

**EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP
PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELUKIS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
BAKONGAN TIMUR ACEH SELATAN**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Rauzatun Manik

1911070073



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS BINA
BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH**

2024

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MELUKIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
ACEH SELATAN**

TAHUN AJARAN 2024

Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahankan di hadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 19 Maret 2024

Tanda Tangan

Pembimbing I	<u>Ahmad Nasriadi, M.Pd</u> NIDN. 1323118701
Pembimbing II	<u>Dewi Yunisari, M.Ed</u> NIDN. 1310069401
Penguji I	<u>Fitriah Hayati, M.Ed</u> NIDN. 0128038801
Penguji II	<u>Regina Rahmi, M.Pd</u> NIDN. 0103038204

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

LEMBARAN PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP
PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELUKIS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK DHARMA WANITA BAKONGAN TIMUR ACEH SELATAN**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

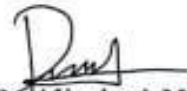
Banda Aceh, 19 Maret 2024

Pembimbing I,



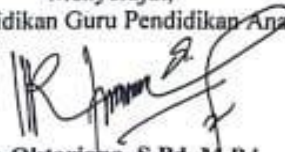
Ahmad Nasrudi, M.Pd
NIDN. 1323118701

Pembimbing II,



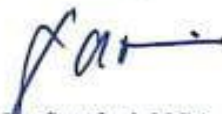
Dewi Yunisari, M.Ed
NIDN. 1310069401

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1306108501

Menyetujui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

**EFEKTIVITAS KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MELUKIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
ACEH SELATAN**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
Rauzatun Manik
1911070073

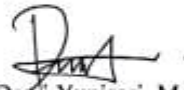
Skripsi ini telah di uji pada tanggal 27 november 2023 dan telah di sempurnakan berdasarkan saran dan masukan komisi penguji.

Ketua sidang/ pembimbing I



Ahmad Nakhadi, M.Pd
NIDN. 1323118701

Sekretaris sidang/ Pembimbing II



Dewi Yunisari, M.Ed
NIDN. 1310069401

Penguji I



Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN. 0128038801

Penguji II




Regina Rahmi, M.Pd
NIDN. 0103038204

PENGESAHAN KELULUSAN


Skripsi dengan judul "Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Aceh Selatan" telah di pertahankan dalam ujian skripsi oleh Raizatun Manik, 1911070073, program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Senin, 27 november 2023.

Menyetujui

Pembimbing I

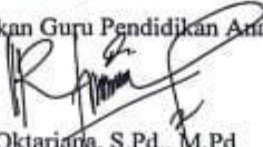

Ahmad Nasrudi, M.Pd
NIDN. 1323118701

Pembimbing II


Dewi Yunitari, M.Ed.
NIDN. 1310069401

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Riza Oktaria, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Rauzatun Manik
NIM : 1911070073
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabilah skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 19 Maret 2024

aku membuat pernyataan

Rauzatun Manik

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridha yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Kepada kedua orangtuaku yang tercinta, Ayahanda terhebatku Wahyu Manik dan Ibundaku tercinta, pintu surgaku Kasmawati yang telah membesarkanku, merawat dan mendidik serta memberikan kasih sayang yang luar biasa kepadaku, terimakasih atas segala perngorbanan, do'a, kesabaran dan pengertian, dukungan, serta motivasi dan nasehat dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi sampai sarjana. Terimakasih kasih ayah dan ibu kalian sangat berarti berkat kalian aku mampu menyelesaikan skripsi ini, hanya seuntai doa yang dapat penulis berikan” semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dengan balasan yang berlipat ganda” Aamiin

2. Dr. Lili Kasmini, Ssi, M,Si, selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi
3. Dr. Syarfuni M,Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
4. Riza Oktariana.,SPd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi
5. Ahmad Nasriadi, M.Pd selaku pembimbing I, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
6. Dewi Yunisari, M.Ed selaku pembimbing II, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
7. Bapak dan ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Kepada Andriyamus sebagai partner spesial saya, terimakasih atas segala dukungan serta cinta yang telah kamu berikan kepada penulis, terimakasih selalu menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, sebagai partner berbagi rasa suka dan duka, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, terimakasih untuk selalu meluangkan waktu serta menjadi rumah dan pendamping dalam segala hal yang

menemani, mendukung dan menghibur serta menjadi tempat dan pendengar terbaik, memberikan semangat untuk tidak mudah menyerah dalam menggapai impian saya, semoga Allah memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

9. Teman-teman mahasiswa Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh angkatan 2019, kepada Rina Marlifarma, Riska Yuni sebagai teman yang selalu menemani saya, atas segala bantuan kerjasamanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman guru dan karyawan-karyawati Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh atas dukungannya.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Banda Aceh, 29 Maret 2024

Peneliti

Rauzatun Manik

Nim : 1911070073

ABSTRAK

Rauzatun Manik, 2023, Efektivitas Kegiatan *Finger painting* terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh: Pembimbing I. Ahmad Nasriadi, M. Pd., Pembimbing II. Dewi Yunisari, M.Ed.

Pengembangan kreativitas diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan dan kelancaran berpikir sehingga dapat membangkitkan imajinasi anak dalam merancang suatu objek atau karya. Kreativitas seni pada anak dapat dilakukan dengan bermain karena dengan bermain, anak dapat melihat kreativitas mereka, bermain dengan anak-anak sangat penting karena memungkinkan mereka mempelajari hal-hal baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas menggambar anak Usia 5-6 tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan. Penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif, Jenis penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian "*PreExperimental Designs One-group pretest-posttest Design*". Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penilaian yaitu lembar observasi dan dokumentasi dan analisis data menggunakan statistik. Hasil penelitian ditemukan bahwa Permainan *finger painting* efektif dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata hasil kegiatan *pre-test* diperoleh sebesar 9,7 dan *post-test* diperoleh sebesar 13,7. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Permainan *Finger Painting* dapat mengembangkan kreativitas anak yang ditunjukkan dengan hasil Hipotesis t_{tabel} dapat dihitung dengan kriteria

pengambilan keputusan nilai t_{hitung} 23.664 dan nilai signifikan (2-tailed) yaitu ≤ 0.001 dengan nilai df diperoleh dari $15-1=14$, didapatkan nilai t_{tabel} yaitu 1,761. Sehingga dapat disimpulkan jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = (23.664 \geq 1,761)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan “Terdapat efektivitas yang signifikan antara permainan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur”

Kata Kunci: Permainan *finger painting*; kreativitas, melukis

Abstrak

Rauzatun Manik, 2023, Effectiveness of Finger painting Activities on the Development of Painting Creativity in Children Aged 5-6 Years at Dharma Wanita Kindergarten Bakongan Timur, South Aceh. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program. Getsempena University of Bina Bangsa Banda Aceh: Supervisor I. Ahmad Nasriadi, M. Pd., Supervisor II. Dewi Yunisari, M.Ed.

Creativity development is needed to increase intelligence and fluency in thinking so that it can awaken children's imagination in designing an object or work. Artistic creativity in children can be done by playing because by playing, children can see their creativity, playing with children is very important because it allows them to learn new things. The aim of this research is to determine the effectiveness of finger painting in developing drawing creativity in children aged 5-6 years at the Dharma Wanita TK Bakongan Timur, South Aceh. This research is a quantitative research method. The type of research is quasi-experimental with a research design "PreExperimental Designs One-group pretest-posttest Design". Data collection techniques use assessment instruments, namely observation and documentation sheets and data analysis using statistics. The research results found that finger painting games are effective in developing children's drawing creativity. This is proven by the average value of the pre-test activity results obtained at 9.7 and the post-test obtained at 13.7. The results of this research show that the Finger Painting Game can develop children's creativity which is aimed at the results of the t table hypothesis which can be calculated using the decision making criteria, the

t value is 23,664 and the significant value (2-tailed) is ≤ 001 with the *df* value obtained from $15-1 = 14$, obtained The *t*table value is 1.761. So it can be concluded that if the $t_{count} \geq t_{table} = (23,664 \geq 1.761)$ then *H*₀ is rejected and *H*_a is accepted, so it can be concluded "There is significant effectiveness between finger painting games to develop drawing creativity in children aged 5-6 years in East Bakongan Dharma Wanita Kindergarten"

Keywords: *Finger painting game; creativity, drawing*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Definisi Operasional	7
1.5 Hipotesis Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	9
2.2 Hakikat Anak Usia Dini	10

2.3 Permainan <i>Finger Painting</i>	10
2.3.1 Pengertian Bermain	10
2.3.2 Pengertian <i>Finger Painting</i>	12
2.3.3 Manfaat Dan Tujuan <i>Finger Painting</i>	13
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Finger Painting</i>	14
2.3.5 Alat dan Bahan <i>Finger Painting</i>	15
2.3.6 Langkah-langkah Permainan <i>Finger Painting</i>	16
2.4 Kreativitas Menggambar	17
2.4.1 Pengertian Kreativitas	17
2.4.2 Pengertian Kreativitas Menggambar	19
2.4.3 Tujuan Pengembangan Kreativitas Menggambar	20
2.4.4 Tujuan Pengembangan Kreativitas	21
2.4.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	22
2.4.6 Tujuan Menggambar Bagi Kreativitas Anak	22
2.4.7 Ciri-ciri Kreativitas	23
2.5 Karakteristik Kreativitas Menggambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun	25
2.6 Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur	26

2.7 Kerangka Berpikir	27
2.8 Penelitian Yang Relevan	29
BAB III. METODE PENELITIAN	30
3.1 Rancangan Penelitian	32
3.2 Prosedur Penelitian.....	33
3.2 Tempat Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	35
3.4 Variabel Penelitian	36
3.5 Tehnik Pengumpulan Data	37
3.6 Teknik Analisis Data	41
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Profil TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan	45
4.2 Data Peserta Didik TK Dharma Wanita.....	48
4.3 Pretest Permainan <i>Finger Painting</i>	53
4.4 Pembahasan	58
BAB V. KESIMPULAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat pencapaian perkembangan anak (permendikbud 137 tahun 2014)	
Tabel 3.1 Indikator Pengembangan Kreativitas Menggambar Permendikbud 137 Tahun 2014 Anak Usia 5-6 Tahun.....	37
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur.....	38
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan data Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur	39
Tabel 3.4 Data Guru di TK Dharma Wanita Bakongan Timur	35
Tabel 3.5 Sarana Prasarana TK Dharma Wanita Bakongan Timur ...	38
Tabel 3.6 Data Peserta Didik Kelas A	39
Tabel 3.7 Data Peserta Didik Kelas B	42
Tabel 3.8 Data Sampel Peserta Didik Permainan <i>Finger Painting</i>	44
Tabel 3.9 Data Keseluruhan Peserta Didik TK Dharma Wanita Bakongan Timur.....	46
Tabel 3.10 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	77
Tabel 4.1 Data <i>Pretest</i>	87
Tabel 4.2 Hasil Uji Data <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.3 Data <i>Posttest</i>	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Data <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.5 Hasil Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>pretets</i> dan <i>posttest</i>	51

Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Sample t-test	34
Tabel 4.8 Grafik Pengembangan Kreativitas Menggambar	65

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebagai mana tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa tentang sistem pendidikan taman kanak-kanak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14)

Perkembangan anak usia dini meliputi pembentukan moral dan prinsip-prinsip agama, serta keterampilan fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan seni, meski belum sempurna, anak sudah memiliki bakat dan kemampuan tersebut. Usia anak saat ini merupakan tahap kritis yang akan mempengaruhi bagaimana mereka akan hidup di masa depan. Pengembangan keterampilan motorik dapat mendorong anak-anak untuk melakukan aktivitas tertentu sejak usia dini, seperti bermain musik, menggambar, membuat kerajinan, atau melukis. Ini juga ada hubungannya dengan bagaimana seni anak-anak berkembang. (Handayani et al., 2018:354)

Istilah "*golden age*" mengacu pada era perkembangan intelektual yang pesat yang terjadi pada anak antara usia 5 sampai 6 tahun. Usia ini merupakan tahap fundamental pertama dalam perkembangan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi anak sejak usia dini. Guru yang bertindak sebagai fasilitator dan mampu memenuhi tanggung jawabnya untuk memaksimalkan potensi anak melalui stimulasi pertumbuhannya, guru dapat memberikan kegiatan yang menumbuhkan semua aspek pertumbuhan anak sesuai dengan tahap perkembangan anak (Hardiyanti 2020).

Pengembangan kreativitas diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan dan kelancaran berpikir sehingga dapat membangkitkan imajinasi anak dalam merancang suatu objek atau karya. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan anak anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun sudah tertarik dengan kegiatan seni yaitu menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek dan membuat karya bentuk sesungguhnya.

(Nurbaiti et al., 2021:64) mengatakan bahwa anak yang kreatif senang dalam berkreaitivitas. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan seni. Anak sangat senang melakukan kegiatan seperti menggambar, dan hampir semua anak menyukai menggambar. yang berarti bahwa kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan seni/kreativitas pada anak.

Lebih lanjut Kurnita et al., (2020:13) mengatakan bahwa perkembangan seni pada anak sangat penting untuk dikembangkan, karena seni merupakan upaya anak untuk dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya. Salah satu seni yang bisa dilakukan untuk anak usia dini dalam mengekspresikan perasaannya yaitu dengan seni

lukis. Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang tercipta dari hasil imajinasi seseorang yang diekspresikan melalui media garis, warna, gelap terang, maupun bentuk.

Seni merupakan metode yang digunakan untuk meningkatkan pertumbuhan perkembangan anak. misalnya mengajari anak menari dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan motoriknya. selain itu seni melukis dengan *finger painting* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas dan semangat anak dalam belajar (Marlina & Mayar, 2020).

Kreativitas anak usia dini juga dapat dikembangkan melalui berbagai teknik pembelajaran, antara lain dengan memberikan tugas, melakukan aktivitas langsung, melakukan percobaan, dan memperhatikan tahap perkembangan anak. Menurut Sari & Prayogo (2019:45) kreativitas adalah bagian dari kegiatan atau hasil karya yang termasuk dalam bidang seni rupa dan didasari dengan keterampilan dalam berkreativitas. Kegiatan menggambar/melukis tidak hanya dilakukan dengan kuas dan buku gambar saja, ada inovasi unik untuk mengenalkan anak dalam melukis menggunakan media baru yaitu *finger painting*.

Berdasarkan observasi pada bulan September tahun 2022 yang dilakukan di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan dalam pembelajarannya telah banyak dilakukan teknik pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu *finger painting*, mengecap, menggambar dengan berbagai teknik seperti menggunakan daun dan lain-lain. Akan tetapi anak berusia 5-6 tahun menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas menggambar masih belum meningkat secara maksimal. Saat melakukan kegiatan melukis, terlihat beberapa anak yang masih kurang bersemangat pada saat

kegiatan melukis dan bahkan ada anak yang tidak mau melukis sama sekali. Pada saat observasi juga terlihat mereka hanya melukis gambar yang sama setiap hari, seperti rumah, bunga, dan buah, serta kebanyakan anak juga meniru gambar dari temannya sehingga menyebabkan hasil gambar anak hampir sama. Dari hasil observasi juga terlihat anak menggunakan media yang selalu sama setiap hari seperti cat kayu dan cat air, sehingga anak monoton dalam membuat variasi gambar serta memilih atau menghasilkan warna. Hal ini membuat anak tidak bisa mengkreasikan kreativitasnya karena hanya menggunakan warna-warna yang sama seperti bunga hanya diwarnai dengan warna merah saja. dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar di TK Dharma Wanita Bakongan Timur masih belum meningkat secara maksimal.

Dari permasalahan diatas maka peneliti menggunakan teknik melukis dengan jari (*Finger Painting*) dalam meningkatkan kreativitas melukis anak.

Levick dan rubuin dalam Istiana & Nurhenti (2014:3) mengatakan bahwa *finger painting* dapat melatih kemampuan dasar anak untuk berkomunikasi, melatih emosi, motorik, kecerdasan dan kemandirian. Dengan menggunakan *finger painting* anak bebas mengekspresikan dirinya dan melatih kemampuan motorik anak karena melibatkan aktivitas jari-jemari serta anak dapat menyalurkan imajinasinya tanpa takut bermain kotor. Karena pada dasarnya anak usia dini sangat menyukai segala sesuatu yang indah, berwarna-warni, menantang dan eksploratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Efektifitas Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Wanita Bakongan Timur Kab**

Aceh Selatan”

1.2 Idetifikasi masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya kreativitas melukis pada anak.
2. Kurangnya kegiatan atau kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini di fokuskan hanya pada “Efektivitas kegiatan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan ”Apakah kegiatan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan”.

