  $L_0$  dengan L tabel. Ambillah harga mutlak terbesar disebut  $L_0$  untuk menerima atay menolak hipotesis. Kita bandingkan  $L_0$  dengan kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria:
1. Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  maka data berdistribusi normal.
  2. Jika  $L_0 > L_{\text{tabel}}$  maka data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y

---

<sup>55</sup>Indra Jaya dan Ardat, (2017), *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Medan: Cita Pustaka, h. 252

bersifat homogen atau tidak. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji varians dua buah peubah bebas. Dengan demikian hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  artinya varians homogen

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  artinya varians tidak homogen

Keterangan :

$\sigma_1^2$  : varians skor kelompok eksperimen

$\sigma_2^2$  : varians skor kelompok control

$H_0$  : Hipotesis pembandingan kedua varians sama/homogen

$H_1$  : Hipotesis pembandingan kedua varians tidak sama/tidak homogen

Di mana  $dk_1 = (n_1 - 1)$  dan  $dk_2 = (n_2 - 1)$

Uji statistik menggunakan uji-F, dengan rumus :<sup>56</sup>

$$F_{hitung} = \frac{s^2 \text{ terbesar}}{s^2 \text{ terkecil}}$$

Dimana  $s^2$  : varians

Kriteria pengujianya adalah  $H_0$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan ditolak

$H_0$  jika mempunyai harga-harga lain.

### 3. Uji Hipotesis

Dalam statistik yang diuji adalah hipotesis nol. Jadi hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik (data sampel). Lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternatif yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik. Hipotesis nol

---

<sup>56</sup>Indra Jaya dan Ardat, *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, h. 261

diberinotasi  $H_0$  dan hipotesis alternative diberinotasi  $H_a$ .<sup>57</sup> Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh sesuatu. Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen ( $\sigma_1 \neq \sigma_2$  dan  $\sigma$  tidak diketahui). Untuk membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan *t-test* sampel *related* dengan rumus yaitu:<sup>58</sup>

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{X^2 + Y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

t = Pengaruh

Mx = Rata-rata selisih skor anak kelas eksperimen

My = Rata-rata selisih skor anak kelas kontrol

$X^2$  = Deviasi pada kelas eksperimen

$Y^2$  = Deviasi pada kelas kontrol

Nx = Sampel pada kelas eksperimen

Ny = Sampel pada kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah: terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , dimana  $t_{1-\alpha}$  diperoleh dari daftar distribusi t dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dan peluang  $1 - \alpha$ , dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Untuk harga-harga t lainnya  $H_0$  ditolak.

---

<sup>57</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*, h. 224.

<sup>58</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*, h. 273

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Gambaran Umum RA Islamiyah**

###### **a) Sejarah Singkat Berdirinya RA Islamiyah**

Raudhatul Athfal Islamiyah beralamat di jalan Danau Singkarak Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi. Pada awalnya pemilik yayasan adalah seorang guru yang berkeinginan untuk mendidik anak-anak yang berada di sekitar tempat tinggalnya agar menjadi anak yang memiliki iman, berakhlak mulia, pandai mengaji dan memiliki ilmu agama untuk bekal hidup di dunia dan di akhirat. Dengan keinginan tersebut, pemilik yayasan mewakafkan sebagian tanah di sebelah rumahnya untuk dijadikan tempat mengaji yaitu MDA. Rencananya pemilik yayasan akan membuat MDA dengan ber dinding tepas dan beratap rumbia namun atas kuasa Allah gedung 2 kelas dapat berdiri dengan permanent berkat bantuan dari seorang donatur yang bernama Aladdin di Pabatu.

Beberapa tahun kemudian pemerintahpun memberikan bantuan berupa renovasi dan penambahan jumlah ruangan sehingga yayasan ini memiliki saran dan prasarana yang memadai untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan jumlah muridpun semakin bertambah setiap tahunnya. Kegiatan belajar mengajar untuk tingkatan MDA dilakukan pada sore hari.

Tidak lama kemudian Kasi Mapenda Tebing Tinggi dari Kemenag Kota Tebing Tinggi menyarankan untuk dibuat Raudhatul Athfal. Pada tahun 2008 keluarlah SK pendirian untuk Raudhatul Athfal Islamiyah. Pada awal pendirian Raudhatul Athfal ini jumlah murid masih sedikit, namun semakin bertambah disetiap tahunnya. Kegiatan belajar mengajar untuk Raudhatul Athfal Islamiyah ini dilakukan pada pagi hari.

Kasi Mapenda Kota Tebing Tinggi kembali menyarankan agar yayasan Islamiyah ini membuka satu lagi satuan pendidikan setingkat dengan Sekolah Dasar. Pemilik yayasanpun tertarik dan segera mengurus beberapa persyaratan untuk mendirikan Madrasah Ibtidaiyah. Pada tahun 2009 keluarlah SK pendirian untuk MI Islamiyah. Kegiatan belajar mengajar untuk MI Islamiyah juga dilakukan pada pagi hari.

Jadi, Yayasan Islamiyah ini memiliki 3 satuan pendidikan yaitu Raudhatul Athfal, Madrasah Ibtidaiyah dan Madsarah Diniyah Awaliyah. Atau Madrasah Diniyah Takmiliyah Islamiyah.

#### **b) Profil RA Islamiyah**

##### 1) Data Umum Raudhatul Athfal (RA)

Nomor Statistik RA	: 101212760015
NPSN	: 69730155
Nama RA	: ISLAMIYAH
Waktu Belajar	: PAGI
NPWP	: 03.290.087.0-114.000

##### 2) Lokasi Raudhatul Athfal (RA)

Jalan/Kampung & RT/RW : Jalan Danau Singkarak  
Desa/Kelurahan : Padang Merbau  
Kecamatan : Padang Hulu  
Kabupaten/Kota : Tebing Tinggi  
Provinsi : Sumatera Utara  
Kode Pos : 20623  
Titik Kordinat : a. Latitide (Lintang) : 3181044  
b. Longitude : 9907553

3) Kontak Raudhatul Athfal (RA)

Nomor Telepon RA : 085214945378

4) Dokumen Perijinan

No. SK Pendirian : Kd..02.14/6-a/PP.004/300/2008

Tanggal SK Pendirian : 26/05/2008

No. SK Ijin Operasional : 1225 Tahun 2015

Tanggal SK Ijin Operasional : 28/08/2015

5) Penyelenggara RA

Penyelenggara RA : Yayasan Pendidikan Islam Islamiyah

Luas Tanah : 800 m<sup>2</sup>

Status Kepemilikan Tanah : Milik Yayasan

6) Data Kepala RA

Nama Lengkap : Yuhanim, S.Pd.I

Jenis Kelamin : Perempuan

Status Kepegawaian : Non PNS

NIP : -

Pendidikan Terakhir : S1  
Status Sertifikasi : Sudah  
Nomor Telepon : 085214945378

7) Data Pelengkap

Nomor Rekening Bank : 3834-01-028702-53-5  
Pemilik Rekening Bank : RA ISLAMİYAH  
Nama Bank : BRI  
Cabang Bank : Kota Tebing Tinggi

c) **Visi dan Misi RA Islamiyah**

**Visi**

Mewujudkan Peserta Didik Yang Berkhakul Karimah, Berilmu, Beriman Dan Bertaqwa

**Misi**

1. Menciptakan Anak Didik Yang Mukmin Dan Taqwa
2. Menumbuh Kembangkan Minat Dan Bakat Anak Didik Sesuai Dengan Kemampuan Yang Dimiliki
3. Mewujudkan Anak Didik Agar Beribadah Sesuai Dengan Ajaran Islam

**2. Deskripsi Hasil Penelitian**

Sesuai dalam bab III bahwadesaindalampenelitianiniadalah *Pre-Experimental Design* dan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi terstruktur. Lembar observasi telah disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk menjangar data kreativitas anak.