1.5 Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini berdasatkan latar belakang dan rumusan masalah ialah untuk mengetahui Efektivitas kegiatan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan

1.6 Manfaat Penelitian

1.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini .Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan

ilmu pengetahuan tentang efektivitas *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Diharapkan kegiatan *finger painting* ini mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk pendidik agar memiliki pengetahuan yang luas tentang faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas berkarya rupa anak sehingga dapat dijadikan acuan bagi pendidik untuk memberikan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kreativitas anak di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat diajukan sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak.

1.7 Definisi Operasional

- a. Pamadhi dalam (Andini & Hermawan, 2019:111) mengutarakan teknik melukis dengan jari atau (*finger painting*) merupakan teknik melukis dengan jari tanpa menggunakan alat atau bantuan dari orang lain, cara bermain menggunakan teknik ini adalah dengan menggabungkan cat dan pewarna dalam mangkok kemudian memilih beberapa warna yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah warna yang sudah bercampur dapat di gunakan untuk melukis secara langsung
- b. Kreativitas menggambar adalah kemampuan yang erat hubungannya dengan seni

yaitu untuk menghasilkan suatu produk atau karya. Melalui proses pembuatan gambar ini, anak dapat mengekspresikan diri dan mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk gambar.

1.8 Hipotesis Penelitian

Ho : Permainan *Finger Painting* Tidak Efektif Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

Ha : Permainan *Finger Painting* Efektif Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini sesuai permendikbud nomor 146 tahun 2014 yang mengatakan bahwa PAUD diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya, yaitu PAUD untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Usia 2-4 tahun terdiri dari kelompok bermain (KB) dan usia 4-6 tahun terdiri dari TK/RA/Bustanul Athfal (BA). Menurut Rahman dalam Ahmad Susanto (2021:17) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan usaha yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Pendidikan anak usia dini juga merupakan sarana untuk yang menyediakan lingkungan yang kondusif dimana dapat mengembangkan dan mengarahkan perilaku anak dengan kegiatan seperti mendidik, mengajar dan membantu anak dalam memecahkan masalah (Ali Nugraha dalam Ahmad Susanto 2021:18-19). Lebih lanjut Solehodin (2021:17) juga mengemukakan bahwa terdapat lima fungsi pendidikan anak usia dini yaitu pengembangan potensi, penanaman dasar akidah dan akhlak, pembentukan perilaku, pengembangan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan motivasi dan sikap.

Oleh sebab itu maka pendidikan bagi anak usia dini sangat memegang peranan penting karena itu merupakan tahap anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Anak yang mendapatkan pendidikan sejak dini akan berdampak pada

kesehatan mentalnya dan berdampak pada peningkatan prestasi akademik serta produktivitas.

2.2 Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

Sujiono dalam (Wiwik Pratiwi, 2017:107) mengatakan anak usia dini merupakan anak di taman kanak-kanak yang berada dalam proses tumbuh kembang dan masa ini biasa disebut dengan (*Golden Age*). Anak usia dini merupakan individu yang unik yang memiliki karakteristik yang unik terkhusus pada usia 5-6 tahun yang merupakan tahap terpenting dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada usia ini anak cenderung lebih sensitif dalam menerima berbagai rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada mereka (Herawati et al., 2020:39)

Menurut Nashir Ali dalam (Yunisari et al., 2020:31) Orangtua adalah pendidik utama dan pertama, karena orangtua mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan anak-anak di kemudian hari. Selain itu, anak-anak mendapatkan bimbingan dan kasih sayang untuk pertama kalinya dari orangtua. Oleh sebab itu maka menjadi orang tua dan pendidik wajib bisa mengarahkan kepribadian yg positif bagi anak.

2.3 Kegiatan Melukis dengan Jari (*Finger Painting*)

2.3.1 Pengertian Bermain

Wiwik pratiwi (2017:108-109) menjelaskan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak biasanya cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya melalui bermain, hal ini dapat kita amati dalam kehidupan sehari-hari bahwa waktu yang digunakan untuk bermain oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan belajarnya maka dari itu dengan memahami hal diatas maka kita perlu memberikan rangsangan kepada anak melalui

bermain karena belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain pada anak usia dini adalah belajar. Menurut Montolalu bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting karena melalui bermain, anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kesenangan, kreativitas, dan imajinasinya. Kegiatan bermain dapat membantu anak-anak meningkatkan imajinasi mereka, dan mereka dapat memaksimalkan semua keterampilan mereka. (M. Sari et al., 2016:132).

Sejalan dengan pendapat montolalu, Hurlock (Suryana & Desmila, 2022:144) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak bukan karena ingin mendapatkan suatu hadiah, tetapi melalui bermain anak dapat meningkatkan dan bereksplorasi dengan hal-hal yang baru.

Lebih lanjut (Marina Siregar et al., 2017:174) mengutarakan bermain bagi anak usia dini dapat menumbuhkan kreativitas, kedewasaan, dan perkembangan serta kemampuan imajinasinya. Anak usia dini membutuhkan waktu bermain yang maksimal supaya dapat mengembangkan kreativitasnya.

Bermain bagi anak-anak adalah aktivitas yang mengasyikkan karena sangat menyenangkan dan dapat dilakukan di mana saja. Melalui permainan mereka dapat memuaskan rasa keingintahuan mereka dan memperkuat apa yang sudah mereka ketahui dan mempelajari hal-hal baru. Bermain bagi anak memiliki banyak manfaat yaitu dapat menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan rasa ingin tahu yang tinggi serta dapat meningkatkan keterampilan anak.

2.3.2 Pengertian *Finger Painting*

Pamadhi dalam (Mia Andini et al., 2019:111) mengutarakan teknik melukis dengan jari

atau (*finger painting*) merupakan teknik melukis dengan jari tanpa menggunakan alat atau bantuan dari orang lain, cara bermain menggunakan teknik ini adalah dengan menggabungkan cat dan pewarna dalam mangkok kemudian memilih beberapa warna yang di inginkan, langkah selanjutnya adalah warna yang sudah bercampur dapat di gunakan untuk melukis secara langsung.

Sejalan dengan pendapat Pamadhi, Sumanto (Anggi Wulandari et al., 2020:86) mengatakan bahwa melukis dengan *finger painting* merupakan merupakan jenis kegiatan yang dilakukan dengan menggoreskan adonan warna (bubur warna) diatas bidang gambar dengan dengan menggunakan jari tangan langsung, batasan jari termasuk telapan tangan daan pergelangan tangan.

Finger painting merupakan kegiatan yang mudah dan tidak rumit untuk dilakukan karena tidak ada aturan dalam permainan tersebut, dengan begitu anak bebas untuk mengkreasikan imajinasinya sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas melalui *finger painting*. Saat bermain *finger painting* bukan hanya imajinasi anak yang berkembang, namun anak juga dapat bereksplorasi dan berkreasi dengan warna, melatih kelenturan tangan dan melatih keindahan seni. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan imajinasi yang dia miliki serta menghasilkan suatu karya. (Mudrikah, 2017:225)

(Bunda et al., 2018:33) menjelaskan bahwa melukis dengan *finger painting* tidak hanya berfokus pada apa yang anak lukis, tetapi lebih mengutamakan bagaimana anak mengungkapkan dan mengkomunikasikan perasaannya. Komponen visual yang dinilai meliputi permainan warna, coretan tangan. dan coretan atau garis, media ini memberikan pengalaman menyeluruh yang menghibur dan penuh kejutan yang menginspirasi.

Lebih lanjut Masganti (2016:172-174) mengutarakan *finger painting* adalah teknik melukis konvensional yaitu suatu teknik yang dapat melatih dan mengembangkan kreativitas anak, teknik konvensional menggunakan berbagai macam variasi, misalnya: melukis dengan pensil, pastel, cat air, atau yang lainnya. selain itu menggabungkan teknik standar dengan teknik yang baru dalam melukis. Pada prinsipnya proses *finger painting* adalah bebas, yang terpenting adalah bahwa lukisan tersebut dibuat dengan menggunakan jari-jari tangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *finger painting* merupakan teknik melukis dengan menggunakan bubur cair yang berwarna dengan jari atau telapak tangan secara bebas diatas karton atau media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan bermakna.

2.3.3 Manfaat dan Tujuan *Finger Painting*

Montolalu dalam (Ramdini & Farida Mayar, 2019:1416) menyebutkan manfaat kegiatan *finger painting* antara lain:

- a. adalah kemampuan mengekspresikan diri melalui penggunaan gerakan tangan pada saat melukis menggunakan teknik *finger painting*.
- b. pengembangan fantasi saat anak menggambar
- c. anak berimajinasi pada saat menggambar
- d. Pengembangan kreativitas yaitu anak mampu berkreasi sesuai dengan yang diinginkan.
- e. melatih otot tangan dan jari, perkembangan koordinasi otot dan mata, latihan pencampuran warna.

- f. keterampilan, penanaman perasaan terhadap gerakan tangan,
- g. dan penanaman keindahan.

Tujuan dari kegiatan *finger painting* menurut Mulyani dalam (Oktaviana et al., 2020:79) adalah:

- a. Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf.
- b. Mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.
- c. Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.
- d. Estetika keindahan warna.
- e. Melatih imajinasi dan kreativitas anak.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan *Finger Painting*

Menurut Prasetyono dalam (Ramdini & Farida Mayar, 2019:1417) melalui kegiatan *finger painting* anak bisa lebih bebas melukis menggunakan kedua telapak tangan dan kakinya dan sangat baik untuk melatih koordinasi mata dan tangan dan juga sangat. Kegiatan melukis dengan menggunakan *finger painting* dapat membuat anak merasakan kesenangan karena anak dapat melukis dengan jari-jarinya secara langsung dan juga dapat berkreasi dengan warna yang dinginkannya dengan bebas, serta anak-anak diberi kesempatan untuk menuangkan semua ide-ide mereka melalui setiap goresan lukisan dalam kegiatan *finger painting*.

Wardani dalam Untari & Rifka Ayu (2018), menyatakan bahwa terdapat

kekurangan dari *finger painting* yaitu bermain kotor dan terkadang anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari jemari anak. Tetapi pada dasarnya kegiatan *finger painting* bagi anak mampu mengekspresikan diri sendiri serta menyalurkan imajinasinya tanpa takut bermain kotor.

2.3.5 Alat dan Bahan Kegiatan *Finger Painting*

Montolalu dalam (Ramdini & Farida Mayar, 2019:1416) menyebutkan bahan dan peralatan *finger painting* merupakan bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan *finger painting*. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *finger painting* ialah: a) cat untuk *finger painting*, b) tepung kanji, c) pewarna kue yang berwarna tajam, d) sabun cair, e) minyak sayur. f) kertas manila atau kertas khusus untuk melukis, g) kain lap, h) mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat, i) koran.

Alat-alat dan bahan yang digunakan dalam membuat cat *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a) Cat dari tepung sagu, tepung sagu dicairkan lalu masukkan 1 sendok teh sabun cair, minyak sayur dan pewarna secukupnya. Aduk di dalam panci hingga merata lalu masak diatas kompor sambil terus diaduk-aduk. Usahakan tepung sagu jangan terlalu masak karena hasilnya akan kurang bagus.
- b) Cat dari serpihan sabun
Kocok serpihan sabun hingga menyerupai adonan busa kue. Tambahkan sedikit cat sebagai pewarna. Jika tidak memungkinkan untuk membuat cat, guru dapat Guru biasanya membuat cat sendiri dengan menggunakan tepung sagu yang dimasak dan diberi pewarna makanan.

2.3.6 Langkah-langkah Kegiatan *Finger Painting*

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan *finger painting* menurut Montolalu (Amrullah & Fatmia, 2020:71) dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b) Guru menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan berupa perlengkapan kegiatan yaitu kertas hvs, kertas gambar, kain lap, pewarna untuk *finger painting*, koran, mangkok plastik dan alat dokumentasi.

Langkah-Langkah permainan menggunakan *finger painting* ialah sebagai berikut:

- a) Guru melakukan apersepsi serta tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas.
- b) Guru menyampaikan aturan permainan.
- c) Guru membagi anak menjadi kelompok, satu kelompok terdiri dari 3-4 anak. Kemudian membagikan peralatan dan perlengkapan *finger painting* untuk setiap kelompok.
- d) Selanjutnya guru menuangkan cat *finger painting* yang telah dibuat, lalu mengintruksikan anak untuk mencelupkan jari-jarinya ke dalam cat, dan kemudian menggambar di atas kertas dengan jari-jarinya.
- e) Guru memberi contoh berbagai bentuk dan bagaimana cara membuat pola pada kertas dengan menggunakan jari-jari tangan.
- f) Anak memperhatikan dan kemudian mencoba melukis dengan *finger painting* sesuai keinginannya sendiri.
- g) Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil

lukisan dengan mencelupkan jari/tangan ke adonan lalu menempelkannya di atas kertas.

- h) Anak kembali diberikan pewarna kemudian diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru
- i) Guru mengamati sambil memberikan penilaian
- j) Kemudian setelah anak selesai melukis maka hasil gambar segera dikeringkan anak agar tidak basah sehingga gambar atau pola yang di buat anak dapat terlihat dengan jelas, kemudian anak mengintruksikan anak untuk mencuci tangan.
- k) Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang melukis dengan *finger painting* tersebut.

2.4 Kreativitas Melukis dengan Jari (*Finger Painting*)

2.4.1 Pengertian Kreativitas

Al Khalili dalam (Munisah, 2019:79) menyatakan bahwa kreativitas pada anak-anak yaitu kapasitas mereka untuk menghasilkan ide-ide baru dan tidak konvensional, dan sangat mudah beradaptasi dalam cara mereka merespons, berpikir, dan berperilaku, kebanyakan anak juga memiliki kualitas kreatif ini.

Menurut Suratno dalam (Anggi Wulandari et al., 2020) kreativitas merupakan kecerdikan pikiran yang dapat menghasilkan suatu produk atau karya dimana itu dapat dijadikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas pada anak usai dini

sangat penting untuk dikembangkan karena dengan berkreasi anak dapat mengeskpresikan dirinya dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh anak serta dapat meningkatkan kualitas hidup anak.

Lebih lanjut Barron dalam Fahkriyani (2016:194) mengatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk/karya yang baru, dengan kata lain dapat diartikan sebagai kemampuan yang dapat menciptakan hal-hal yang baru atau yang sudah ada sehingga menjadi sebuah konsep yang baru.

Kreativitas merupakan komponen dari kegiatan kerja atau produksi termasuk seni rupa. Hal ini di dasarkan pada hubungan antara proses penciptaan dan kemampuan kreatif, yang berarti bahwa kreativitas memiliki hubungan dengan kesenian anak, dan kesenian tersebut dapat dituangkan dalam kegiatan menggambar. (Sari & Prayogo, 2019:45)

Munandar dalam (Miskawati, 2019:46) menjelaskan bahwa kreativitas dapat digambarkan dalam dua cara: a) sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, b) sebagai kapasitas untuk menawarkan solusi baru untuk masalah atau kapasitas untuk mengenali hubungan baru antara hal-hal yang sebelumnya tidak berhubungan. Kreativitas pada anak usia dini merupakan suatu kemampuan yang dapat menciptakan suatu karya baru dan juga merupakan suatu kemampuan yang dapat dijadikan penyelesaian masalah dan melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

(Oktariana & Hayatun Nufus, 2016:38) memaparkan Seseorang dapat mengembangkan ide, pemikiran, konsep, atau tindakan baru melalui proses kreativitas. Anak-anak kreatif adalah mereka yang memiliki bakat luar biasa, rasa ingin tahu,

keinginan untuk belajar, dan kemauan untuk mencoba hal-hal baru. Dengan kemampuan kreatif anak-anak dapat mengembangkan ide yang menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak biasa untuk menciptakan sesuatu, pikiran kreatif dan inventif diperlukan untuk mencapai penemuan. Proses ini dimulai dengan rasa ingin tahu dan pemahaman dicoba berkali-kali sebelum menghasilkan barang baru yang asli.

Pada dasarnya kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dari segi ide maupun karya seni aktual, yang jauh berbeda dari sebelumnya. Dengan demikian, disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif.

2.4.2 Pengertian Melukis

Menurut Marjono & Suyatno (dalam Gustini:330) melukis adalah metode yang digunakan manusia untuk menggambar. Intinya adalah menggambar tetapi perbedaannya adalah perasaan yang diwujudkan dalam lukisan inilah yang membedakan lukisan dengan menggambar, menggabungkan konsep atau kemampuan kreatif seseorang dalam mengungkapkan perasaan dan pikirannya melalui bentuk, menggambar garis, atau memadukan warna dengan bidang sehingga terciptalah lukisan yang menarik dan menarik.