**a. Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan *Finger Painting***

Untuk mengetahui kreativitas anak di kelas eksperimen yang menggunakan kegiatan *finger painting* dapat dilihat pada tabel 4.1

**Tabel 4.1 Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan *Finger Painting***

No	Nama Responden	Kelas Eksperimen <i>Pre Test (X<sub>1</sub>)</i>	Kelas Eksperimen <i>Post Test(X<sub>2</sub>)</i>
1	Annisa	2	6
2	Teguh	3	8
3	Rendi	3	6
4	Nizam	4	8
5	Tiara	3	8
6	Viona	3	6
7	Fauzan	3	7
8	Rafa	2	5
9	Zahra	3	7
10	Nabila	2	4
11	Putri	3	7
12	Yunda	3	6
13	Yudha	2	5
14	Raudah	2	5
15	Fahri	2	6
Jumlah		40	94
Rata-rata		2,6	6,26
Standar Deviasi		0,38	1,49

Berdasarkan data di atas, hasil *pre test* kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting* memperoleh rata-rata 2,6, simpangan baku 0,38 dengan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 2, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting* tergolong dalam kategori belum berkembang.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi kreativitas menggunakan kegiatan *finger painting* memperoleh nilai keseluruhan sebanyak 94 dengan rata-rata 6,26, simpangan baku 1,49, nilai tertinggi 8 dan nilai terendah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting* tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan.

1) Menyusun Distribusi Frekuensi Data

Berdasarkan data hasil observasi kreativitas anak pada kelas eksperimen diatas, maka disusun frekuensi data untuk membuat grafik histogram sebagai berikut:

a) Menghitung Rentang Data (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 8 - 4 \\ &= 2 \end{aligned}$$

b) Menghitung kelas interval dengan rumus:  $1 + 3,3 \text{ Log } N$

$$\begin{aligned} C_i &= 1 + 3,3 \log 8 \\ &= 1 + 3,3 \cdot 0,90 \\ &= 3,97 \end{aligned}$$

b) Mencari interval kelas (i)

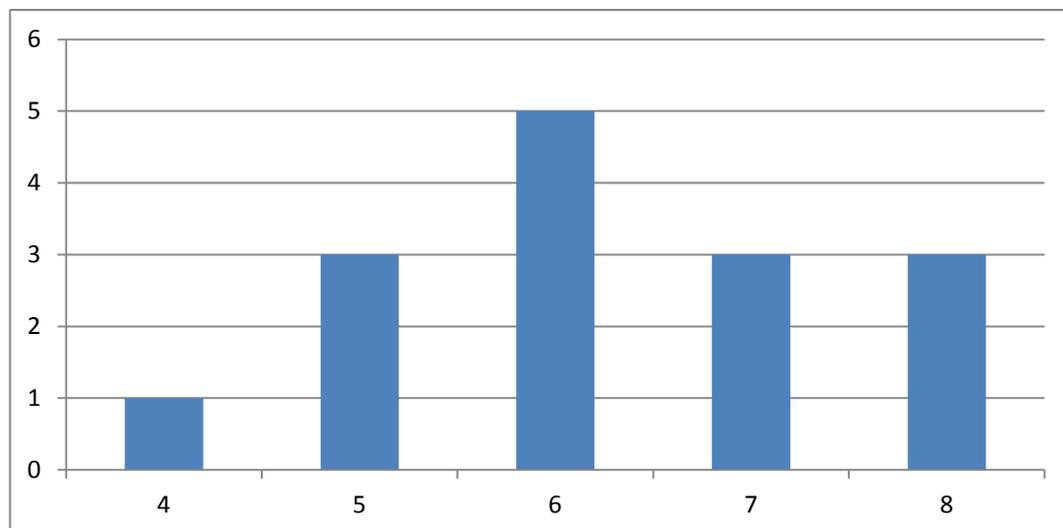
$$i = \frac{2}{3,97} = 0,50$$

Setelah diperoleh nilai *Range*, kelas interval dapat disusun distribusi frekuensi data hasil observasi kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting* sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan *Finger Painting***

No	Interval	F	X	Fx	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>	Frekuensi Relatif %
1	1-2	0	1,5	0	2,25	0	0
2	3-4	1	3,5	3,5	12,25	12,25	6,7
3	5-6	8	5,5	44	30,25	1936	53,3
4	7-8	6	7,5	45	56,25	2025	40
Jumlah		15	18	92,5	101	3973,25	100

Dari data tabel di atas, untuk lebih jelas lagi melihat mengenai gambaran data observasi kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting*, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik yaitu sebagai berikut :



**Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan *Finger Painting***

**b) Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai**

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian pada kelas kontrol, untuk melihat kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai**

No	Nama Responden	Kelas Kontrol Pre Test (Y <sub>1</sub> )	Kelas Kontrol Post Test (Y <sub>2</sub> )
1	Alia	1	4
2	Andini	2	4
3	Azizah	2	3
4	Dafa	1	2
5	Dio	1	2
6	Dzikri	1	1
7	Khairuddin	1	3
8	Miftah	2	4
9	Nurul	1	3
10	Putri Adila	2	4
11	Radit	1	1
12	Raka	1	1
13	Rifa'i	1	2
14	Wahyu	1	2
15	Zira	1	1
Jumlah		18	37
Rata-rata		1,2	2,46
Standar Deviasi		0,385	1,40

Data di atas merupakan hasil *pre test* kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai memperoleh rata-rata 1,2, simpangan baku 0,38, dengan nilai tertinggi 2 dan nilai terendah 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai tergolong dalam kategori belum berkembang.

Berdasarkan data di atas kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai memperoleh nilai keseluruhan sebanyak 37 dengan rata-rata 2,46 simpangan baku 1,40 dengan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 1, sehingga dapat

disimpulkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai tergolong dalam kategori belum berkembang.

## 2) Menyusun Distribusi Frekuensi Data

Berdasarkan data hasil observasi kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai diatas, maka disusun frekuensi data untuk membuat grafik histogram sebagai berikut:

### a) Menghitung Rentang Data (R)

$$R = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$= 4 - 1$$

$$= 3$$

### b) Menghitung kelas interval dengan rumus: $1 + 3,3 \log N$

$$C_i = 1 + 3,3 \log 3$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 0,47$$

$$= 2,551$$

### c) Mencari interval kelas (i)

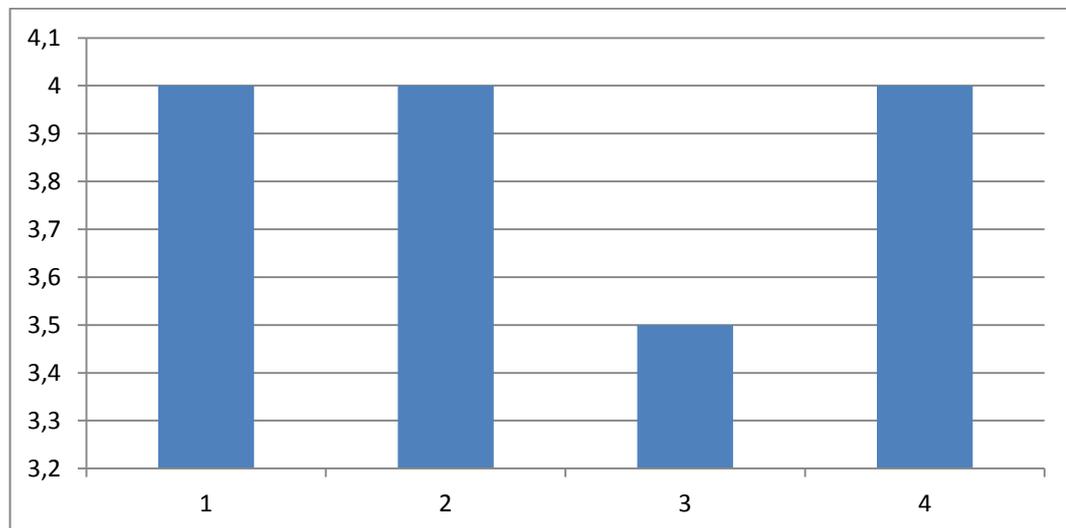
$$i = \frac{2}{2,551} = 0,78$$

Setelah diperoleh nilai *Range*, kelas interval dapat disusun distribusi frekuensi data hasil observasi kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai**