Haryono & Harlina (2020:22) menjelaskan menggambar merupakan salah satu aktivitas seni yang sangat disukai oleh anak-anak, pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun salah satunya adalah kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar dapat memberikan kesempatan pada anak untuk peka terhadap lingkungan sekitar sejalan

dengan objek dan situasi yang mereka tampilkan dalam menggambar. Melalui proses pembuatan gambar ini, anak dapat mengekspresikan diri dan mengungkapkan idenya dalam bentuk gambar, menuangkan ide, pengalaman, pengamatan ke dalam goresan garis, bentuk, dan warna sesuai dengan alat yang digunakan.

Lebih lanjut Rini (dalam Widiyanto & Endang, 2020: 2) mengatakan melukis merupakan suatu usaha seni yang menggunakan alat kuas untuk memadukan gambar dan pewarnaan dengan cat air atau cat minyak di atas kertas atau kanvas untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran yang mendalam. Anak-anak dapat memanfaatkan bahan atau alat sederhana, seperti pensil, untuk mempermudah melukis. Yang paling penting adalah anak-anak memanfaatkan materi yang sudah ada dengan menciptakan karya yang berarti, meskipun pulpennya tidak diwarnai. Perlengkapan dan perlengkapan melukis antara lain cat air atau cat minyak, mangkok atau gelas, plastik, kuas, dan media seperti kertas gambar atau kanvas yang bisa digunakan dengan jari.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa melukis merupakan bagian dari menggambar, akan tetapi melukis lebih kepada bagaimana anak mengekspresikan dirinya melalui bentuk dan garis yang dihasilkan oleh anak, sedangkan gambar hanya berupa coretan-coretan.

Menurut Suyanto dalam (Widiyanto & Tri Endang: 3) ada empat tahap Anak tahap perkembangan ketika melukis :(1) Corat-Coret (2) Lukisan Preskema, (3) Lukisan Skema, dan (4) Lukisan Realistis. dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi, keterampilan motorik, dan antusiasme mereka. Jika mencari keindahan, maka ada berbagai cara melukis, beberapa cara tersebut antara lain menggunakan kuas besar, melukis dengan jari, menjiplak, melukis dengan cat air dan

krayon, melukis dengan styrofoam, mencap, dan membuat kolase.

Dari ketujuh teknik melukis diatas, penelitian ini fokus pada teknik melukis dengan menggoreskan bubuk warna dengan menggunakan semua jari tangan diatas kertas gambar dilakukan secara bebas sampai pergelangan tangan disebut *finger painting*.

2.4.3 Pengertian Kreativitas Melukis

Menurut (Herawati et al., 2020:39) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau berbagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas termasuk satu dari potensi yang dimiliki setiap anak yang harus dikembangkan dengan baik. Kreativitas ialah keterampilan yang dimiliki setiap orang pada level tingkatan yang berbeda (Nurhaeny et al.,2022:39).

Supriyadi (Widiyanto & Tri Endang: 3) mengatakan kreativitas merupakan suatu kemampuan yang menorehkan suatu karya orisinil berbeda dengan yang sebelumnya, kreativitas juga kemampuan berfikir yang ditandai oleh perubahan, berbeda pada tiap fase perkembangan dalam memecahkan suatu masalah. Banyak kegiatan yang bisa dilakukan yang berhubungan dengan seni yaitu: bagian fisik (tari, seni bela diri), Seni dengan keindahan (rupa, lukis), ataupun seni yang berkaitan dengan suara (musik, lagu-lagu).

Kegiatan yang bernilai seni dapat dimotivasi dengan aktivitas yang bisa menimbulkan gairah yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. yaitu melukis dengan jari, menempel (seni kolase) atau dengan kuas, atau dengan meniup menggunakan bambu kecil atau pelepah daun pepaya. Seni bagi anak usia dini seni merupakan suatu pengalaman yang menyenangkan seperti melukis atau menggambar. Karena kegiatan mencoret-coret yang dilakukan anak-anak dapat dikatakan sebagai bagian pertama dari persiapan anak untuk menulis dan juga membaca. (Mulyani, 2017:61)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas melukis merupakan suatu kemampuan yang erat hubungannya dengan seni, yaitu untuk menghasilkan suatu produk atau karya. Melalui proses pembuatan gambar ini, anak dapat mengekspresikan diri dan mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk gambar, menuangkan ide, pengalaman, pengamatan ke dalam goresan garis, bentuk, dan warna sesuai dengan alat yang digunakan.

2.4.4 Tujuan Pengembangan Kreativitas

Ada berbagai alasan mengapa kreativitas belajar harus dikembangkan menurut Munandar dalam (Turibus Rahmat & Alviani Sum, 2017:104) antara lain:

- a. Agar anak dapat mengembangkan potensi kreativitas yang ada pada dirinya.
- b. Dengan kemampuan berpikir kreatif, anak dapat menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah.
- c. Meningkatkan kecerdasan dan kelancaran berpikir sehingga dapat membangkitkan imajinasi anak dalam merancang suatu objek atau karya.
- d. Anak dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Guru yang bertindak sebagai fasilitator mampu memenuhi tanggung jawabnya untuk memaksimalkan potensi anak melalui stimulasi pertumbuhannya, guru dapat memberikan kegiatan yang menumbuhkan semua aspek pertumbuhan dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2.4.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas anak usia dini oleh beberapa faktor menurut Wiyani dalam (Nurbaiti et al., 2021:68-69) faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal dapat berasal dari lingkungan rumah anak, keluarga besar, masyarakat umum, atau bahkan sekolah.

Namun faktor internal utama yang telah diidentifikasi adalah cacat biologis, yang berarti berasal dari keturunan yang menyukai seni. Kreativitas harus didorong oleh guru dan teman sebaya. orang tua atau orang dewasa lainnya harus dapat meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, rajin, dan kreatif sebagai alat untuk mengukur efektivitas kreativitas.(Turibius Rahmat & Alviani Sum, 2017:102).

Oleh Karena itu, tanggung jawab seorang guru adalah memahami setiap aspek perkembangan anak. Melakukan hal itu akan memungkinkan mereka mengenali potensi anak dan membantunya mencapai potensi penuh mereka dalam segala upaya.

2.4.6 Tujuan Melukis Bagi Kreativitas Anak

Ada beberapa tujuan melukis bagi anak usia dini menurut Mely (Widiyanto & Tri Endang: 3) adalah sebagai berikut:

- a) Melukis sebagai media mencurahkan perasaan,

- b) Melukis sebagai Alat Bercerita (Bahasa Visual/Bentuk), yaitu berfungsi sebagai alat bermain, melukis dapat melatih ingatan, melukis dapat melatih berpikir komprehensif (Menyeluruh),
- c) Melukis sebagai media mengekspresikan perasaan, karena dapat melatih keseimbangan, melukis dapat melatih kreativitas anak, dan melukis mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d) Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri
- e) Mengembangkan daya kreativitas,
- f) Mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan citra diri anak dengan menggambar anak-anak juga dapat bersosialisasi dengan temannya. Mereka dapat berdiskusi tentang gambar yang mereka buat.

2.4.6 Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar dalam Ihsan Maulana, 2019:1143) menyebutkan ciri- ciri dari sikap kreatif:

- a. Keterampilan berpikir lancar.
- b. Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel
- c. Keterampilan berfikir orisinal
- d. Keterampilan memerinci
- e. Keterampilan menilai

Selanjutnya karakteristik anak salah satu sifat yang berhubungan dengan sikap, perasaan, atau karakteristik emosional (nonaptitude) menurut umma dalam (Oktariana & Hayatun Nufus, 2016:40-41) ialah:

- a. Berpikir lancar

Anak yg kreatif mempunyai jawaban terhadap pertanyaan yang kita berikan walaupun terkadang jawabannya relative melenceng tapi itulah pertanda anak yang berpikir kreatif

b. Berpikir Fleksibel berpikir

Anak kreatif akan mampu melihat suatu problem dia mampu memberikan jawaban yang variatif. Hal ini memudahkannya untuk beradaptasi dengan lingkungan.

a. orisinil atau asli pada berpikir.

Anak kreatif akan memberikan jawaban yg tidak pernah diberikan oleh anak lain. Jawaban-jawaban baru yang tidak lazim diberikan oleh anak dan terkadang tak terpikirkan oleh orang lain diluar perkiraan.

b. Imajinatif. Dan kreatif

Anak kreatif memiliki daya khayal atau khayalan yang kadang ia bawa dikehidupan sehari-hari. ia menyukai imajinasi dan seringkali bermain peran khayalan.

c. Senang menjelajahi lingkungannya.

Anak kreatif suka dengan bermain. Bermain dan permainannya selain menyenangkan pula membuatnya banyak belajar dengan yang ada dilingkungannya.

d. Senang Bertanya

Anak kreatif banyak sekali mengajukan pertanyaan baik secara spontan terhadap hal baru yang ditemukannya maupun hasil ia berpikir. Oleh karena itu, kita harus memiliki strategi yang tepat dalam memberikan pertanyaan dan siap

memberikan jawaban yang membuat dia mengerti.

e. memiliki rasa ingin tahu yg tinggi

Anak kreatif suka mendalami sesuatu yg dicermati serta mengamatinya sampai puas. Rasa ingin tahu anak kreatif sangat tinggi sehingga dia tidak akan melewatkan buat bertanya karena itu fokus dan konsentrasi terhadap anak kreatif harus benar-benar diperhatikan.

f. Senang Melakukan Hal-hal Baru

Anak kreatif akan senang melakukan percobaan buat memuaskan rasa penasaran serta rasa ingin tahunya. karena itu orang tua harus banyak mendampingi dan membimbingnya namun tidak terlalu mencampuri eksperimennya.

g. Memiliki minat dalam bereksperimen

Anak kreatif memiliki minat yang besar terhadap banyak hal. dia suka dengan hal yang baru, berani melakukan hal-hal yg baru dan tidak takut dengan tantangan. keberaniannya melakukan hal baru.

h. Menikmati permainan

Anak kreatif tidak cepat merasa bosan dan sangat menikmati hal-hal yang baru hingga ia merasa puas. Jika telah puas, ia akan mencoba hal yg lainnya. Inilah ciri kreativitasnya yang menonjol.

Dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik anak yang kreatif ialah: a) Berpikir lancar, b) Fleksibel dalam berpikir, c) orisinal atau asli pada berpikir, d) Imajinatif, e) senang menjajaki lingkungannya, f) Banyak ajukan pertanyaan, g) memiliki rasa ingin tahu yg tinggi, h) suka melakukan eksperimen atau percobaan, i) Berminat melakukan banyak hal, j) tidak cepat merasa bosan

2.5 Tahapan Perkembangan Kreativitas Menggambar Pada Anak usia 5-6 Tahun

Permendikbud 137 tahun 2014 menyebutkan tingkat pencapaian seni anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun ialah:

Tabel Indikator Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 tahun
Tertarik dengan kegiatan seni	<ol style="list-style-type: none">1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau

	<p>lagu tertentu</p> <p>3. Bermain drama sederhana</p> <p>4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam</p> <p>5. Melukis dengan berbagai cara dan objek</p> <p>6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</p>
--	---

Sumber: *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137*

Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Anak Usia Dini

Berdasarkan indikator yang telah di paparkan diatas maka indikator yang di gunakan dalam penelitian ini adalah di ambil dari permendikbud 137 tahun 2014 yaitu dalam tertarik dengan kegiatan seni yaitu

- a. macam bentuk yang beragam, anak sudah mampu menggambar berbagai bentuk
- b. melukis dengan berbagai cara dan objek ,anak mampu menggunakan alat atau media lain untuk menggambar
- c. Membuat karya dengan bentuk sesungguhnya.
- d. Anak sudah mampu menghasilkan karya/suatu produk yang baru.

2.6 Pengembangan Kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma

Wanita

Kreativitas merupakan unsur terpenting dalam kesenian karena berhubungan dengan keindahan dan keestetikan. Semua orang mempunyai kapasitas untuk menjadi kreatif, mereka yang mampu menciptakan sesuatu dianggap kreatif. Oleh karena itu maka sangat penting dalam mengembangkan kreativitas. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas antara lain bersikap terbuka dan aktif mencari pengalaman kreatif baru, terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif seperti menjelajah, mencipta dan bereksperimen. (Nunuk nur shokiyah, 2015:182)

Menurut Munandar dalam Fakriyani (2016:195) ada 4 alasan pengembangan kreativitas sangat diperlukan pada anak usia dini

- a) Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kreasi yang merupakan kebutuhan dasar anak,
- b) Dengan berkreasi anak dapat melakukan pendekatan dalam kemampuan menemukan solusi dan memecahkan masalah
- c) Menjadi kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga mmeberikan kepuasan bagi anak,hal ini dapat dilihat ketika anak bermain permianan kontruksi balok dll
- d) Memungkinkan anak dapat meningkatkan standar dan kualitas hidup anak. Dengan imajinasi yang dimiliki oleh anak, mereka dapat menciptakan konsep, kreasi, dan teknologi yang inivatif yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas.

Dengan melibatkan anak dalam kegiatan belajar yang menyenangkan seperti bermain, akan membantu mereka mengembangkan kreativitas sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah menggambar. menggambar merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, dengan menggambar anak dapat berekspresi dengan warna-warna serta dapat membangkitkan imajinasi anak dalam menggambar,

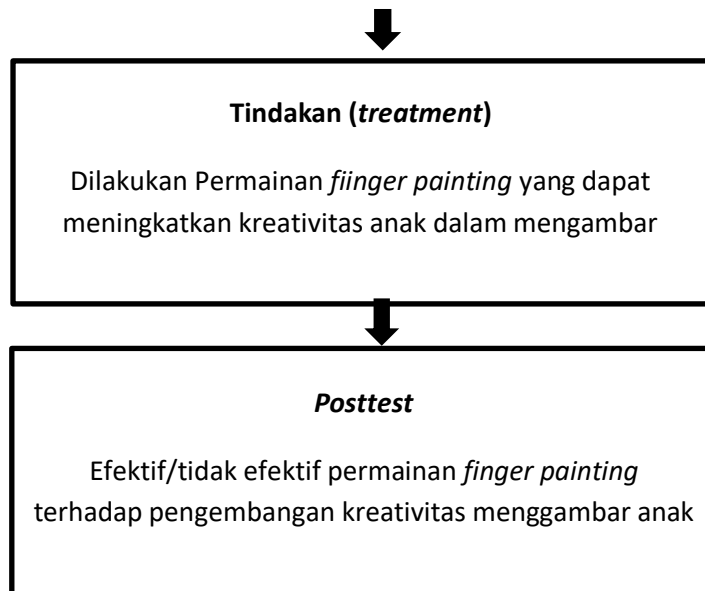
2.7 Kerangka Berpikir

Taman kanak-kanak mempunyai peranan yang sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan guru yang bertindak sebagai fasilitator dan mampu memenuhi tanggung jawabnya untuk memaksimalkan potensi anak melalui stimulasi pertumbuhannya, guru dapat memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, dapat meningkatkan kecerdasan dan kelancaran berpikir sehingga dapat membangkitkan imajinasi anak dalam merancang suatu objek atau karya.

Peneliti menggunakan permainan *finger painting* ini dalam proses pembelajaran di karenakan permainan *finger painting* dapat membuat anak aktif dalam pembelajaran dan dapat menuangkan ide-ide atau imajinasi anak dalam menggambar. Dalam penelitian ini peneliti melakukan *pretest* untuk melihat kemampuan kreativitas anak sebelum diberi *finger painting*, kemudian melakukan *posttest* untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas anak sesudah diberikan *finger painting*. Alur kerangka berpikir sebagai berikut:

Pretest

Kreativitas menggambar pada anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita masih rendah dan masih menggunakan papan tulis sebagai media belajar



Gambar 1: Kerangka Berpikir (sugiyono)

2.8 Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk menggambarkan posisi penelitian penulis dibandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan maka di bawah ini berkaitan dengan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Sri Wuri Handayani dkk (2018) yang berjudul Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 TK Ganesha. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif menggunakan rancangan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil analisis data diperoleh nilai mean atau rerata kemampuan motorik halus anak yang dibelajarkan melalui *finger*

painting memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok yang tidak menggunakan *finger painting*. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Sri Wuri Handayani dkk mempunyai perbedaan penelitian dimana pada penelitian sebelumnya *finger painting* digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak, sedangkan dalam penelitian ini *finger painting* digunakan untuk pengembangan kreativitas menggambar. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi UBBG (Adiani:2020), yang berjudul Efektivitas Kegiatan *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK bungong seuleupok Banda Aceh. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa upaya mengembangkan kreativitas anak dengan melalui kegiatan *finger painting* usia 5-6 tahun di TK bungong seuleupok Banda Aceh meningkat. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $14,52 \geq 1,71$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf signifikan 0,05%. Perbedaan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada lokasi penelitian. Persamaan dari kedua penelitian adalah menggunakan subjek anak usia 5-6 tahun dan menggunakan metode eksperimen one group pretest dan posttest.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wida Putri Hayuningtyas, Hesty Widiasih, Margono (2020) yang berjudul *Finger Painting* dan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuasi

eksperimen dengan Non Equivalent Control Group Design. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *finger painting* efektif dalam mentimulasi perkembangan motorik halus pada anak prasekolah. mengalami peningkatan sesudah diberi *finger painting*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada penelitian sebelumnya *finger painting* digunakan untuk meningkatkan keterampilan halus anak pada usia prasekolah, sedangkan dalam penelitian ini *finger painting* digunakan untuk pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lenni Marlina, Farida Mayar (2020) yang berjudul Pelaksanaan Kegiatan *Finger Painting* dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan *Finger painting* dapat mengembangkan kreativitas seni anak di taman kanak-kanak. Perbedaan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi literatur, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif, dipilih karena data yang yang diperoleh berupa angka-angka dan membutuhkan pengujian statistik untuk mengukur data agar lebih akurat. Jenis penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian “*PreExperimental Designs One-group pretest-posttest Design*”. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2014: 74).

Desain penelitian ini peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kreativitas menggambar anak, kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu kegiatan *finger painting*, selanjutnya memberikan *posttest* untuk mengetahui pengembangan kretaitvas menggambar setelah anak mendapat perlakuan. Kemudian membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas pengembangan kreativitas menggambar anak.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Rancangan one grub pretest posttest design (Sugiyono)

Keterangan:

O₁ : Pengamatan sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

X : Pemberian Tindakan (*treatment*)

O₂ : Hasil setelah diberi perlakuan(*posttest*)

Metode eksperimen ini dilakukan melalui 3 Langkah sebagai berikut:

1. *Pretest* dilakukan untuk mengukur variable Y sebelum diberikan perlakuan
2. Memberikan tindakan kepada subjek menggunakan media (*Finger Painting*)
3. *Posttest* dilakukan untuk mengukur variable Y setelah diberikan perlakuan.

3.2 Prosedur penelitian

1. *Pretest* (Sebelum Diberikan Perlakuan)

Pretest merupakan tahap awal yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum memberikan perlakuan (*treatment*). (Magdalena et al,2021:153). *Pretest* bertujuan untuk mendapat data pengembangan kreativitas menggambar anak menggunakan *finger painting*.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang persiapan tahap *pretest* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b. Guru menyiapkan alat dan bahan berupa perlengkapan kegiatan yaitu kertas hvs, kertas gambar, kain, pewarna untuk *finger painting*, koran, kain lap, dan mangkok plastik dan alat untuk dokumentasi.
- c. Mengenalkan alat-alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *finger painting*

2. Pemberian Tindakan (*Treatment*)

Setelah melakukan *pretest*, maka tahap selanjuta adalah *treatment* yaitu pemberian tindakan oleh peneliti kepada murid yang dipilih agar mendapat data yang di inginkan. Pelaksanaan *treatment* dilakukan pada kelas eksperimen yang dipilih. langkah-langkah dalam melakukan *treatment* adalah sebagai berikut:

- a. Guru melakukan apersepsi dan memotivasi dan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar.
- b. Guru menyampaikan aturan permainan
- c. Guru memberi contoh berbagai bentuk dan bagaimana cara menggambar serta membuat pola pada kertas dengan menggunakan jari-jari tangan
- d. Guru membagi anak menjadi kelompok, satu kelompok terdiri dari 3-4 anak. Kemudian membagikan peralatan dan perlengkapan *finger painting* untuk setiap kelompok.
- e. Selanjutnya guru membagikan alat-alat dan *cat finger painting* yang telah dibuat,
- f. Guru mengintruksikan anak untuk mencelupkan jari-jarinya ke dalam cat dan mengarahkan anak serta mengarahkan anak untuk mencampurkan warna, kemudian menggambar di atas kertas dengan jari-jarinya.
- g. Anak memperhatikan dan kemudian mencoba menggambar dengan *finger painting* sesuai keinginannya sendiri.
- h. Guru mengamati dan mengarahkan sambil memberikan penilaian.

3. *Posttest* (Setelah Diberikan Perlakuan)

Setelah melakukan *pretest* dan *treatment* maka langkah selanjutnya adalah *posttest*, tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui sejauh mana kreativitas menggambar siswa menggunakan *finger painting* setelah diberikan perlakuan. Langkah-langkah pada *posttest* adalah sebagai berikut:

- a. Setelah *treatment* (perlakuan) maka selanjutnya adalah memberikan *posttest* adalah dengan media yang sama yaitu *finger painting* tetapi menggunakan media pendukung, media bentuk geometri.
- b. Setelah anak selesai menggambar maka hasil gambar segera dikeringkan anak agar tidak basah sehingga gambar atau pola yang di buat anak dapat terlihat dengan jelas.
- c. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang menggambar dengan *finger painting*.

3.3 Tempat penelitian

Tempat dan waktu penelitian di lakukan di TK Dharma Wanita kecamatan bakongan timur, kabupaten aceh selatan TK ini dipilih sebagai tempat penelitian karena kemudahan pengumpulan data untuk pengujian hipotesis karena sesuai dengan permasalahan penelitian.

3.4 Populasi dan Sample

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2014:80) populasi merupakan suatu objek dan subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sehingga dapat dijadikan data penelitian dan ditarik kesimpulannya. Populasi

pada penelitian ini adalah murid kelas B Tk Dharma Wanita yang berjumlah 35 anak.

2. Sample

Menurut Sugiyono (2014:215) menjelaskan bahwa sample adalah Sebagian dari populasi yang di ambil atau dipilih oleh peneliti, maka yang menjadi sample dalam penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2017: 118) teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sample yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, penarikan sampel dengan teknik *purposive sampling*.

Teknik *purposive sampling* adalah yaitu pengambilan sample dengan cara mengambil subjek dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi bukan didasarkan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dari populasi itu (Sugiyono,2014:82). Alasan peneliti mengambil sampel dengan teknik *purposive sampling* ialah dikarenakan peneliti hanya memilih satu kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi.

3.5 Variable Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, termasuk semua variabel yang mempengaruhi kejadian yang akan diteliti dan kemudia peneliti menarik kesimpulan tentang hal tersebut

Sugiyono (2014:38). Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (*dependen*) dan variabel terikat (*independent*).

a. Variabel *dependen* (bebas)

Variabel *dependen* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen*. (Sugiyono,2014:39)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan *finger painting*

b. Variabel *independent* (terikat)

Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas menggambar.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi dari suatu variabel yang diteliti agar data bisa dikumpulkan secara baik dan benar maka peneliti harus menyusun instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data merupakan dasar dalam penelitian untuk menemukan titik kebenaran dari sebuah permasalahan dengan menggunakan metode ilmiah (Johny Dimiyanti, 2013:70). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Arikunto (2014:200) observasi merupakan suatu pengamatan yang dilakukan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan secara sistematis yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrumen sebagai pengamatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung oleh pengamat dengan turun lapangan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi terkait apa yang akan di teliti.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2014:201) yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sejumlah dokumen seperti buku, majalah, dokumen, catatan harian dan sebagainya. Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dan berkaitan dengan penelitian seperti foto-foto atau video saat permainan finger painting terhadap pengembangan kreativitas menggambar anak.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator Pengembangan Kreativitas Menggambar Permendikbud 137 Tahun 2014 Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Sub indikator
1	Kreativitas menggambar	Melukis berbagai bentuk yang beragam

		Melukis dengan berbagai cara
		Membuat karya lukisan sendiri
		Menghasilkan sebuah karya

Sumber: Modifikasi Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014

Tabel 3.2 Rubrik Lembar Observasi Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur

Lingkup perkembangan	Indikator	Aspek Yang Diamati	Kriteria
Kreativitas Melukis	Melukis berbagai bentuk yang beragam	Anak belum mampu melukis menggunakan <i>finger painting</i> .	BB
		Anak sudah mulai melukis dengan <i>finger painting</i> sesuai imajinasinya.	MB
		Anak sudah mampu melukis dengan sendirinya tanpa harus meniru gambar dari temannya.	BSH

		Anak sudah sangat lancar melukis menggunakan <i>finger painting</i>	BSB
	Melukis dengan berbagai cara	Anak belum bisa berkreasi menggunakan <i>finger painting</i> .	BB
		Anak mulai mampu menuangkan ide-ide untuk menggambar.	MB
		Anak sudah mampu bercerita tentang gambar yang sedang dilukis.	BSH
		Anak sudah sangat mampu mengenal warna dari gambarnya sendiri.	BSB
	Membuat karya lukisan sendiri	Anak belum mampu melukis sendiri tanpa meminta bantuan orang lain.	BB
		Anak mulai mampu menggunakan <i>finger painting</i> seperti menggunakan telapak tangan di atas cat cair.	MB
		Anak mampu mengendalikan tangan ketika melukis	BSH

		Anak sudah sangat mampu mengontrol tangan saat melukis menggunakan <i>finger painting</i>	BSB
	Menghasilkan sebuah karya	Anak mampu merapikan alat <i>finger painting</i> setelah kegiatan melukis.	BB
		Anak mampu menunjukkan ekspresi saat melukis menggunakan <i>finger painting</i>	MB
		Anak mampu menghasilkan sebuah karya lukisan yang unik dan indah.	BSH
		Anak sudah sangat mampu menghasilkan suatu karya lukisan yang unik dan indah.	BSB

Sumber: Modifikasi permendikbud 137 tahun 2014

Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Anak

Indikator	Tingkat Pencapaian	skor
1. Melukis berbagai macam bentuk yang beragam	Belum Berkembang (BB)	1

Indikator	Tingkat Pencapaian	skor
2. Melukis dengan berbagai cara dan objek.	Mulai Berkembang (MB)	2
3. Membuat karya lukisan sendiri	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4. Menghasilkan sebuah karya	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Modifikasi John Dimiyanti, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), 2013

Keterangan:

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Masih Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2014) teknik analisis data adalah proses mengumpulkan data informasi secara sistematis dari teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi yang telah dikumpulkam. kemudian menarik kesimpulan menggunakan metode statistik untuk analisis data yang menggambarkan data seperti yang telah

dikumpulkan. Hasil tersebut diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dapat dihitung dengan statistik sederhana yaitu:

$$N = \frac{\sum y}{\sum x}$$

Keterangan

N = nilai rata-rata

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah keseluruhan nilai anak

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan:

1. Uji prasyarat analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa data yang diperoleh berdistribusi secara normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 26 *for windows*. Berikut adalah hipotesis uji normalitas:

H₀ = Data tidak berdistribusi normal

H_a = Data Berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan P-Value dengan menggunakan taraf signifikan (sig) 0,05 adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak (tidak berdistribusi normal)

jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka H_a diterima (berdistribusi normal).

Berikut ini adalah cara uji normalitas menggunakan SPSS statistik versi 26 for windows:

- a. Aktifkan program *IBM SPSS* pada windows
- b. Buka data view kemudian masukkan data dan klik menu *analy descriptive*, kemudian akan muncul tabel *explore*, masukkan variable *pretest* dan *posttest*. kemudian klik *plots*
- c. Pada bagian *descriptive* berikan tanda ceklis pada *Stem-and-leaf*
- d. Berikan tanda ceklis di *Normality plots with test* lalu klik *continue* dan terakhir di klik *ok*

b. Uji Hipotesis

Menurut arikunto (2014:112) Pada umumnya hipotesis dirumuskan untuk menggambarkan hubungan dua variable. Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting dalam penelitian maka dari itu harus merumuskan hipotesis dengan jelas. Pengujian hipotesis menggunakan teknik statistik uji-t dengan menggunakan uji *paired sampel t-test*. *Paired sample t test* merupakan uji 2 sampel yang dilakukan secara berpasangan.

Menurut Ghazali (2018) *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ($\alpha=5\%$).

Adapun pengambilan keputusan hipotesis atau menolak pada uji ini adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak
2. Jika nilai signifikan ≤ 0.05 maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan tingkat signifikansi 95%. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($p \leq 0,05$), artinya ada pengaruh yang signifikan antara variabel yang diuji. Kriteria pengambilan keputusannya adalah:

$t_{hitung} \leq t_{tabel} = H_0$ diterima dan H_a ditolak

$t_{hitung} \geq t_{tabel} = H_a$ diterima dan H_0 ditolak

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Permainan *finger painting* tidak efektif Terhadap Pengembangan kreativitas melukis pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur.

H_a : Permainan *finger painting* efektif Terhadap Pengembangan kreativitas melukis pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur.

Berikut adalah cara pengujian Paired Sample T dengan *IBM SPSS* versi 26.0

for window:

- a. Aktifkan program SPSS versi 26.0 for windows

b. Buka data view spss, klik menu analyze-compore means-paired sample test.

c. Muncul kotak paired sample ttest, masukan variabel pretest ke pair 1

variable 1 dan variabel posttest ke pair 1 variable 2 kemudian klik ok.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2023. Penelitian dilaksanakan di TK Dharma wanita bakongan timur aceh selatan, penelitian ini dilakukan pada peserta didik pada kelas B yang berjumlah 35 orang. Data yang diperoleh selama penelitian menjadi data utama sedangkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menjadi data pendukung dalam penelitian ini.

TK Dharma Wanita diresmikan pada tanggal 1 april 2004 dibawah naungan dinas pendidikan tapaktuan. Sebagai lembaga pendidikan. TK Dharma wanita selalu berpedoman kepada aturan dan tata cara berlaku di lembaga pendidikan adalah mendidik anak-anak usia dini. Lebih rinci tentang TK Dharma Wanita akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Visi
 - a. Mendidik dan membimbing anak didik agar bertingkah laku sesuai syariat Islam
 - b. Yang berlaku dan berwawasan Nusantara
 - c. Menciptakan generasi guna mensukseskan anak didik
 - d. Menjadi sekolah terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan anak bangsa
2. Misi
 - a. Mengenalkan syariat islam serta menerapkan nilai-nilai Pancasila
 - b. Menciptakan anak didik menjadi terampil dan melaksanakan segala bidang

baik di bidang imtaq dan imtek.