No	Interval	F	X	Fx	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>	Frekuensi Relatif %
1	1-2	8	1,5	12	2,25	144	53
2	3-4	7	3,5	24,5	12,25	600,25	47
3	5-6	0	5,5	0	30,25	0	0
4	7-8	0	7,5	0	56,25	0	0
Jumlah		15	18	92,5	101	744,25	100

Dari data tabel di atas, maka untuk lebih jelas lagi mengenai gambaran data observasi kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik yaitu sebagai berikut :



**Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai**

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, diketahui bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai yang memiliki skor kategori rendah (1) sebanyak 8 orang dan skor kategori tertinggi (4) sebanyak 0 orang.

Berdasarkan data hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, maka dijelaskan bahwa anak kelas eksperimen memiliki nilai rendah, nilai tertinggi,

nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting* lebih baik dibandingkan dengan anak yang menggunakan kegiatan mewarnai.

## B. Uji Pesyaratan Analisis

### 1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menunjukkan apakah data setiap kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data setiap kelas. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* dengan syarat normal yang harus dipenuhi adalah  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$ . Hasil uji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Ringkasan Uji Normalitas Data dengan Uji *Liliefors***

No.	Data	Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
1	Kreativitas Anak	Eksperimen	0,1029	0,220	Normal
2	Kreativitas Anak	Kontrol	0,1840	0,220	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data kelas eksperimen  $L_{hitung} = 0,1029$  dan nilai  $L_{tabel}$  untuk  $n = 15$  dari  $\alpha = 0,05$  adalah 0,220. Dengan diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,1029 < 0,220$ . Sedangkan data kelas kontrol diperoleh harga  $L_{hitung} = 0,1840$  dan nilai  $L_{tabel}$  untuk  $n = 15$  dari  $\alpha = 0,05$  adalah 0,220. Dengan diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,1840 < 0,220$ . Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki distribusi **normal**.

## 2. Uji Homogenitas

Untuk menguji perbedaan tingkat 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 control diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,199 < 2,403$ , maka diterima hipotesis nol bahwa sampel memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas control sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Ringkasan Uji Homogenitas Varians**

No.	Data	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
1	Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan <i>Finger Painting</i>	1.495238095	1,0601	2,403	Homogen
2	Kreativitas Anak yang Menggunakan Kegiatan Mewarnai	1.40952381			

## 3. Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi persyaratan Normalitas dan Homogenitas, maka selanjutnya dilakukan pengujian Hipotesis dengan menggunakan *statistic* uji-t terhadap data yang diperoleh melalui observasi awal dan observasi akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ringkasan hasil uji-t diperoleh pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.8 Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis**

No.	Data Kelas	Nilai rata – rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
1	Kegiatan <i>Finger Painting</i> Terhadap Kreativitas Anak	6,26	4,61	2,048	Ada Pengaruh yang Signifikan

Berdasarkan data tabel di atas observasi nilai akhir kelas eksperimen dan nilai akhir kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung}$  4,61 dan  $t_{tabel}$  2,048, pada taraf  $\alpha = 0,05$  , dengan tingkat kepercayaan 95 % maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak pada kelompok B di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.P 2018/2019.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dalam memperoleh hasil analisis data, sebelum memberikan perlakuan, peneliti melakukan observasi awal terhadap kedua kelas sampel. kemudian setelah observasi awal dilakukan, selanjutnya proses yang dilakukan adalah memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen yang berjumlah 15 anak dan pada kelas kontrol menggunakan kegiatan mewarnai yang berjumlah 15 anak.

Setelah dilakukan penelitian pada kedua kelas sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memperoleh hasil yang berbeda dengan skor pada kelas eksperimen rata-rata 6,26 dan skor kelas kontrol rata-rata 2,46. Dari skor tersebut memiliki selisih 3,8 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di kelas eksperimen dengan kreativitas anak dikelas kontrol yang menggunakan kegiatan mewarnai. *Finger Painting* terdiri dari 2 kata, yaitu *Finger* dan *Painting*.

Dalam bahasa Inggris kata “*finger*” artinya jari dan “*painting*”. *Painting* dapat diartikan sebagai melukis dengan cat air. Hal ini tentunya merupakan bagian dari seni yang juga berhubungan dengan sensori si kecil. Kegiatan ini tentunya sangat menyenangkan jika alat dan bahannya divariasikan.<sup>59</sup>Kegiatan *finger painting* ini dapat berpengaruh pada kreativitas anak, karena anak bebas berekspresi dengan berbagai warna, dan bentuk.

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Lia Istiana dengan menggunakan indikator kreativitas yaitu : a) anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri (butir pernyataan : mengembangkan 4 dasar gambar (lingkaran, segi tiga, persegi dan persegi panjang), b) anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek contoh : memasukkan/menjadikan sesuatu bagian dari tujuan (butir pernyataan : melukis menggunakan kelima jari tangan), c) anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendisain sesuatu (butir pernyataan : menggambar salah satu objek yang ada di dalam kebun dengan teknik bulat, bergelombang, zigzag dan spiral). Dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* berpengaruh pada kreativitas anak.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *One Grup Pretest-Postest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang tepatnya seluruh kelompok B RA. Islamiyah karena kegiatan *finger painting* ini belum pernah dilakukan di RA Islamiyah, maka antusias anak sangat besar untuk melakukan kegiatan ini, guru dan peneliti kewalahan untuk

---

<sup>59</sup>Julia Sarah Rangkuti, (2016), *Rumah Main Anak 2*, Bandung : Sahabat Sehati Publishing, h. 244

melaksanakan treatment ini. Sehingga peneliti harus mengelompokkan anak-anak tersebut dan melakukan kegiatan *finger painting* untuk setiap kelompok secara bertahap. Hal ini memudahkan peneliti untuk melakukan penilaian terhadap anak. Berbeda dengan kelas eksperimen, di kelas kontrol peneliti hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakukan serta dengan hasil kegiatan mewarnai yang telah dilakukan anak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan penilaian pada kreativitas yang dilakukan dengan menggunakan kegiatan *finger painting* maka diperoleh rata-rata skor 6,26, dan *varians* 1,0601 sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan *finger painting* termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan atau memuaskan.
2. Penilaian yang dilakukan pada kelas kontrol dengan melihat kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai diperoleh rata-rata skor 2,46 dan *varians* 1,4095 sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan mewarnai termasuk dalam kategori belum berkembang atau rendah.
3. Kegiatan *finger painting* yang dilakukan berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak di RA Islamiyah. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 4,61 dan  $t_{tabel}$  yaitu 2,048 pada taraf  $\alpha = 0,05$ , dengan tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian kegiatan *finger painting* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak dengan nilai yang tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan kegiatan mewarnai.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dari peneliti yaitu :

1. Bagi Kepala Sekolah, sebaiknya menyediakan sarana dan pra sarana yang dapat digunakan untuk lebih mengembangkan kreativitas anak. kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak seharusnya bervariasi agar menarik minat para calon orang tua murid, agar mau memasukkan anaknya ke sekolah.
2. Bagi guru, sebaiknya seorang guru harus mampu mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai kegiatan sehingga anak tidak menjadi bosan dengan kegiatan yang hanya itu-itu saja. Kegiatan *finger painting* mampu menarik perhatian dan minat anak untuk lebih mengembangkan kreativitas mereka sehingga anak menjadi tidak bosan pada proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan mampu mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk belajar dan anak menjadi tidak bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Desi, (2014), *Finger Painting Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Kb Harapan Bunda Wuryorejo Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014*, (Desi Astuti : Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Ayu Wahyudi dan Mubiar Agustin, (2012), *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama)
- Departemen Agama RI, *Al Hidayah Al Qur'an Tafsir Perkata Tajwid Kode Angka*, (Tangerang Selatan : Yayasan Penyelenggara/Penafsir Al Qur'an Revisi Terjemah oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al Qur'an)
- Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group)
- Einon, D., (2005), *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, (Jakarta : Erlangga)
- Fadillah,M, Filasofa Lilif Mualifatul Khorida, Wantini, Akbar, Eliyyin dan Fauziah, Syifa, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan)*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group)
- Indra Jaya dan Ardat, (2017), *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, (Medan: Cita Pustaka)
- Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing)
- Khadijah, (2017), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing)
- Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang, (2013), *Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak usia dini kelompok b di Paud Melati*, (Lia Istiana dan Nurhenti Dorlina Simatupang : Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya)
- Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, (Medan:Perdana Publishing)
- Montolalu, B.E.F., (2009), *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka)
- Montolalu, dkk, (2011), *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta : Universitas Terbuka)

- Natalia, Anita (2016), "*Deskripsi Penerapan Finger Painting Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*", (Anita Natalia : Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung)
- Pamadhi dkk ( 2008), *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka)
- Pratiwi, Fatimah Betti, (2016). *Hubungan Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Di TK Al Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016*, (Fatimah Betti Pratiwi : Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)
- Rangkuti, Julia Sarah, (2016), *Rumah Main Anak 2*, (Bandung : Sahabat Sehati Publishing)
- Shihab,Quraish, (2002), "*Tafsir Al Misbah :Pesannya, Kesan dan Keserasian Al Qur'an*", (Jakarta : Lentera Hati)
- Sholeh, Abdul Rahman, (2009), *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group)
- Sit, Masganti, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing)
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta)
- Sukowati, Kalih Dian, (2012), "*Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karang Pandan Tahun Pelajaran 2011-2012*", (Kalih Dian Sukowati : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta)
- Sumanto, (2005), *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi)
- Syafaruddin, dkk, (2011), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing)
- Syahrudin dan Salim, 2016), *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung:Citapustaka Media)
- Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group)

## HASIL OBSERVASI KELAS KONTROL PRE TEST

Nama Siswa :  
 Tanggal Observasi :

No.	Indikator	Deskripsi	Penilaian	
			YA	TIDAK
1.	Memiliki gagasan yang orisinal	c. Anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman		
		d. Anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat		
2.	Tertarik pada kegiatan kreatif	e. Anak mampu memodifikasi gambar guru		
		f. Anak mampu memadukan 2 warna menjadi warna baru		
		g. Anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru		
		h. Anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru		
3.	Kaya akan inisiatif	c. Anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya		
		d. Anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru		
TOTAL SKOR				

Mengetahui  
Observer

Siti Mardiah  
NIM. 38143026

## HASIL OBSERVASI KELAS KONTROL POST TEST

Nama Siswa :  
 Tanggal Observasi :

No.	Indikator	Deskripsi	Penilaian	
			YA	TIDAK
1.	Memiliki gagasan yang orisinal	a. Anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman		
		b. Anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat		
2.	Tertarik pada kegiatan kreatif	a. Anak mampu memodifikasi gambar guru		
		b. Anak mampu memadukan 2 warna menjadi warna baru		
		c. Anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru		
		d. Anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru		
3.	Kaya akan inisiatif	a. Anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya		
		b. Anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru		
TOTAL SKOR				

Mengetahui  
Observer

Siti Mardiah  
NIM. 38143026

## HASIL OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN PRE TEST

Nama Siswa :  
Tanggal Observasi :

No.	Indikator	Deskripsi	Penilaian	
			YA	TIDAK
1.	Memiliki gagasan yang orisinal	a. Anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman		
		b. Anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat		
2.	Tertarik pada kegiatan kreatif	a. Anak mampu memodifikasi gambar guru		
		b. Anak mampu memadukan 2 warna menjadi warna baru		
		c. Anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru		
		d. Anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru		
3.	Kaya akan inisiatif	a. Anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya		
		b. Anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru		
TOTAL SKOR				

Mengetahui  
Observer

Siti Mardiah  
NIM. 38143026

## HASIL OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN POST TEST

Nama Siswa :  
 Tanggal Observasi :

No.	Indikator	Deskripsi	Penilaian	
			YA	TIDAK
1.	Memiliki gagasan yang orisinal	a. Anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman		
		b. Anak mampu mengungkapkan sendiri gambar yang akan dibuat		
2.	Tertarik pada kegiatan kreatif	a. Anak mampu memodifikasi gambar guru		
		b. Anak mampu memadukan 2 warna menjadi warna baru		
		c. Anak mampu memadukan 3 warna menjadi warna baru		
		d. Anak mampu memadukan 4 warna menjadi warna baru		
3.	Kaya akan inisiatif	a. Anak mampu mengerjakan tugas tanpa bertanya		
		b. Anak dapat menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru		
TOTAL SKOR				

Mengetahui  
Observer

Siti Mardiah  
NIM. 38143026

**DATA OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN (PRE TEST)**

NO	NAMA	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1	Annisa	2	
2	Teguh	3	
3	Rendi	3	
4	Nizam	4	
5	Tiara	3	
6	Viona	3	
7	Fauzan	3	
8	Rafa	2	
9	Zahra	3	
10	Nabila	2	
11	Putri	3	
12	Yunda	3	
13	Yudha	2	
14	Raudah	2	
15	Fahri	2	
Jumlah		40	
Rata-rata		2,6	
Standar Deviasi		0,38	

**DATA OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN (POST TEST)**

NO	NAMA	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1	Annisa	6	0
2	Teguh	8	0
3	Rendi	6	0
4	Nizam	8	0
5	Tiara	8	0
6	Viona	6	0
7	Fauzan	7	0
8	Rafa	5	0
9	Zahra	7	0
10	Nabila	4	0
11	Putri	7	0
12	Yunda	6	0
13	Yudha	5	0
14	Raudah	5	0
15	Fahri	6	0
Jumlah		94	
Rata-rata		6,26	
Standar Deviasi		1,49	

**DATA OBSERVASI KELAS KONTROL (PRE TEST)**

NO	NAMA	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1	Alia	1	0
2	Andini	2	0
3	Azizah	2	0
4	Dafa	1	0
5	Dio	1	0
6	Dzikri	1	0
7	Khairuddin	1	0
8	Miftah	2	0
9	Nurul	1	0
10	Putri Adila	2	0
11	Radit	1	0
12	Raka	1	0
13	Rifa'i	1	0
14	Wahyu	1	0
15	Zira	1	0
Jumlah		18	
Rata-rata		1,2	
Standar Deviasi		0,385	

**DATA OBSERVASI KELAS KONTROL (POST TEST)**

NO	NAMA	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1	Alia	4	0
2	Andini	4	0
3	Azizah	3	0
4	Dafa	2	0
5	Dio	2	0
6	Dzikri	1	0
7	Khairuddin	3	0
8	Miftah	4	0
9	Nurul	3	0
10	Putri Adila	4	0
11	Radit	1	0
12	Raka	1	0
13	Rifa'i	2	0
14	Wahyu	2	0