3. Tujuan

- a. Menjadi sekolah yang lebih baik dan berwawasan nusantara
- b. Menciptakan anak didik berhati mulia dan melaksanakan segala bidang baik di bidang imtaq dan imtek

4. Keadaan guru di TK Dharma Wanita

Jumlah tenaga pengajar/pendidik di TK Dharma Wanita adalah sebanyak 6 orang, 2 guru berstatus PNS dan 4 guru lagi berstatus honorer. Akan tetapi guru di TK Dharma wanita masuk dalam kategori guru yang berpengalaman atau sebagai guru senior. Rincian nama-nama guru di TK dharma wanita dapat dilihat dari tabel di bawah berikut:

Tabel 3.4 Data Guru di TK Dharma Wanita Bakongan Timur

No	Nama Guru dan Gelar	Jenis Kelamin	Jabatan	Mulai Tugas
1	Yusfarni,S.Pd	P	Kepala Sekolah	2013
2	Ratna Dewi,	P	Guru	2016
3	Cut Haswaton,S.Pd	P	Guru	2016
4	Cut Serimawarni,S.Pd	P	Guru	2016
5	Tihawa	P	Guru	2018
6	Wirdawati	P	Guru	2019

Sumber: Dokumentasi Tk Dharma Wanita Bakongan timur Mei 2023

5. Sarana Prasarana di TK Dharma Wanita

Sarana prasarana di TK Dharma Wanita yang diperlukan sebagai proses kelancaran pembelajaran, sarana dan prasarana TK Dharma Wanita dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Sarana Prasarana TK Dharma Wanita Bakongan Timur

No	Sarana Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor	1	Ada/baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Ada/baik
3	Dapur	1	Ada/baik
4	Air sumur	1	Ada/baik
5	Tempat cuci tangan	1	Ada/baik
6	Kamar mandi	1	Ada/baik
7	Papan nama Lembaga	1	Ada/baik
8	Parkiran	1	Ada/baik
9	halaman bermain	1	Ada/baik
	Sarana fasilitas belajar		
1	Meja belajar	10	Ada/baik
2	Kursi belajar	67	Ada/baik
3	Kursi guru	4	Ada/baik
4	Meja guru	2	Ada/baik
5	Lemari	-	Ada/baik

6	Loker anak	2	Ada/baik
7	Papan tulis	2	Ada/baik
8	Kipas angin	2	Ada/baik
Sarana penunjang			
1	Ayunan	2	Ada/baik
2	Perosotan	1	Ada/baik
3	Karousel/komedi putar	1	Ada/baik
4	Peluncuran	1	Ada/baik
5	Monkey bar (alat bergelantungan)	1	Ada/rusak
6	Jaring laba-laba	1	Ada/baik
7	APE	5	Ada/baik
8	Bola	3	Ada/baik

Sumber: Dokumentasi Tk Dharma Wanita Bakongan timur Mei 2023

4.2 Data Peserta Didik TK Dharma Wanita

1. Data jumlah peserta didik TK Dharma Wanita kelas A

Guru Kelas : RND

Guru Pendamping : 1) SR, 2) WR

Tabel 3.6 Data Peserta Didik Kelas A

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	No	Nama Anak	Jenis kelamin
1	AA	L	24	HMR	P
2	AND	P	25	IQR	L
3	ATRA	P	26	IHF	P
4	ASA	P	27	KRI	P
5	AZK	P	28	KNT	P
6	ANT	P	29	MSY	L
7	ADY	L	30	M.KZ	L
8	AYA	P	31	M AF	L
9	ARA	P	32	M MT	L
10	CRA	P	33	M N	L
11	CAYS	P	34	MW	P
12	CAN	P	35	M,Z	L
13	CSZK	P	36	M AD	L
14	DNA	P	37	M.HN	L
15	DFR	L	38	NFH	P
16	DNA	P	39	RM	P
17	DA	L	40	SVL	P
18	FAU	P	41	SFTR	P
19	FZN	L	42	T AD	L
20	FYD	L	43	WS	L

21	FLDN	L	44	ZD	L
22	HTW	P	45	QD	P
23	QSTS	P			

Sumber: Dokumentasi Tk Dharma Wanita Bakongan Timur Mei 2023

2. Data jumlah Peserta Didik TK Dharma Wanita kelas B

Guru kelas : C.HWT

Guru pendamping : THW

Tabel 3.7 Data Peserta Didik Kelas B

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	No	Nama Anak	Jenis kelamin
1	ARH	L	19	MLA	P
2	AHY	P	20	M LA	L
3	AAY	P	21	NAL	P
4	ASH	P	22	NDH	P
5	CRZ	P	23	RDN	L
6	CTI	P	24	RSD	P
7	FTA	L	25	SAM	L
8	FRN	L	26	SAD	P
9	SUD	P	27	STY	P
10	HA	L	28	ZHA	P
11	IAJ	P	29	REG	P
12	ZRI	L	30	FA	P

13	MYR	P	31	M .LH	L
14	MAI	P	32	NM	P
15	ABY	L	33	DS	L
16	M SN	L	34	FN	L
17	M AY	L	35	M AH	L
18	M.ZN	L			

Sumber: Dokumentasi Tk Dharma Wanita Bakongan Timur Mei 2023

3. Data peserta didik sampel permainan *finger painting*

Tabel 3.8 Data Sampel Peserta Didik Permainan *Finger Painting*

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	ASH	P
2	MSY	P
3	MY	P
4	NRM	P
5	DAS	L
6	FAQ	L
7	AYH	P
8	ZFY	L
9	STA	L
10	SDI	P
11	LTF	L
12	ATR	L

13	HLZ	L
14	NQ	P
15	CSN	P
	Jumlah	15

Sumber: Dokumentasi Tk Dharma Wanita Bakongan Timur Mei 2023

Data keseluruhan siswa kelas A dan kelas B

Laki-laki : 36

Perempuan : 44

Jumlah :80

Tabel 3.9 Data Keseluruhan Peserta Didik TK Dharma Wanita Bakongan Timur

No	Usia siswa tk dharma Wanita						Jumlah siswa 0-6	Ket
	4-5 tahun			5-6 tahun				
1	L	P	J	L	P	J		
	20	25	45	16	19	25	80	

Sumber: Dokumentasi Tk Dharma Wanita Bakongan Timur Mei 2023

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bakongan Timur yang bertempat di gampong pasie seubadeh kecamatan bakongan timur kabupaten aceh Selatan.

Jadwal pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Jumat 26 Mei 2023	<i>Pretest</i>
2	Sabtu 27 Mei 2023	<i>Treatment 1</i>
3	Senin 29 Mei 2023	<i>Treatment 2</i>
4	Selasa 30 Mei 2023	<i>Posttest</i>

4.2.1 Hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 s/d 30 Mei 2023. Pada tanggal 26 Mei, peneliti melakukan *pretest* kepada anak-anak TK Dharma Wanita yang berjumlah 15 orang anak. Kegiatan *pretest* dimulai dengan anak menggambar seperti hari biasa yaitu menggunakan crayon dan pensil cat. Pada kegiatan *pretest* ini peneliti menggunakan tema bebas, dalam kegiatan ini guru tidak menyediakan media seperti karton tetapi menggunakan buku dari anak-anak itu sendiri dan anak-anak mempersiapkan gambar masing-masing. Hasil gambar yang didapat kebanyakan menggambar rumah dan bunga.

Pada tanggal 27 Mei 2023 guru melakukan *treatment* pertama. Pada kegiatan *treatment* pertama guru mengenalkan alat-alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *finger painting*, selanjutnya menjelaskan bagaimana cara melakukan permainan *finger painting* yang baik dan benar serta mengaitkan menggambar dengan *finger painting* dan menggambar dengan pensil dan crayon. selanjutnya guru mengarahkan anak untuk membagi kelompok menjadi 4 kelompok, Setelah membagikan kelompok anak yang terdiri dari 4-5 orang, guru menjelaskan tema permainan pembelajaran pada hari ini yaitu

tema tanaman “bunga”, kemudian membagikan alat-alat dan bahan di meja masing-masing anak. Langkah selanjutnya adalah mengintruksikan kepada anak agar segera mulai melukis menggunakan *cat finger painting*, pada treatment ini anak-anak masih belum terbiasa karena baru pertama kali memegang *cat finger painting*, tetapi anak sangat antusias pada saat menggambar, kebanyakan dari anak banyak yang menggambar bunga liar dan bunga matahari. Selanjutnya adalah guru membimbing anak pada saat menuangkan *cat finger painting* ke wadah lain agar dapat mencampurkan warna dan meminta anak agar anak sendiri yang mencampurkan cat tersebut.

Pada tanggal 29 mei 2023 guru dilakukan *treatment* kedua, kegiatan yang dilakukan adalah mengulang kembali kegiatan pada treatment pertama yaitu menjelaskan cara melukis menggunakan *finger painting*, langkah pertama yang dilakukan adalah menjelaskan bagaimana cara melakukan permainan *finger painting* yang baik dan benar serta mengaitkan menggambar dengan *finger painting* dan menggambar dengan pensil dan crayon. Selanjutnya anak-anak diarahkan untuk membagi kelompok menjadi 4 kelompok, setelah membagikan kelompok anak yang terdiri dari 4-5 orang, kemudian dijelaskan tema pembelajaran pada hari itu yaitu tema “buah-buahan (apel, anggur, jeruk, pisang)”, Langkah selanjutnya yaitu membagikan alat-alat dan bahan di meja masing-masing anak, kemudian mengintruksikan kepada anak agar segera mulai melukis menggunakan *cat finger painting*.

Setelah melakukan *treatment* 1 dan 2, selanjutnya pada tanggal 30 mei 2023 dilakukan *posttest* dengan kegiatan yang sama seperti *treatment*, tetapi pada kegiatan ini menggunakan media tambahan yaitu menggunakan media bentuk geometri, dan bertema bebas, selanjutnya menjelaskan macam-macam bentuk geometri yaitu ada yang bulat,

segi empat, segitiga, dan lingkaran, kemudian mempraktekkan cara mengaplikasikan cat *finger painting* dengan media tersebut. Pada kegiatan *posttest* ini kreativitas semakin terlihat pada anak yang mana pada saat menggambar menggunakan media geometri yang bulat anak membuat gambar dengan imajinasinya sendiri yaitu seperti mereka menambahkan daun sehingga bentuk yang tadinya bulat saja sudah menjadi gambar buah-buahan dan berbagai macam gambar lainnya.

4.3 Pretest Permainan *Finger Painting*

4.3.1 Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu harus menguji uji normalitas. Tujuannya adalah untuk menguji normalitas data *pretest* dan *posttest* penelitian berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan statistik uji *Shapiro wilk* dikarenakan jumlah sample yang digunakan kecil yaitu berjumlah 15 anak. Dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26 *for windows*, Hipotesis uji yang digunakan yaitu:

Ho: data tidak berdistribusi normal

Ha: data berdistribusi normal

Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05, Jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal, tapi jika sebaliknya taraf signifikan $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Anak terlebih dahulu diberikan (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak. Selanjutnya akan diberikan (*posttests*) untuk

mengetahui nilai akhir yang diperoleh oleh anak. Data *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Inisial Anak	Jumlah indikator dan skor				Jumlah
		1	2	3	4	Skor
1.	ASH	2	2	2	2	8
2.	MSY	3	2	3	3	11
3.	MASY	2	3	2	3	10
4.	NRM	3	2	3	3	11
5.	DMAS	2	3	2	3	10
6.	FTHAQ	3	3	2	2	10
7.	ASYH	2	2	2	2	8
8.	ZFNSY	3	2	3	3	11
9.	STRIA	3	2	3	2	10
10.	SLDI	2	3	2	3	10
11.	LTF	3	2	2	2	9

12.	ATR	3	2	3	2	10
13.	HLZ	2	2	2	3	9
14.	NSDQ	2	2	2	2	8
15.	CSN	2	3	3	3	11

Tabel 4.1 Data Pretest

Sumber: Penelitian TK Dharma Wanita Bakongan Timur Mei 2023

Tabel 4.2 Hasil Uji Data Pretest

Tests of Normality			
Test awal	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil belajar pretest	.851	15	.018

Sumber: Perhitungan SPSS 26 for windows

Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest* hasil yang didapatkan adalah sebesar,0,18 $\geq 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pada data *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal.

4.3.2 Posttest Permainan Finger Painting

Setelah melakukan uji normalitas *pretest* maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas *posttest* yaitu setelah pemberian tindakan kemudian melihat hasil dari

kegiatan *finger painting* yang telah dilakukan, data dari hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Data *Posttest*

No.	Inisial Anak	Jumlah indikator dan skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	ASH	3	3	3	4	13
2.	MSY	4	3	4	4	15
3.	MASY	4	4	3	3	14
4.	NRM	4	4	4	3	15
5.	DMAS	3	4	3	4	14
6.	FTHAQ	3	4	3	3	13
7.	ASYH	3	3	3	3	12
8.	ZFNSY	3	3	4	4	14
9.	STRIA	4	3	4	3	14
10.	SLDI	3	4	3	3	13
11.	LTF	3	3	4	4	14
12.	ATR	4	3	4	3	14
13.	HLZ	3	4	3	3	14
14.	NSDQ	3	3	3	3	12
15.	CSN	4	3	4	4	15

Sumber: Penelitian TK Dharma Wanita Bakongan Timur Mei 2023

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa dari 15 anak yang mengikuti test akhir, diperoleh rata-rata nilai mendapat nilai skor 3 dan 4 yang artinya anak masuk dalam kategori BSH (berkembang sesuai harapan).

Tabel 4.4 Hasil Uji Data *Posttest*

Tests of Normality			
Perlakuan	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil posttest	.872	15	.037

Sumber:Perhitungan SPSS versi 26 for windows

Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* hasil yang didapatkan adalah sebesar,0,37 \geq 0,05, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

4.3.3 Data Hasil Penelitian *Finger Painting Pretest dan Posttest*

Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest*, maka selanjunya adalah menggabungkan kedua data tersebut untuk melihat apakah data tersebut memiliki perbandingan pada uji normalitas. Data perbandingan dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Data *Pretest* Dan *Posttest*

No.	Inisial Anak	Jumlah skor dan item	
		Sebelum menggunakan <i>Finger Painting</i> (<i>pretest</i>)	Setelah menggunakan <i>Finger Painting</i> (<i>posttest</i>)
1.	ASH	8	13
2.	MSY	11	15
3.	MASY	10	14
4.	NRM	11	15
5.	DMAS	10	14
6.	FTHAQ	10	13
7.	ASYH	8	12
8.	ZFNSY	11	14
9.	STRIA	10	14
10.	SLDI	10	13
11.	LTF	9	14
12.	ATR	10	14
13.	HLZ	9	14
14.	NSDQ	8	12

15.	CSN	11	15
	Skor tertinggi	11	15
	Skor terendah	8	12
	Jumlah skor	146	186
	Rata-rata skor	9,7	13,7

Sumber: Penelitian TK Dharma Wanita Bakongan timur, Mei 2023

Berdasarkan tabel diatas, terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest*. nilai rata-rata yang didapatkan pada *pretest* adalah 9,7, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 13,7, cara menghitung nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

a) Nilai rata-rata *pretest*

$$N = \frac{146}{15} = 9,7$$

b) Nilai rata-rata *posttest*

$$N = \frac{186}{15} = 13,7$$

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas *pretets* dan *posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil <i>Pretest</i>	.262	15	.007	.851	15	.018
Hasil <i>Posttest</i>	.276	15	.003	.872	15	.037

Sumber: Perhitungan data SPSS versi 26 for windows

Berdasarkan hasil data uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,18 \geq 0,05$ sehingga H_a diterima. Jika dilihat dari hipotesis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Selanjutnya nilai signifikansi pada *posttest* sebesar $0,37 \geq 0,05$, jika dilihat dari hipotesis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_a diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah diketahui data telah berdistribusi normal maka data sudah bisa diuji secara uji T.

4.3.4 Uji Hipotesis

a. Uji *paired sample t-test*

Setelah melakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yaitu pengujian uji *paired sampel t-test*, hal ini dilakukan untuk mengetahui untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Pengujian hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 26 *for windows* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, Kriteria pengambilan keputusan yang diambil adalah:

Tolak H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$,

Terima H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$,

atau nilai signifikansi keduanya $\leq 0,05$.

Hasil dari pengolahan data uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest	9.7333	15	1.09978	.28396
	Hasil Posttest	13.2000	15	1.08233	.27946

Sumber: Perhitungan data SPSS 26 for windows

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada tabel 10 diatas diketahui

Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance			
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
1	Hasil Pretest - Hasil posttest	4.0000	.65465	.16903	-4.3625	3.6374	23.664	14	<,001	<,001

nilai t_{hitung} sebesar 23.664 dengan dengan taraf signifikansi (2-tailed) $0.01 \leq 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara data terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable.

Hipotesis t_{tabel} dapat dihitung dengan kriteria pengambilan keputusan nilai t_{hitung} 23.664 dan nilai signifikan (2-tailed) yaitu ≤ 001 dengan nilai df diperoleh dari dari $15 - 1 = 14$, didapatkan nilai t_{tabel} yaitu 1,761. Sehingga dapat disimpulkan jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ = (23.664 \geq 1,761) maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat efektivitas yang signifikan antara permainan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas menggambar pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

4.4 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest desain*, pada penelitian ini pemilihan sample dilakukan secara purposive *sampling* dan hanya menggunakan satu kelas untuk dilakukan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan pada anak usia 5-6 tahun di kelas B, peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk pengembangan kreativitas menggambar pada anak dengan menggunakan *finger painting*, penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, 1 kali pertemuan pretest, 2 kali pertemuan treatment, dan 1 kali pertemuan *posttest*. Data hasil perkembangan kreativitas menggambar anak diperoleh dari lembar observasi. lembar observasi digunakan untuk melihat perkembangan

kegiatan menggambar anak, lembar observasi yang digunakan yaitu lembar observasi *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 4 indikator pengembangan kreativitas menggambar anak

4.4.1 Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bakotim

Berdasarkan hasil pada saat penelitian dilakukan terlihat bahwa kreativitas anak sudah berkembang. adapun Langkah-langkah dalam permainan *finger painting* mengacu pada langkah-langkah menurut Amrullah dan Fatmia (2020) yaitu:

- a) Guru menyampaikan aturan permainan.
- b) Guru membagi anak menjadi kelompok, satu kelompok terdiri dari 3-4 anak. Kemudian membagikan peralatan dan perlengkapan *finger painting* untuk setiap kelompok.
- c) Selanjutnya guru menuangkan cat *finger painting* yang telah dibuat, lalu mengintruksikan anak untuk mencelupkan jari-jarinya ke dalam cat, dan kemudian menggambar di atas kertas dengan jari-jarinya.
- d) Guru memberi contoh berbagai bentuk dan bagaimana cara menggambar serta membuat pola pada kertas dengan menggunakan jari-jari tangan.
- e) Anak memperhatikan dan kemudian mencoba menggambar dengan *finger painting* sesuai keinginannya sendiri.
- f) Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari/tangan ke adonan lalu menempelkannya di atas kertas.

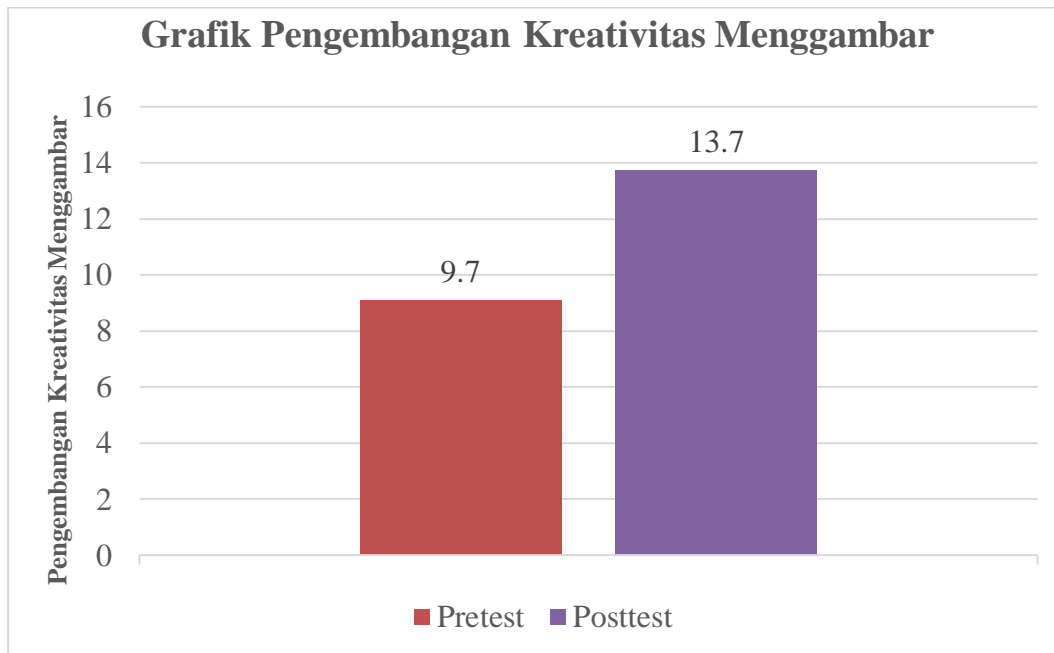
Pada saat kegiatan permainan *finger painting* terlihat anak sudah cukup baik dalam mengaplikasikan cat *finger painting*, hal ini terlihat anak sangat antusias untuk memilih masing-masing warna, dan serta pada saat mencampurkan warna anak terlihat begitu senang dan mampu bereksplorasi dengan warna. Hal sejalan dengan pendapat Oktaviana et al., (2020:79) bahwa pada tahap ini anak dapat mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru) dari warna-warna tersebut kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi emosi mereka, sehingga anak dapat menyalurkan imajinasi dan kreativitas anak dalam menggambar.

Pada saat permainan *finger painting* juga terlihat anak yang sangat lihai dalam mengaplikasikan cat dengan *finger painting*, hal ini juga didukung dari pendapat Montolalu dalam (Ramdini & Farida Mayar, 2019:1416) yang bertujuan supaya melatih otot tangan dan jari anak, perkembangan koordinasi otot dan mata serta latihan pencampuran warna, hal ini juga bertujuan agar anak dapat mengekspresikan diri melalui gerakan tangan saat menggambar menggunakan *finger painting* dan melatih keterampilan terhadap gerakan tangan. Pada tahap ini permainan *finger painting* setidaknya harus dilakukan dalam 2 atau 3 kali pertemuan, hal ini bertujuan supaya anak benar-benar menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan (Turibus Rahmat & Alviani Sum, 2017:102) bahwa kreativitas harus didorong oleh guru dalam meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, rajin, dan kreatif sebagai alat untuk mengukur efektivitas kreativitas. maka dari itu peneliti menyusun RPPH agar materi pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara efektif, terstruktur dan juga dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak.

Pada saat kegiatan permainan *finger painting* terlihat beberapa anak yang sangat imajinatif dalam menggambar tanpa memerlukan bantuan dari guru, pada saat menggambar dengan tema bebas menggunakan media bentuk geometri, mereka membuatnya seolah-olah itu menjadi sebuah buah-buahan, ada buah apel, dll. Hal ini sejalan dengan pendapat (Turibus Rahmat & Alviani Sum, 2017:104) bahwa kreativitas menggambar pada anak bertujuan a) Agar anak dapat mengembangkan potensi kreativitas yang ada pada dirinya, b) dapat berpikir kreatif agar bisa menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah, c) dapat meningkatkan kecerdasan dan kelancaran berpikir sehingga dapat membangkitkan imajinasi anak dalam merancang suatu objek atau karya.

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS *statistic 26.0 for windows* dengan uji *Shapiro wilk* adalah lebih dari 0,05. Hasil uji normalitas *pretest* adalah $0,18 \geq 0,05$. Sedangkan nilai *posttest* adalah $0,37 \geq 0,05$. maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan nilai *pretest* dan *posttest* dengan $\text{sig} \geq 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan pengujian *paired sample t-test* dengan bantuan *SPSS 26 for windows* taraf signifikan $\leq 0,05$ dengan derajat kebebasan $db = n - 1 = 15 - 1 = 14$, diketahui nilai $t_{\text{tabel}} (14)$ adalah 1,761, dengan demikian dapat disimpulkan jika nilai $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} = (23,664 \geq 1,761)$, sehingga hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa “Permainan *finger painting* efektif terhadap Pengembangan kreativitas menggambar pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur”.



Tabel 4.8 Grafik Pengembangan Kreativitas Menggambar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa terdapat efektivitas pengembangan kreativitas menggambar huuf anak sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan *finger painting*.

Hasil perkembangan kreativitas menggambar anak sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) masih tergolong kurang maksimal jika dibandingkan dengan hasil setelah diberikan perlakuan (*posttest*), yakni hasil data pada *posttest* menunjukkan bahwa kreativitas menggambar anak sudah berkembang dengan nilai rata-rat pretest sebesar 9,7 dan nilai rata-rata posttest 13,7. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa permainan *finger painting* efektif terhadap pengembangan kreativitas menggambar anak di TK Dharma Wanita bakotim.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji analisis data yang telah dilakukan mengenai efektivitas terhadap penggunaan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan hasil uji normalitas dan uji hipotesis yang digunakan diperoleh hasil:

Berdasarkan hasil kemampuan sebelum diberi perlakuan (*pretest*) yaitu 9.7 dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) yaitu 13.7, juga dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 \leq 0.05$, sehingga nilai signifikansi ≤ 0.05 sehingga didapat $t_{hitung} 23.664 \geq t_{tabel} 1.761$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil normalitas dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* nilai yang didapat yaitu *pretest* $0.018 \geq 0.05$ dan nilai *posttest* $0.037 \geq 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* efektif terhadap pengembangan kreativitas menggambar anak. Analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata setiap anak dengan indikator keberhasilan anak Berkembangan Sesuai Harapan (BSH)

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti memiliki saran sebagai berikut:

- a. Saran untuk peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi selama pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan

diterima dengan baik.

- b. Saran kepada orang tua, diharapkan dapat memberikan bimbingan, motivasi dan semangat agar anak-lebih antusias dalam belajar
- c. Saran kepada guru, diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar serta meningkatkan metode dan model pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak
- d. Saran kepada sekolah, diharapkan mampu meningkatkan fasilitas belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran serta komunikasi dengan guru dan orang tua sehingga menjadi pendekatan dalam proses pembelajaran
- e. Saran kepada peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi terkait efektivitas permainan *finger painting* terhadap pengembangan kreativitas menggambar di TK Dharma Wanita bakotim aceh selatan diaharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini sehingga dapat menambah informasi yang lebih baru.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, Pramiarsih, & Hermawan. 2019. *Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Budaya*. EDUCARE Vol. 17, No. 2

Adiani, 2020. *Efektivitas Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK bungong seuleupok Banda Aceh*.

Ahmad Susanto. 2017. *“Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)”*

Jakarta: PT bumi Aksara

Amrullah, & Fatmia. 2020. *Hubungan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok B TK Jabal Rahma Palu*. Jurnal Bagamputi, 6(2), 69–77.

Bunda, Efastri, Fadillah. 2018. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Finger Painting Usia 5-6 Tahun di TK*. In *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1).

Dadan Suryana, & Desmila. (2022). *Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2)

Dini Gustini, 2017. *Meningkatkan Kreativitas Dalam Melukis Pada Anak Melalui Kegiatan Candle Magic Painting*, Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini vol 14 no

2

Eni munisah, 2019. *Multimedia Pembelajaran Untuk Peningkatan Kreativitas Melukis Di Taman Kanak-Kanak*

Handayani, Manuaba. dkk 2018. *Pengaruh Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 Di TK Ganesha*. Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 6(3), 353–362.

Haryono, Harlina. 2020. *Meningkatkan Kreativitas Menggambar Menggunakan Media Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Gentaralia Desa Jambat Akar Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(3), 21–30.

Herawati, Suryani, & Imran, 2020. *Meningkatkan kreativitas menggambar anak dengan menggunakan medaia finger painting kelompok B di PAUD Sinar Serunting Desa Rantau Panjang Kecamatan Semidang Alas Kabupaten Seluma*. Early Child Research and Practice-ECRP, 2020(1), 38–41.

Ihsan Maulana, & Farida Mayar. 2019. *Pengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(5), 1141–1149.

Istiana & Nurhenti. 2014 *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati*

John Dimyanti. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana, h. 53

- Marina Siregar, Yuliyana. dkk. 2017. *Effect of Approach Play With Finger Painting on Social Interaction Ability among Autism Childrens's Indonesia Journal of Nursing and Midwivery Introduction A Basic Needs for Growing Children*. JNKI, 5(3), 174–181.
- Marlina, Mayar. 2020. *Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 1018–1025.
- Miskawati. 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Ilmiah Dikdaya, , 9(1), 45–54.
- Mia Andini, Euis Eka Pramiarsih, & Ludi Hermawan. 2019. *Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Budaya*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 17(2), 109–118.
- Mudrikah. 2017. *Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di KB Harapan Bangsa Guwo Tlongowungu Pati*. Islamic Early Childhood Education, 2(2), 223–234.
- Masganti Sit, dkk 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*
- Nurbaiti, Mariyana, dkk. 2021. *Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini*. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 18(1), 63–70.
- Nunuk nur shokiyah. 2015. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar*. Jurnal Penelitian Seni Budaya, 7(2), 182–191.

Nurhaeny, Tri Sayekti, Asmawati . 2022. *Kreativitas Seni Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Menggambar Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal CARE 9 (2)

Oktariana, & Hayatun Nufus. 2016. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan bermain Pasir Pada Anak Kelompok Bermain Di Paud AR-Rahman Samahani Banda Aceh*. *Buah Hati*, 3(2), 35–57.

Oktaviana, Basri, dkk. 2020. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Finger Painting pada Anak Usia Dini di Kober Rofa Sukadana Lampung Timur*. JEA (Jurnal Edukasi AUD), 6(2), 74.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. *Standar Isi Tingkat Pencapaian Anak*.

Ramdini, & Farida Mayar. 2019. *Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(6), 1411–1418.

Sugiyono. 2014. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D”*.

Bandung: Alfabeta.

Sari M, Yusuf Aziz, Yuhatriati, 2016. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (Vol. 1, Issue 1).

Sari, R., & Prayogo, 2019. *Pengaruh kegiatan menggambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Wirolegi Sumber Sari Kabupaten Jember*. JECIE, 2(2), 44–53.

Suryana, Desmila 2022 *Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok PAUD* Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 2 Turibus Rahmat, & Alviani Sum 2017. *Mengembangkan Kreativitas Anak*.

Untari & Rifka Ayu. 2018. *Aplikasi Finger Painting Terhadap Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah Di TK Aba 4 Kebobatur Mranggeng*

Wiwik pratiwi. 2017. *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5(2), 106–117.

Widiyanto, Tri Endang Jatmikowati. 2020. *Peningkatan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan melukis*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1 (1-7,3)

Yunisari, D., Yusra, D. 2020. *Kesan Dan Peran ORANG Tua Dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di TK Aceh Besar*. In Jurnal Buah Hati (Vol. 7, Issue 1).

Lembar Observasi

Pengamatan Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas

Melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita

Nama peserta didik :

Kelas : B

Hari/Tanggal : jumat/26 mei 2023

Pertemuan : *Pretest*

Petunjuk:

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai dengan kriteria yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut:

Keterangan:

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Masih Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

No	Indikator	Ceklis	Aspek Yang Diamati	Kriteria
1			Anak belum mampu melukis menggunakan <i>finger painting</i> .	BB

	Menggambar berbagai bentuk yang beragam		Anak sudah mulai menggambar dengan <i>finger painting</i> sesuai imajinasinya.	MB
			Anak sudah mampu menggambar dengan sendirinya tanpa harus meniru gambar dari temannya.	BSH
			Anak sudah sangat lancar menggambar menggunakan <i>finger painting</i>	BSB
2	Melukis dengan berbagai cara		Anak belum bisa berkreasi menggunakan <i>finger painting</i> .	BB
			Anak mulai mampu menuangkan ide-ide untuk menggambar.	MB
			Anak sudah mampu bercerita tentang gambar yang sedang dilukis.	BSH
			Anak sudah sangat mampu mengenal warna dari gambarnya sendiri, dan mampu menggambar menggunakan berbagai media untuk melukis	BSB

3	Membuat karya lukisan sendiri		Anak belum mampu melukis sendiri tanpa meminta bantuan orang lain.	BB
			Anak mulai mampu menggunakan <i>finger painting</i> seperti menggunakan telapak tangan di atas cat cair.	MB
			Anak mampu mengendalikan tangan Ketika menggambar Anak sudah sangat mampu	BSH
			mengontrol tangan saat menggambar/melukis menggunakan <i>finger painting</i>	BSB
4	Menghasilkan sebuah karya		Anak mampu merapikan alat <i>finger painting</i> setelah selesai menggambar.	BB
			Anak mampu menunjukkan ekspresi saat menggambar dan setelah menggambar	MB
			Anak mampu menghasilkan sebuah karya lukisan/gambar yang unik dan indah.	BSH

			Anak sudah sangat mampu menghasilkan suatu karya lukisan yang unik dan indah.	BSB
--	--	--	---	------------

Lembar Observasi

Pengamatan Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kreativitas Melukis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita

Nama peserta didik :

Kelas : B

Hari/Tanggal : Selasa/30 mei 2023

Pertemuan : *Posttest*

Petunjuk:

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai dengan kriteria yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut:

Keterangan:

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Masih Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

No	Indikator	Ceklis	Aspek Yang Diamati	Kriteri
1			Anak belum mampu melukis menggunakan <i>finger painting</i> .	BB

	Menggambar berbagai bentuk yang beragam	Anak sudah mulai menggambar dengan <i>finger painting</i> sesuai imajinasinya.	MB
		Anak sudah mampu menggambar dengan sendirinya tanpa harus meniru gambar dari temannya.	BSH
		Anak sudah sangat lancar menggambar menggunakan <i>finger painting</i>	BSB
2	Melukis dengan berbagai cara	Anak belum bisa berkreasi menggunakan <i>finger painting</i> .	BB
		Anak mulai mampu menuangkan ide-ide untuk menggambar.	MB
		Anak sudah mampu bercerita tentang gambar yang sedang dilukis.	BSH
		Anak sudah sangat mampu mengenal warna dari gambarnya sendiri, dan mampu menggambar menggunakan berbagai media untuk melukis	BSB

3	Membuat karya lukisan sendiri		Anak belum mampu melukis sendiri tanpa meminta bantuan orang lain.	BB
			Anak mulai mampu menggunakan <i>finger painting</i> seperti menggunakan telapak tangan di atas cat cair.	MB
			Anak mampu mengendalikan tangan Ketika menggambar Anak sudah sangat mampu	BSH
			mengontrol tangan saat menggambar/melukis menggunakan <i>finger painting</i>	BSB
4	Menghasilkan sebuah karya		Anak mampu merapikan alat <i>finger painting</i> setelah selesai menggambar.	BB
			Anak mampu menunjukkan ekspresi saat menggambar dan setelah menggambar	MB
			Anak mampu menghasilkan sebuah karya lukisan/gambar yang unik dan indah.	BSH

			Anak sudah sangat mampu menghasilkan suatu karya lukisan yang unik dan indah.	BSB
--	--	--	---	------------

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN

TK DHARMA WANITA BAKOTIM KABUPATEN ACEH SELATAN

SEMESTER/MINGGU : 1

HARI/TANGGAL : JUMAT,26 MEI 2023

KELOMPOK/USIA : B/5-6 TAHUN

TEMA/SUB TEMA : MENGGAMBAR BEBAS

SUB-SUB TEMA : MENGGAMBAR BEBAS DENGAN PENSIL DAN CRYON

1. KOMPETENSI DASAR :

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.