15	Zira	1	0
Jumlah		37	
Rata-rata		2,46	
Standar Deviasi		1,40	

### HASIL OBSERVASI PRE TEST DAN POST TEST KELAS EKSPERIMEN

No	NAMA	Pre Test (X <sub>1</sub> )	Post Test (X <sub>2</sub> )	dx (X <sub>2</sub> -X <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>	X (dx - mx)	X <sup>2</sup>
1	Annisa	2	6	4	4	36	0.4	0.16
2	Teguh	3	8	5	9	64	1.4	1.96
3	Rendi	3	6	3	9	36	-0.6	0.36
4	Nizam	4	8	4	16	64	0.4	0.16
5	Tiara	3	8	5	9	64	1.4	1.96
6	Viona	3	6	3	9	36	-0.6	0.36
7	Fauzan	3	7	4	9	49	0.4	0.16
8	Rafa	2	5	3	4	25	-0.6	0.36
9	Zahra	3	7	4	9	49	0.4	0.16
10	Nabila	2	4	2	4	16	-1.6	2.56
11	Putri	3	7	4	9	49	0.4	0.16
12	Yunda	3	6	3	9	36	-0.6	0.36
13	Yudha	2	5	3	4	25	-0.6	0.36
14	Raudah	2	5	3	4	25	-0.6	0.36
15	Fahri	2	6	4	4	36	0.4	0.16
TOTAL		40	94	54	112	610	50.4	9.6
RATA-RATA		2,6	6,26					
STANDAR DEVIASI		0,38	1,49					

**HASIL OBSERVASI PRE TEST DAN POST TEST KELAS KONTROL**

No	NAMA	Pre Test (Y <sub>1</sub> )	Post Test (Y <sub>2</sub> )	dy (Y <sub>2</sub> -Y <sub>1</sub> )	Y <sub>1</sub> <sup>2</sup>	Y <sub>2</sub> <sup>2</sup>	Y (dy - my)	Y <sup>2</sup>
1	Alia	1	4	3	1	16	1,8	3,24
2	Andini	2	4	2	4	16	0,8	0,64
3	Azizah	2	3	1	4	9	-0,2	0,04
4	Dafa	1	2	1	1	4	-0,2	0,04
5	Dio	1	2	1	1	4	-0,2	0,04
6	Dzikri	1	1	0	1	1	-1,2	1,44
7	Khairuddin	1	3	2	1	9	0,8	0,64
8	Miftah	2	4	2	4	16	0,8	0,64
9	Nurul	1	3	2	1	9	0,8	0,64
10	Putri Adila	2	4	2	4	16	0,8	0,64
11	Radit	1	1	0	1	1	-1,2	1,44
12	Raka	1	1	0	1	1	-1,2	1,44
13	Rifa'i	1	2	1	1	4	-0,2	0,04
14	Wahyu	1	2	1	1	4	-0,2	0,04
15	Zira	1	1	0	1	1	-1,2	1,44
TOTAL		18	37	18	27	111		12,4
RATA-RATA		1,2	2,46					
STANDAR DEVIASI		0,385	1,40					

## PERHITUNGAN MEAN, STANDAR DEVIASI DAN VARIANS KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL (PRE TEST)

Harga mean ( $\bar{x}$ ) atau rata-rata skor dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana :

$\bar{x}$  = Mean atau rata-rata skor

$\sum x$  = Jumlah skor

$n$  = Banyaknya sampel

Standar Deviasi (SD) dihitung dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

### 1. Kelas Eksperimen (Pre Test)

Diketahui dari tabel (data lengkap penelitian)

$$\begin{aligned}\sum x &= 40 \\ \sum x^2 &= 112 \\ n &= 15\end{aligned}$$

Maka diperoleh mean ( $\bar{x}$ ) sebesar :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{40}{15} \\ &= 2,6\end{aligned}$$

Dan diperoleh Standar Deviasi (SD) sebesar :

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{15 \cdot 112 - (40)^2}{15 \cdot (15-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1680 - 1600}{15 \cdot 14}} = \frac{80}{210} = 0,38\end{aligned}$$

### 2. Kelas Kontrol (Pre Test)

Diketahui dari tabel (data lengkap penelitian)

$$\begin{aligned}\sum x &= 18 \\ \sum x^2 &= 27 \\ n &= 15\end{aligned}$$

Maka diperoleh mean ( $\bar{x}$ ) sebesar :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{18}{15} \\ &= 1,2\end{aligned}$$

Dan diperoleh Standar Deviasi (SD) sebesar :

$$\begin{aligned}\text{SD} &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{15 \cdot 27 - (18)^2}{15 \cdot (15-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{405 - 324}{15 \cdot 14}} = \frac{81}{210} = 0,385\end{aligned}$$

### **PERHITUNGAN MEAN, STANDAR DEVIASI DAN VARIANS KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL (POS TEST)**

Harga mean ( $\bar{x}$ ) atau rata-rata skor dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana :

$\bar{x}$  = Mean atau rata-rata skor

$\sum x$  = Jumlah skor

$n$  = Banyaknya sampel

Standar Deviasi (SD) dihitung dengan rumus :

$$\text{SD} = \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

#### **3. Kelas Eksperimen (Post Test)**

Diketahui dari tabel (data lengkap penelitian)

$$\begin{aligned}\sum x &= 94 \\ \sum x^2 &= 610 \\ n &= 15\end{aligned}$$

Maka diperoleh mean ( $\bar{x}$ ) sebesar :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{94}{15} \\ &= 6,26\end{aligned}$$

Dan diperoleh Standar Deviasi (SD) sebesar :

$$\begin{aligned}
 \text{SD} &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{15 \cdot 610 - (94)^2}{15 \cdot (15-1)}} \\
 &= 1,49
 \end{aligned}$$

#### 4. Kelas Kontrol (Post Test)

Diketahui dari tabel (data lengkap penelitian)

$$\begin{aligned}
 \sum x &= 37 \\
 \sum x^2 &= 111 \\
 n &= 15
 \end{aligned}$$

Maka diperoleh mean ( $\bar{x}$ ) sebesar :

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{37}{15} \\
 &= 2,46
 \end{aligned}$$

Dan diperoleh Standar Deviasi (SD) sebesar :

$$\begin{aligned}
 \text{SD} &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{15 \cdot 111 - (37)^2}{15 \cdot (15-1)}} \\
 &= 1,40
 \end{aligned}$$

## UJI NORMALITAS

### 1. Uji Normalitas untuk kelas Eksperimen

Uji normalitas observasi pada kelas eksperimen yaitu melalui kegiatan *finger painting*

<b>Xi</b>	<b>F</b>	<b>F.kum</b>	<b>Zi</b>	<b>F(Zi)</b>	<b>S(Zi)</b>	<b>F(Zi) - S(Zi)</b>	<b> F(Zi) - S(Zi) </b>
4	1	1	-1.2649	0.102952	0.066667	0.036285	0.036285
5	3	4	-0.6325	0.263545	0.266667	-0.00312	0.003122
6	5	9	0	0.5	0.6	-0.1	0.1
7	3	12	0.63246	0.736455	0.8	-0.06354	0.063545
8	3	15	1.26491	0.897048	1	-0.10295	0.102952

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh harga  $L_{hitung} = 0,1029$  dan nilai  $L_{tabel}$   $n = 15$  dari  $\alpha = 0,05$  adalah  $0,220$ . Dengan diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,1029 < 0,220$  maka data kreativitas anak pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

### 2. Uji Normalitas Untuk Kelas Kontrol

Uji normalitas observasi pada kelas eksperimen yaitu melalui kegiatan mewarnai

<b>Xi</b>	<b>F</b>	<b>F.kum</b>	<b>Zi</b>	<b>F(Zi)</b>	<b>S(Zi)</b>	<b>F(Zi) - S(Zi)</b>	<b> F(Zi) - S(Zi) </b>
1	4	4	-1.161895	0.12263906	0.266666667	-0.144027608	0.144027608
2	4	8	-0.387298	0.34926768	0.533333333	-0.184065654	0.184065654
3	3	11	0.387298	0.65073232	0.733333333	-0.082601012	0.082601012
4	4	15	1.161895	0.87736094	1	-0.122639058	0.122639058

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh harga  $L_{hitung} = 0,1840$  dan nilai  $L_{tabel}$   $n = 15$  dari  $\alpha = 0,05$  adalah  $0,200$ . Dengan diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,1840 < 0,200$  maka data kreativitas anak pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

## UJI HOMOGENITAS

Untuk menguji apakah kelompok sampel yang berasal dari populasi yang homogen, digunakan uji kesamaan (homogenitas) dua varians. Adapun langkah-langkah dalam pengujian adalah sebagai berikut:

langkah 1. Menuliskan  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat Hipotesis Verbal

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan pada kegiatan *finger painting*

terhadap kreativitas anak kelompok B di

RA. Islamiyah

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan mewarnai di kelas kontrol RA. Islamiyah

Langkah 2. Menuliskan Ha dan Ho dalam bentuk statistic.

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1$  : rata – rata penggunaan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak

$\mu_2$  : rata – rata kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai

Langkah 3. Mencari  $F_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

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

Kriteria pengujian adalah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka data homogen.

Dari perhitungan varians data observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$F = \frac{1,495238095}{1,40952381} = 1,060108103$$

Jumlah sampel adalah 18 maka dk pembilang =  $18 - 1 = 17$  dan dk penyebut  $18 - 1 = 17$ . Adapun harga  $F_{tabel}$  untuk dk pembilang = 17 dan dk penyebut adalah 17 adalah 2,217 dan ternyata nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,982 < 2,217$  maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua sampel tersebut adalah homogen.

## UJI HIPOTESIS

Pengujian hipotesis dan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol (uji satu pihak yaitu pihak kanan) dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{X^2 + Y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

t = Pengaruh

Mx = Rata-rata selisih skor anak kelas eksperimen

My = Rata-rata selisih skor anak kelas kontrol

X<sup>2</sup> = Deviasi pada kelas eksperimen

Y<sup>2</sup> = Deviasi pada kelas kontrol

Nx = Sampel pada kelas eksperimen

Ny = Sampel pada kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah terima Ho jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan dk = (n<sub>1</sub> + n<sub>2</sub> - 2) dengan peluang (1-α) dan taraf nyata α = 0,05 untuk harga-harga t lainnya.

Ho diterima apabila harga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan Ha ditolak

Ha diterima apabila harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan Ho ditolak

Untuk data selisih observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat apakah Ho diterima atau ditolak dengan hipotesis.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di

RA. Islamiyah

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di

RA. Islamiyah

## Perhitungan Uji-t untuk Uji Hipotesis

### Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned} Mx &= \frac{\sum dx}{Nx} \\ &= \frac{54}{15} \\ &= 3,6 \end{aligned}$$

Berdasarkan data dari halaman sebelumnya, dapat diketahui bahwa

$$Nx = 15$$

$$Mx = 3,6$$

$$X^2 = 9,6$$

### Kelas Kontrol

$$\begin{aligned} My &= \frac{\sum dy}{Ny} \\ &= \frac{18}{15} \\ &= 1,2 \end{aligned}$$

$$Ny = 15$$

$$My = 1,2$$

$$Y^2 = 41,56$$

Jadi, uji t dapat dihitung sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{X^2 + Y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}} \\ &= \frac{3,6 - 1,2}{\sqrt{\left(\frac{9,6 + 41,56}{15 + 15 - 2}\right) \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15}\right)}} \\ &= \frac{2,4}{\sqrt{\left(\frac{51,16}{28}\right) \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15}\right)}} \\ &= \frac{2,4}{\sqrt{(0,78)(0,36)}} \\ &= \frac{2,4}{\sqrt{0,28}} = \frac{2,4}{0,52} = 4,61 \end{aligned}$$

$$T_{\text{tabel}} = 2,048$$

Perhitungan uji-t antara nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka:

Dimana:

Dari hasil perhitungan terlihat bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $4,61 > 2,048$ , maka disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari observasi anak kelas eksperimen dengan anak kelas kontrol.

## DOKUMENTASI PENELITIAN

### A. Kegiatan Finger Painting



Peneliti mengajarkan cara melakukan kegiatan *finger painting*



Anak mencampur warna



Anak mampu memodifikasi gambar guru



Anak menemukan cara lain untuk menyelesaikan tugas dari guru



Anak tidak mencontoh warna yang digunakan teman

#### B. Kegiatan Mewarnai



Anak mencontoh warna yang digunakan pada gambar



Anak mewarnai gambar yang telah dibuat oleh guru



Anak dapat memadukan 2 warna menjadi warna baru

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan	: II/Mei
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Umbi
Tema Spesifik	: Wortel
Hari/tanggal	: Kamis, 24 Mei 2018
Indikator	<p>: 3.1.1 Menggunakan do'a sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (NAM)</p> <p>2.8.3 Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya (Sosem)</p> <p>2.3.1 Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa tau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru (Kog)</p> <p>3.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (FMH)</p> <p>4.3.3 Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tarian) melakukan permainan fisik dengan aturan (FMK)</p> <p>3.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (BHS)</p> <p>3.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai (Seni)</p>

A. Materi Dalam Kegiatan :

- Mengetahui apa itu wortel
- Mengetahui karakteristik wortel
- Mengetahui manfaat wortel
- Menyebutkan kata “Wortel” dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Arab
- Menulis tulisan “W-O-R-T-E-L”
- Melakukan kegiatan *Finger painting*

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan:

- Mengucapkan salam, membaca do'a hendak belajar
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan :

- Lembar kerja siswa
- Pensil
- Penghapus
- Cat basah
- Kertas putih

D. Pembukaan (30 menit) :

- Do'a sebelum belajar
- Tadarus Al Qur'an (surah Ad Dhuha)
- Bernyanyi “Tanam Ubi”
- Anak mengamati gambar “Wortel”
- Anak menanyakan apa itu “wortel”, karakteristik “wortel”, dan manfaat “wortel”

E. Inti (60 menit) :

1. Anak Mengumpulkan informasi : Anak memilih warna

2. Anak menalar :Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat melakukan kegiatan *finger painting*

3. Anak mengomunikasikan : - Anak menulis nama gambar  
- Anak menceritakan gambar

F. Recalling:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup (15 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

KepalaRA Islamiyah

(Yuhanim, S.Pd.I)

Guru Kelas

(Tria)

Peneliti

(Siti Mardiah)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke	: II/Mei
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Tanaman Perdu
Tema Spesifik	: Tomat
Hari/tanggal	: Sabtu, 26 Mei 2018
Indikator	<p>: 3.1.1 Menggunakan do'a sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (NAM)</p> <p>2.8.3 Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya (Sosem)</p> <p>2.3.1 Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa tau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru (Kog)</p> <p>3.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (FMH)</p> <p>4.3.3 Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tarian) melakukan permainan fisik dengan aturan (FMK)</p> <p>3.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (BHS)</p> <p>3.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai (Seni)</p>