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

3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

2. INDIKATOR

- a. NAM : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah
- b. SOSEM : -Mendengarkan ketika orang berbicara -Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- c. FM.K : Koodinasi motorik kasar.
- d. BAHASA : Memahami bahasa reseptif.
- e. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (menggambar menggunakan pensil dan crayon) (3.3, 4.3)

- f. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (menggambar dengan *finger painting*) (3.5,4.5) **HOTS**
- g. SENI :menggambar bebas.

3. TUJUAN KEGIATAN

- a. NAM : Melalui kegiatan mengamati berbagai gambar anak mampu **(C5)** **menyimpulkan** bahwa segala gambar yang ada di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah
- b. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam gambar,ada gambar rumah,pohon,buah,bunga dll, anak mampu **(C4)** **melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.
- Melalui kegiatan mengamati gambar, anak mampu **(C6)** **mengategorikan** bahwa gambar didunia ini memiliki banyak ragam, dll.
- c. FM.K : **(C5)** **mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.
- d. BAHASA : Melalui kegiatan menggambar, anak mampu **(C6)** **meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima Bahasa.
- e. FM.H : Melalui kegiatan menggambar , anak mampu **(C4)** **melatih** koordinasi tangan dan mata
- f. KOGNITIF : Melalui kegiatan menggambar, anak mampu **(C1)** **mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana
- g. SENI : Melalui menggambar, anak mampu **(C6)** **mengkreasikan** kemampuan seninya

4. MATERI PEMBELAJARAN

A. PEMBIASAAN

- a) Berbaris di depan kelas
- b) Mengucapkan salam
- c) Mengucapkan doa sebelum belajar
- d) Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- e) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- f) Membiasakan makan sambil duduk
- g) Membiasakan buang sampah pada tempatnya.

B. MATERI KEGIATAN:

- a) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid “Alhamdulillah”
- b) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam gambar.
- c) Mengamati bentuk , warna ,dan macam- gambar.
- d) Melakukan gerakan dan bernyanyi
- e) Kegiatan bermain pesan berantai
- f) Kegiatan menggambar.

5. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

A. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| a) Mengamati | Science |
| b) Menanya | technology |
| c) Mengumpulkan informasi | Engigering |
| d) Menalar | Art |
| e) Mengkomunikasikan | Methematics |

B. Metode Pembelajaran

- a) Bermain
- b) Proyek
- c) Tanya jawab
- d) Demonstrasi
- e) Pemberian tugas

6. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- a) Alat : pensil, crayon
- b) Bahan : Buku gambar
- c) Media : Gambar
- d) Sumber belajar : Gambar

7. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

1. Baris berbaris
2. Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen

3. Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
4. Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
5. Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam tanaman bunga (apersepsi)
6. Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah

B. INTI (60 MENIT)

1. Mengamati macam-macam gambar.
2. Menanya
 - Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai gambar yang ada disekitarnya.
 - Guru dan anak melakukan tanya jawab
3. Mengumpulkan informasi
 - Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak.
 - Guru dan anak mencari tahu warna apa saja yang terdapat pada gambar-gambar tersebut
4. Menalar
 - Mengamati gambar (bunga buah, hewan, dll)
5. Mengkomunikasikan
 - Bernyanyi lagu “**Recalling**”
 - Merapikan alat-alat yang sudah digunakan

- Diskusi tentang perasaan selama bermain
- Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

1. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
3. Merapikan peralatan makan
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

1. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
2. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
3. Pesan-pesan dari guru untuk anak
4. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
2. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Bercakap-cakap

3. Portofolio hasil karya

4. Penugasan

5. Check list

G. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian

Bakotim, 26 mei 2023

Peneliti

Guru Kelas B TK Dharma Wanita

Rauzatun Manik

Cut Haswaton S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN

TK DHARMA WANITA BAKOTIM KABUPATEN ACEH SELATAN

SEMESTER/MINGGU	: 1/2
HARI/TANGGAL	: SABTU, 27 MEI 2023
KELOMPOK/USIA	: B/5-6 TAHUN
TEMA/SUB TEMA	: BUAH (BUAH YANG BISA DIMAKAN)
SUB-SUB TEMA	: MACAM-MACAM BUAH

8. KOMPETENSI DASAR :

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
- 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

3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

9. INDIKATOR

h. NAM : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah (mengenai macam-macam buah-buahan.) (1.1)

i. SOSEM : -Mendengarkan ketika orang berbicara (Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam buah-buahan)(2.7)

-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (Mengamati gambar macam-macam buah-buahan)

(2.10) **HOTS**

j. FM.K : Koodinasi motorik kasar. (Menirukan gerakan ini buah pisang) (3.3, 4.3)

- k. BAHASA : Memahami bahasa reseptif. (Kegiatan bermain pesan berantai)
(3.10,4.10)
- l. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (mewarnai dengan *finger Painting*)
(3.3, 4.3)
- m. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (menggambar dengan *finger painting*) (3.5,4.5) **HOTS**
- n. SENI :menggambar bunga menggunakan *finger painting*) (3.3,4.3,3.15, 4.15) **HOTS**

10. TUJUAN KEGIATAN

- h. NAM : Melalui kegiatan mengamati gambar mengenai berbagai macam-macam buah-buahan, anak mampu **(C5) menyimpulkan** bahwa buah-buahan yang hidup di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah
- i. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam buah-buahan, anak mampu **(C4) melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.
- Melalui kegiatan mengamati gambar buah-buahan anak mampu **(C6) mengategorikan** bahwa buah memiliki daun dan biji.
- j. FM.K : Melalui gerakan anak mampu **(C5) mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.

- k. BAHASA : Melalui kegiatan menggambar menggunakan finger painting, anak mampu **(C6) meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima bahasa.
- l. FM.H : Melalui kegiatan mewarnai dengandengan tangan, anak mampu **(C4) melatih** koordinasi tangan dan mata
- m. KOGNITIF : Melalui kegiatan menggambar dengan finger painting anak mampu **(C1) mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana
- n. SENI : Melalui melukis dengan tangan *finger painting*, anak mampu **(C6) mengkreasikan** kemampuan seninya

11. MATERI PEMBELAJARAN

C. PEMBIASAAN

- h) Berbaris di depan kelas
- i) Mengucapkan salam
- j) Mengucapkan doa sebelum belajar
- k) Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- l) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- m) Membiasakan makan sambil duduk
- n) Membiasakan buang sampah pada tempatnya.

D. MATERI KEGIATAN:

- g) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid “Alhamdulillah”

- h) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam buah-buahan.
- i) Mengamati bentuk ,warna ,dan macam- gambar buah-buahan
- j) Melakukan gerakan ini buah pisang dan bernyanyi
- k) Kegiatan bermain pesan berantai “buah ciptaan Allah”
- l) Kegiatan melukis dengan finger painting.

12. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

C. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| f) Mengamati | Science |
| g) Menanya | technology |
| h) Mengumpulkan informasi | Engigering |
| i) Menalar | Art |
| j) Mengkomunikasikan | Methematics |

D. Metode Pembelajaran

- f) Bermain
- g) Proyek
- h) Tanya jawab
- i) Demonstrasi
- j) Pemberian tugas

13. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- e) Alat : cat *finger painting*

- f) Bahan : Kertas karton
- g) Media : kertas karton, gambar
- h) Sumber belajar : gambar

14. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

- 7. Baris berbaris
- 8. Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen
- 9. Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- 10. Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
- 11. Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam buah-buahan (apersepsi)
- 12. Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah yang telah menciptakan Negara Indonesia dengan bermacam-macam buah-buahan.
- 13. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan/bermain.

B. INTI (60 MENIT)

- 1. Mengamati macam-macam tanaman.
 - Mengamati gambar macam-macam buah-buahan.

2. Menanya

- Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai buah-buahan
- Guru dan anak melakukan tanya jawab

3. Mengumpulkan informasi

- Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang buah-buahan yang ada disekitarnya.
- Guru dan anak mencari tahu warna apa saja yang terdapat pada buah-buahan yang ada di papan tulis.

4. Menalar

- Mengamati gambar buah-buahan (apel,anggur,nenas,pisang,strawberi,dan jeruk.)
- Melukis gambar-buahan yang diamati

5. Mengkomunikasikan

- Bernyanyi lagu “**Recalling** ”
- Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
- Diskusi tentang perasaan selama bermain
- Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

5. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan

6. Berdo'a sebelum dan sesudah makan

7. Merapikan peralatan makan

8. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

5. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai

6. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari

7. Pesan-pesan dari guru untuk anak

8. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap

4. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

6. Observasi

7. Bercakap-cakap

8. Portofolio hasil karya

9. Penugasan

10. Check list

G. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian

Bakotim, 27 mei 2023

Peneliti

Guru Kelas B TK Dharma Wanita

Rauzatun Manik

Cut Haswaton S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN

TK DHARMA WANITA BAKOTIM KABUPATEN ACEH SELATAN

SEMESTER/MINGGU	: 1
HARI/TANGGAL	: SENIN,29 MEI 2023
KELOMPOK/USIA	: B/5-6 TAHUN
TEMA/SUB TEMA	: TANAMAN (TANAMAN YANG TIDAK BISA DIMAKAN)
SUB-SUB TEMA	: BUNGA

15. KOMPETENSI DASAR :

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
- 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

3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

16. INDIKATOR

o. NAM : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah (mengenai macam-macam binatang yang hidup di udara) (1.1)

p. SOSEM : -Mendengarkan ketika orang berbicara (Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam tanaman bunga)(2.7)

-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (Mengamati gambar macam-macam tanaman bunga) (2.10) **HOTS**

- q. FM.K : Koodinasi motorik kasar. (Menirukan gerakan tanaman mekar)
(3.3, 4.3)
- r. BAHASA : Memahami bahasa reseptif. (Kegiatan bermain pesan berantai)
(3.10,4.10)
- s. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (mewarnai dengan Finger Painting)
(3.3, 4.3)
- t. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (menggambar dengan finger painting) (3.5,4.5) **HOTS**
- u. SENI :menggambar bunga menggunakan finger painting) (3.3,4.3,3.15, 4.15) **HOTS**

17. TUJUAN KEGIATAN

- o. NAM : Melalui kegiatan mengamati gambar mengenai berbagai macam-macam tanaman bunga, anak mampu **(C5) menyimpulkan** bahwa tanaman yang hidup di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah
- p. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam tanaman, anak mampu **(C4) melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.
- Melalui kegiatan mengamati gambar tanaman bunga, anak mampu **(C6) mengategorikan** bahwa bunga memiliki kelopak daun dll.

- q. FM.K : Melalui gerakan bunga mekar anak mampu **(C5) mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.
- r. BAHASA : Melalui kegiatan menggambar menggunakan *finger painting*, anak mampu **(C6) meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima Bahasa.
- s. FM.H : Melalui kegiatan mewarnai dengandengan tangan, anak mampu **(C4) melatih** koordinasi tangan dan mata
- t. KOGNITIF : Melalui kegiatan menggambar dengan *finger painting* anak mampu **(C1) mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana
- u. SENI : Melalui melukis dengan tangan *finger painting*, anak mampu **(C6) mengkreasikan** kemampuan seninya

18. MATERI PEMBELAJARAN

E. PEMBIASAAN

- o) Berbaris di depan kelas
- p) Mengucapkan salam
- q) Mengucapkan doa sebelum belajar
- r) Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- s) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- t) Membiasakan makan sambil duduk
- u) Membiasakan buang sampah pada tempatnya.

F. MATERI KEGIATAN:

- m) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid “Alhamdulillah”
- n) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam tanaman bunga.
- o) Mengamati bentuk ,warna ,dan macam- gambar tanaman bunga.
- p) Melakukan gerakan bunga mekar dan bernyanyi
- q) Kegiatan bermain pesan berantai “bunga mawar ciptaan Allah”
- r) Kegiatan mewarnai gambar.
- s) Kegiatan melukis dengan finger painting.

19. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

E. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| k) Mengamati | Science |
| l) Menanya | technology |
| m) Mengumpulkan informasi | Engigering |
| n) Menalar | Art |
| o) Mengkomunikasikan | Methematics |

F. Metode Pembelajaran

- k) Bermain
- l) Proyek
- m) Tanya jawab
- n) Demonstrasi
- o) Pemberian tugas

20. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- i) Alat : cat *finger painting*
- j) Bahan : Kertas karton
- k) Media : kertas karton, gambar
- l) Sumber belajar : gambar

21. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

- 14. Baris berbaris
- 15. Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen
- 16. Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- 17. Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
- 18. Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam tanaman bunga (apersepsi)
- 19. Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah yang telah menciptakan Negara Indonesia dengan bermacam-macam tanaman yang indah yang hidup di udara
- 20. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan/bermain.

B. INTI (60 MENIT)

1. Mengamati macam-macam tanaman.

- Mengamati gambar macam-macam tanaman bunga.

2. Menanya

- Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai gambar bunga yang diamati

3. Mengumpulkan informasi

- Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang binatang yang hidup di udara
- Guru dan anak mencari tahu warna apa saja yang terdapat pada bunga yang ada pada papan tulis.

4. Menalar

- Mengamati gambar bunga (bunga matahari, bunga tulip, bunga liar)

5. Mengkomunikasikan

- Bernyanyi lagu “Kupu-Kupu yang cantik”

Recalling

- Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
- Diskusi tentang perasaan selama bermain
- Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

9. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
10. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
11. Merapikan peralatan makan
12. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

9. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
10. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
11. Pesan-pesan dari guru untuk anak
12. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
6. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

11. Observasi
12. Bercakap-cakap
13. Portofolio hasil karya
14. Penugasan

G. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian

Bakotim, 29 mei 2023

Peneliti

Guru Kelas B TK Dharma Wanita

Rauzatun Manik

Cut Haswaton S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN

TK DHARMA WANITA BAKOTIM KABUPATEN ACEH SELATAN

SEMESTER/MINGGU : 1

HARI/TANGGAL : SELASA, 30 MEI 2023

KELOMPOK/USIA : B/5-6 TAHUN

TEMA/SUB TEMA : MENGGAMBAR BEBAS

**SUB-SUB TEMA : MENGGAMBAR BEBAS DENGAN MEDIA
BENTUK GEOMETRI**

22. KOMPETENSI DASAR :

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan tolerans kepada orang lain.
- 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
- 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

23. INDIKATOR

- v. NAM : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah (1.1)
- w. SOSEM : -Mendengarkan ketika orang berbicara (Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam bentuk geometri)(2.7)
-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (Mengamati gambar macam-macam geometri)
(2.10) **HOTS**
- x. FM.K : Koodinasi motorik kasar. (3.3, 4.3)

- y. BAHASA : Memahami bahasa reseptif. (Kegiatan bermain pesan berantai)
(3.10,4.10)
- z. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (melukis menggunakan media bentuk geometri) (3.3, 4.3)
- aa. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (menggunakan media bentuk geometri) (3.5,4.5) **HOTS**
- bb. SENI :menggambar menggunakan media bentuk geometri)
(3.3,4.3,3.15, 4.15) **HOTS**

24. TUJUAN KEGIATAN

- v. NAM : Melalui kegiatan mengamati gambar mengenai berbagai macam-macam bentuk geometri, anak mampu **(C5) menyimpulkan** bahwa bentuk-bentuk di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah
- w. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam bentuk geometri , anak mampu **(C4) melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.
- Melalui kegiatan mengamati gambar buah-buahan anak mampu **(C6) mengategorikan** bahwa bentuk geometri beragam.
- x. FM.K : Melalui gerakan anak mampu **(C5) mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.