A. Materi Dalam Kegiatan :

- Mengetahui apa itu tomat
- Mengetahui karakteristik tomat
- Mengetahui manfaat tomat
- Menyebutkan kata “tomat” dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Arab
- Menulis tulisan “T-O-M-A-T”
- Melakukan kegiatan *Finger painting*

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan:

- Mengucapkan salam, membaca do'a hendak belajar
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan :

- Lembar kerja siswa
- Pensil
- Penghapus
- Cat basah
- Kertas putih

D. Pembukaan (30 menit) :

- Do'a sebelum belajar
- Tadarus Al Qur'an (surah Ad Dhuha)
- Bernyanyi “Tanam Ubi”
- Anak mengamati gambar tomat
- Anak menanyakan apa itu tomat, karakteristik tomat, manfaattomat

E. Inti (60 menit) :

1. Anak Mengumpulkan informasi : Anak memilih warna

2. Anak menalar : Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat melakukan kegiatan *finger painting*
3. Anak mengomunikasikan : - Anak menulis nama gambar  
- Anak menceritakan gambar

F. Recalling:

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup (15 menit)

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

KepalaRA Islamiyah

Guru Kelas

Peneliti

(Yuhanim, S.Pd.I)

(Tria)

(Siti Mardiah)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/Mei

Tema/Sub Tema : Tanaman/Penghasil buah

Tema Spesifik : Durian

Hari/tanggal : Senin, 28 Mei 2018

Indikator : 3.1.1 Menggunakan do'a sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (NAM)

2.8.3 Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya (Sosem)

2.3.1 Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa tau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru (Kog)

3.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (FMH)

4.3.3 Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tari) melakukan permainan fisik dengan aturan (FMK)

3.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (BHS)

3.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai (Seni)

A. Materi Dalam Kegiatan :

- Mengetahui apa itu durian
- Mengetahui karakteristik durian
- Menyebutkan kata “durian” dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Arab
- Menulis tulisan “D-U-R-I-A-N”
- Melakukan kegiatan *Finger painting*

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan:

- Mengucapkan salam, membaca do'a hendak belajar
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan :

- Lembar kerja siswa
- Pensil
- Penghapus
- Cat basah
- Kertas putih

D. Pembukaan (30 menit) :

- Do'a sebelum belajar
- Tadarus Al Qur'an (surah Ad Dhuha)
- Bernyanyi “Tanam Ubi”
- Anak mengamati gambar durian
- Anak menanyakan apa itu durian, dan karakteristik durian

E. Inti (60 menit) :

1. Anak Mengumpulkan informasi : Anak memilih warna

2. Anak menalar : Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat melakukan kegiatan *finger painting*
3. Anak mengomunikasikan : - Anak menulis nama gambar  
- Anak menceritakan gambar

F. Recalling:

11. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
12. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
13. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
14. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
15. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup (15 menit)

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

KepalaRA Islamiyah

(Yuhanim, S.Pd.I)

Guru Kelas

(Tria)

Peneliti

(Siti Mardiah)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/Mei

Tema/Sub Tema : Tanaman/Tanaman untuk buumbu

Tema Spesifik : Bawang merah

Hari/tanggal : Selasa, 29 Mei 2018

Indikator : 3.1.1 Menggunakan do'a sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (NAM)

2.8.3 Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya (Sosem)

2.3.1 Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa tau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru (Kog)

3.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (FMH)

4.3.3 Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tarian) melakukan permainan fisik dengan aturan (FMK)

3.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (BHS)

3.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai (Seni)

A. Materi Dalam Kegiatan :

- Mengetahui apa itu bawang merah
- Mengetahui karakteristik bawang merah
- Mengetahui manfaat bawang merah
- Menyebutkan kata “bawang merah” dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Arab
- Melakukan kegiatan *Finger painting*

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan:

- Mengucapkan salam, membaca do'a hendak belajar
- Memiliki sikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan :

- Lembar kerja siswa
- Pensil
- Penghapus
- Cat basah
- Kertas putih

D. Pembukaan (30 menit) :

- Senam
- Do'a sebelum belajar
- Tadarus Al Qur'an (surah Ad Dhuha)
- Bernyanyi “Tanam Ubi”
- Anak mengamati gambar bawang merah
- Anak menanyakan apa itu bawang merah, karakteristik bawang merah dan manfaat bawang merah

E. Inti (60 menit) :

1. Anak Mengumpulkan informasi : Anak memilih warna
2. Anak menalar : Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat melakukan kegiatan *finger painting*
3. Anak mengomunikasikan : - Anak menulis nama gambar  
- Anak menceritakan gambar

F. Recalling:

16. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
17. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
18. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
19. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
20. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup (15 menit)

16. Menanyakan perasaannya selama hari ini
17. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
18. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
19. Menginformasikan kegiatan untuk besok
20. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

KepalaRA Islamiyah

Guru Kelas

Peneliti

(Yuhanim, S.Pd.I)

(Tria)

(Siti Mardiah)

## STRUKTUR RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

### RA. ISLAMİYAH

**Semester/ Bulan** : 2/ Mei  
**Tema/ sub tema** : Tanaman/ Umbi  
**Tema spesifik** : Wortel  
**Hari/ tanggal** : Kamis/ 24 Mei 2018

Aspek Perkembangan	Ranah Pengembangan		
	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	KI-1. Menerima ajaran agama	1.1 Mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1 Mengenal Kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	1.1.1 Terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta 3.1-4.1.1 menggunakan doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan ibadahnya 3.1-4.1.2 berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya
Sosem	KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin mandiri, peduli mampu menghargai, dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.7 selalu menyelesaikan gagasannya hingga tuntas
		2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 terbiasa tidak bergantung pada orang lain 2.8.3 merencanakan, memilih, memiliki inisiatif, untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya
		2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	2.10.5 menghargai pendapat teman dan mendengarkan dengan sabar pendapat teman 2.10.6 senang berteman dengan semuanya
Kognitif	KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan RA dengan cara: mengamati, merasa, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan	2.12 Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.5 mengerjakan sesuatu hingga tuntas 2.12.6 senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
		2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 terbiasa menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban
		2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara

	mengomunikasikan melalui kegiatan bermain		yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru
		3.6 Mengenal benda - benda di sekitarnya  4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya	3.6-4.6.1 mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya
		3.8 Mengenal ingkungan alam  4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8-4.8.3 melakukan percobaan sederhana bersifat sains
Fisik Motorik		3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	3.3-4.3.4 terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
Bahasa		3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat
		3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)  4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10-4.10.2 melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan  3.10-4.10.4 memahami informasi yang didengar
		3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain  4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan	3.12-4.12.3 menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/ bunyi

		awal dalam berbagai bentuk karya	
Seni	KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	<p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>2.4.2 menjaga kebersihan</p> <p>3.15-4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak, tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p>

## STRUKTUR RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

### RA. ISLAMIYAH

<b>Semester/ Bulan</b>	: 2/ Mei
<b>Tema/ sub tema</b>	: Tanaman/ Tanaman Perdu
<b>Tema spesifik</b>	: Tomat
<b>Hari/ tanggal</b>	: Sabtu/ 26 Mei 2018

Aspek Perkembangan	Ranah Pengembangan		
	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	KI-1. Menerima ajaran agama	1.1 Mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta
		3.1 Mengenal Kejiata beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	3.1-4.1.1 menggunakan doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan ibadahnya 3.1-4.1.2 berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya
Sosem	KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin mandiri, peduli mampu menghargai, dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.3 Sikap menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara 2.7.7 selalu menyelesaikan gagasannya hingga tuntas
		2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 terbiasa tidak bergantung pada orang lain 2.8.3 merencanakan, memilih, memiliki inisiatif, untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya
		2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	2.10.5 menghargai pendapat teman dan mendengarkan dengan sabar pendapat teman 2.10.6 senang berteman dengan semuanya
		2.12 Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.5 mengerjakan sesuatu hingga tuntas 2.12.6 senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
Kognitif	KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan RA dengan cara: mengamati, merasa, menanya, mengumpulkan	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 terbiasa menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban
		2.3 Memiliki perilaku	2.3.1 kreatif dalam

	informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	yang mencerminkan sikap kreatif	menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru
		3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.2 menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
		3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya	3.6-4.6.10 menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
		3.8 Mengenal ingkungan alam 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8-4.8.3 melakukan percobaan sederhana bersifat sains
Fisik Motorik		3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	3.3-4.3.4 terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
		3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat
Bahasa		3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10-4.10.2 melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan 3.10-4.10.4 memahami informasi yang didengar
		3.12 Mengenal keaksaraan awal	3.12-4.12.3 menyebutkan lambang-lambang huruf

		melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	sesuai suara/ bunyi
Seni	KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis  3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	2.4.2 menjaga kebersihan  3.15-4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak, tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai

## STRUKTUR RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

### RA. ISLAMIYAH

**Semester/ Bulan/ Minggu ke** : 2/ Mei  
**Tema/ sub tema** : Tanaman/ Penghasil Buah  
**Tema spesifik** : Durian  
**Hari/ tanggal** : Senin/ 28 Mei 2018

Aspek Perkembangan	Ranah Pengembangan		
	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	KI-1. Menerima ajaran agama	1.1 Mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta
		3.1 Mengenal Kejiata beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	3.1-4.1.1 menggunakan doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan ibadahnya 3.1-4.1.2 berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya
Sosem	KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin mandiri, peduli mampu menghargai, dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.3 Sikap menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara 2.7.7 selalu menyelesaikan gagasannya hingga tuntas
		2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 terbiasa tidak bergantung pada orang lain 2.8.3 merencanakan, memilih, memiliki inisiatif, untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya
		2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	2.10.5 menghargai pendapat teman dan mendengarkan dengan sabar pendapat teman 2.10.6 senang berteman dengan semuanya
		2.12 Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.5 mengerjakan sesuatu hingga tuntas 2.12.6 senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
Kognitif	KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan RA dengan cara:	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 terbiasa menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk

	mengamati, merasa, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain		mendapatkan jawaban
		2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru
		3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.2 menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
		3.8 Mengenal ingkungan alam 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8-4.8.3 melakukan percobaan sederhana bersifat sains
Fisik Motorik		3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	3.3-4.3.4 terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
		3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat
Bahasa		3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10-4.10.2 melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan 3.10-4.10.4 memahami informasi yang didengar
		3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	3.12-4.12.3 menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/ bunyi

<p>Seni</p>	<p>KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p>	<p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>2.4.2 menjaga kebersihan</p> <p>3.15-4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak, tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p>
-------------	---	---	--

## STRUKTUR RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

### RA. ISLAMIYAH

**Semester/ Bulan/ Minggu ke** : 2/ Mei  
**Tema/ sub tema** : Tanaman/ Tanaman untuk bumbu  
**Tema spesifik** : Bawang merah  
**Hari/ tanggal** : Selasa/ 29 Mei 2018

Aspek Perkembangan	Ranah Pengembangan		
	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	KI-1. Menerima ajaran agama	1.1 Mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta
		3.1 Mengenal Kejiata beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	3.1-4.1.1 menggunakan doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan ibadahnya 3.1-4.1.2 berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya
Sosem	KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin mandiri, peduli mampu menghargai, dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.3 berani mengemukakan pendapat 2.5.7 senang ikut serta dalam kegiatan bersama
		2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.2 mentaati aturan kelas
		2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.3 Sikap menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara 2.7.7 selalu menyelesaikan gagasannya hingga tuntas
		2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 terbiasa tidak bergantung pada orang lain 2.8.3 merencanakan, memilih, memiliki inisiatif, untuk belajar, atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya
Kognitif	KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan RA dengan cara: mengamati, merasa, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 terbiasa menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban
		2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara

	kegiatan bermain		yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru.
		3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif  4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	3.5.2 menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
		3.8 Mengenal ingkungan alam 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8-4.8.3 melakukan percobaan sederhana bersifat sains
Fisik Motorik		3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	3.3-4.3.4 terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas  3.3 - 4.3.3 melakukan gerakan mata. Tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur seperti senam
		3.4 Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1 melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat
Bahasa		2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orangtua, pendidik, dan teman	2.14.1 terbiasa ramah menyapa siapapun dengan lembut dan santun
		3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	3.12-4.12.3 menyebutkan lambang-lambang huruf huruf sesuai suara/ bunyi
Seni	KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	2.4.2 menjaga kebersihan

		<p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>3.15-4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak, tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p>
--	--	--	--



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683  
Website : [www.fitk.uinsu.ac.id](http://www.fitk.uinsu.ac.id) e.mail : [fitk@uinsu.ac.id](mailto:fitk@uinsu.ac.id)

Nomor : B-7238/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/05/2018  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Riset**

23 Mei 2018

**Yth. Ka. RA Islamiyah Tebing Tinggi**

*Assalamu'alaikum Wr Wb*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : SITI MARDIAH  
Tempat/Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 21 Januari 1996  
NIM : 38143026  
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di RA Islamiyah Tebing Tinggi, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH KEGIATAN FINGER PAINTING TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ISLAMIYAH KELURAHAN PADANG MERBAU KECAMATAN PADANG HULU KOTA TEBINGTINGGI TA 2017/2018**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalam*

A.n. Dekan

Ketua Jurusan PIAUD



Dr. Khatimah, M.Ag

0450327 200003 2 001

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ISLAMIYAH  
RAUDHATUL ATHFAL (RA) ISLAMIYAH**

NPSN : 69730155 NSM : 101212760015

Jln. DanauSingkarakKel. Padang MerbauKec. Padang HuluKota TebingTinggi

Nomor : /SK/RA-IS/VII/2018 Tebing Tinggi, 24 Mei 2018  
Lampiran : 1 (satu) lembar  
Hal : Balasan Izin Riset

Kepada Bapak/Ibu Ketua Jurusan PIAUD  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuhanim, S. Pd.I

Jabatan : Kepala RA Islamiyah

Jalan Danau Singarak link. 02 Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota

Tebing Tinggi menerangkan bahwa :

Nama : Siti Mardiah

NIM : 38143026

Sem/Jur : VIII/ PIAUD

Telah kam setujui untuk mengadakan penelitian di RA Islamiyah Kota Tebing Tinggi dengan permasalahan dan judul, "**Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi T.A. 2017/2018**" pada tanggal 14 Mei 2018 sampai tanggal 31 Mei 2018.

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Hormat Saya

Kepala RA Islamiyah

Kota Tebing Tinggi



Yuhanim, S.Pd.I

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### **A. DATA PRIBADI**

Nama : Siti Mardiah  
Tempat/Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 21 Januari 1996  
Nim : 38143026  
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini  
JenisKelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Paino  
Nama Ibu : Yuhanim, S.Pd.I  
Alamat Rumah : Jl. D. Singkarak Kel. Padang Merbau Kec.  
Padang Hulu Kota Tebing Tinggi

### **B. PENDIDIKAN**

1. SD Negeri No. 167027 Jl. D. Singkarak Kel. Padang Merbau Kec.  
Padang Hulu Kota Tebing Tinggi, Tamat Tahun 2008.
2. MTS. S. Raudhatul Islamiyah Tebing Tinggi, Tamat tahun 2011.
3. MAS. 2 Raudhatul Islamiyah Tebing Tinggi, Tamat Tahun 2014.