- y. BAHASA : Melalui kegiatan menggambar menggunakan media bentuk geometri, anak mampu (C6) **meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima bahasa.
- z. FM.H : Melalui kegiatan menggambar dengan media bentuk geometri, anak mampu (C4) **melatih** koordinasi tangan dan mata
- aa. KOGNITIF : Melalui kegiatan menggambar dengan media bentuk geometri anak mampu (C1) **mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana
- bb. SENI : Melalui melukis dengan media bentuk geometri, anak mampu (C6) **mengkreasikan** kemampuan seninya

25. MATERI PEMBELAJARAN

G. PEMBIASAAN

- v) Berbaris di depan kelas
- w) Mengucapkan salam
- x) Mengucapkan doa sebelum belajar
- y) Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- z) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- aa) Membiasakan makan sambil duduk
- bb) Membiasakan buang sampah pada tempatnya.

H. MATERI KEGIATAN:

- t) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid “Alhamdulillah”

- u) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam bentuk geometri.
- v) Mengamati bentuk ,warna ,dan macam-macam bentuk geometri
- w) Kegiatan melukis dengan *finger painting*.

26. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

G. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| p) Mengamati | Science |
| q) Menanya | technology |
| r) Mengumpulkan informasi | Engigering |
| s) Menalar | Art |
| t) Mengkomunikasikan | Methematics |

H. Metode Pembelajaran

- p) Bermain
- q) Proyek
- r) Tanya jawab
- s) Demonstrasi
- t) Pemberian tugas

27. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- m) Alat : cat *finger painting*
- n) Bahan : Kertas karton
- o) Media : kertas karton,gambar

p) Sumber belajar : gambar

28. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

21. Baris berbaris
22. Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen
23. Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
24. Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
25. Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam buah-buahan (apersepsi)
26. Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah yang telah menciptakan Negara Indonesia dengan bermacam-macam buah-buahan.
27. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan/bermain.

B. INTI (60 MENIT)

1. Mengamati bentuk geometri.
 - Mengamati gambar macam-macam bentuk geometri.
2. Menanya

- Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai bentuk-bentuk geometri.
- Guru dan anak melakukan tanya jawab

3. Mengumpulkan informasi

- Guru dan anak mencari tahu bentuk apa saja yang terdapat geometri yang ada di papan tulis.

4. Menalar

- Mengamati bentuk geometri

5. Mengkomunikasikan

- **Recalling**

-Merapikan alat-alat yang sudah digunakan

-Diskusi tentang perasaan selama bermain

-Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

-Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

-Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

13. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
14. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
15. Merapikan peralatan makan

16. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

13. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
14. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
15. Pesan-pesan dari guru untuk anak
16. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

7. Sikap
8. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

15. Observasi
16. Bercakap-cakap
17. Portofolio hasil karya
18. Penugasan

G. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian

Peneliti

Aceh selatan, 30 mei 2023

Guru Kelas B TK Dharma Wanita

Rauzatun Manik

Cut Haswaton S.Pd

Uji normalitas pretes

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Pretest	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Hasil Pretestt	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
----------------	----	--------	---	------	----	--------

Descriptives

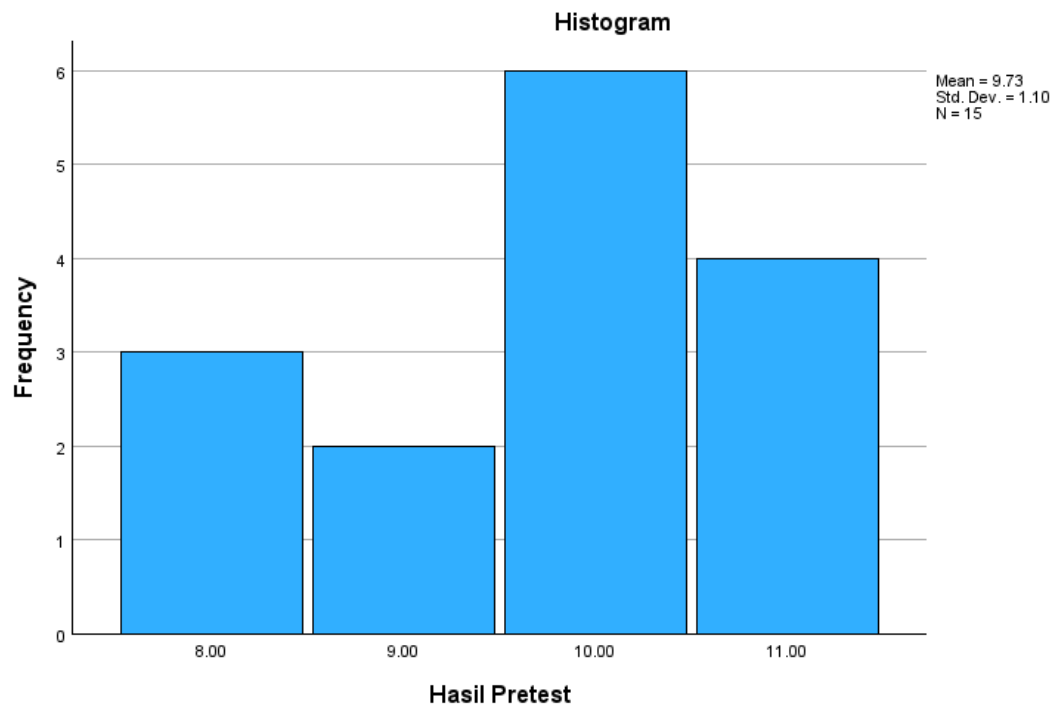
		Statistic	Std. Error	
Hasil Pretest	Mean	9.7333	.28396	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	9.1243	
		Upper Bound	10.3424	
	5% Trimmed Mean	9.7593		
	Median	10.0000		
	Variance	1.210		
	Std. Deviation	1.09978		
	Minimum	8.00		
	Maximum	11.00		
	Range	3.00		
	Interquartile Range	2.00		
	Skewness	-.506	.580	
	Kurtosis	-.916	1.121	
Hasil Pretestt	Mean	9.7333	.28396	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	9.1243	
		Upper Bound	10.3424	
	5% Trimmed Mean	9.7593		

Median	10.0000	
Variance	1.210	
Std. Deviation	1.09978	
Minimum	8.00	
Maximum	11.00	
Range	3.00	
Interquartile Range	2.00	
Skewness	-.506	.580
Kurtosis	-.916	1.121

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	.262	15	.007	.851	15	.018
Hasil Pretestt	.262	15	.007	.851	15	.018

a. Lilliefors Significance Correction



Uji Normalitas Posttest

Case Processing Summary

Cases

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Posttest	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Hasil posttest	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Descriptives

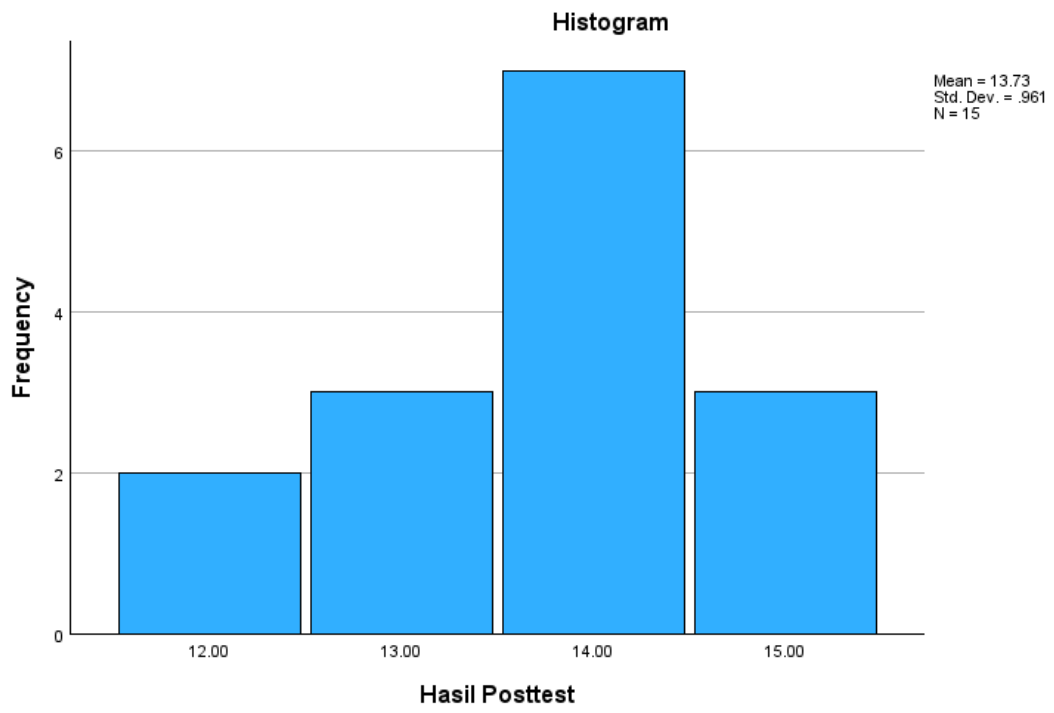
		Statistic	Std. Error
Hasil Posttest	Mean	13.7333	.24817
	95% Confidence Interval for Lower Bound	13.2011	
	Mean Upper Bound	14.2656	
	5% Trimmed Mean	13.7593	
	Median	14.0000	
	Variance	.924	
	Std. Deviation	.96115	
	Minimum	12.00	
	Maximum	15.00	
	Range	3.00	
	Interquartile Range	1.00	
	Skewness	-.498	.580
	Kurtosis	-.334	1.121
Hasil posttest	Mean	13.7333	.24817

95% Confidence Interval for Lower Bound	13.2011	
Mean	Upper Bound	14.2656
5% Trimmed Mean	13.7593	
Median	14.0000	
Variance	.924	
Std. Deviation	.96115	
Minimum	12.00	
Maximum	15.00	
Range	3.00	
Interquartile Range	1.00	
Skewness	-.498	.580
Kurtosis	-.334	1.121

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest	.276	15	.003	.872	15	.037
Hasil posttest	.276	15	.003	.872	15	.037

a. Lilliefors Significance Correction



Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Pretest	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
Hasil Posttest	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Descriptives

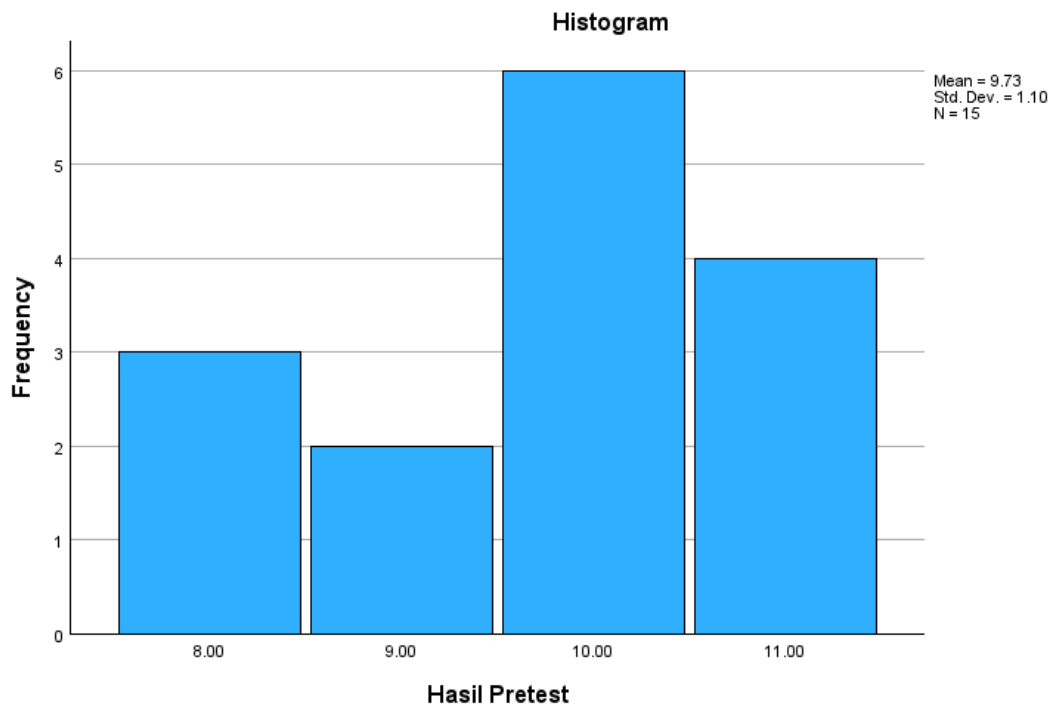
		Statistic	Std. Error
Hasil Pretest	Mean	9.7333	.28396
	95% Confidence Interval for Lower Bound	9.1243	
	Mean Upper Bound	10.3424	
	5% Trimmed Mean	9.7593	
	Median	10.0000	
	Variance	1.210	
	Std. Deviation	1.09978	
	Minimum	8.00	
	Maximum	11.00	
	Range	3.00	
	Interquartile Range	2.00	
	Skewness	-.506	.580

	Kurtosis		-916	1.121
Hasil Posttest	Mean		13.7333	.24817
	95% Confidence Interval for Lower Bound		13.2011	
	Mean	Upper Bound	14.2656	
	5% Trimmed Mean		13.7593	
	Median		14.0000	
	Variance		.924	
	Std. Deviation		.96115	
	Minimum		12.00	
	Maximum		15.00	
	Range		3.00	
	Interquartile Range		1.00	
	Skewness		-.498	.580
	Kurtosis		-.334	1.121

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	.262	15	.007	.851	15	.018
Hasil Posttest	.276	15	.003	.872	15	.037

a. Lilliefors Significance Correction



Hasil Pretest Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

3,00 8 . 000

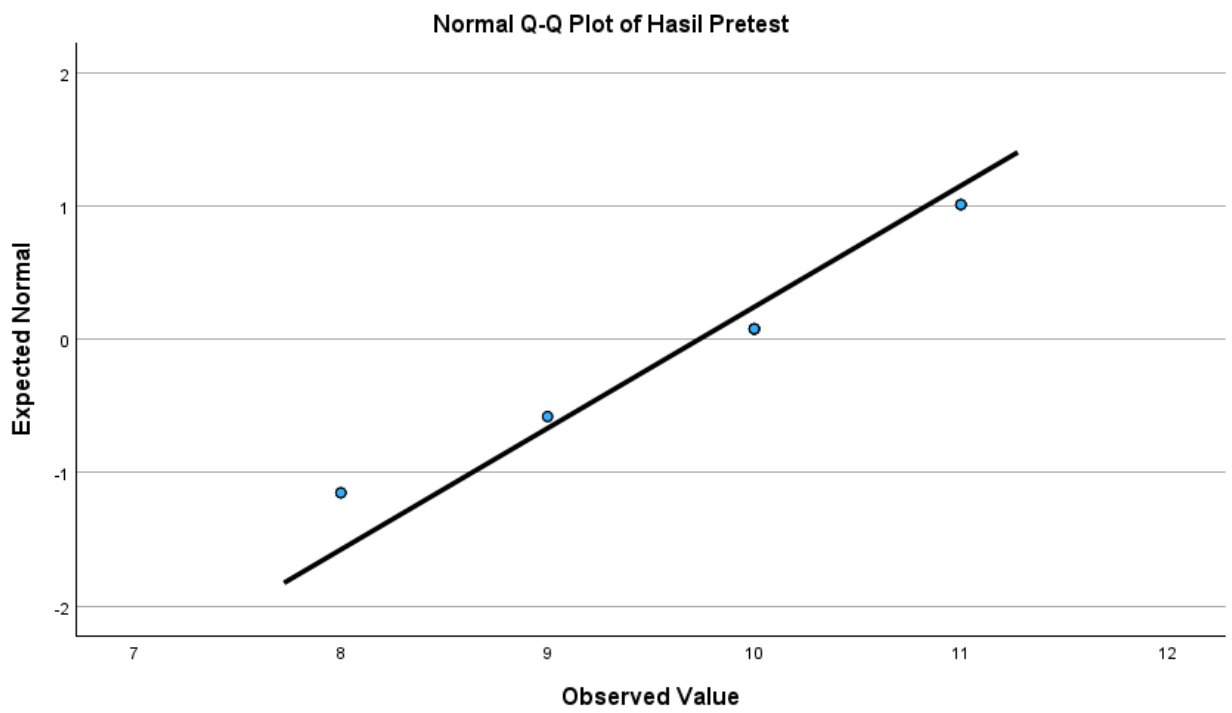
2,00 9 . 00

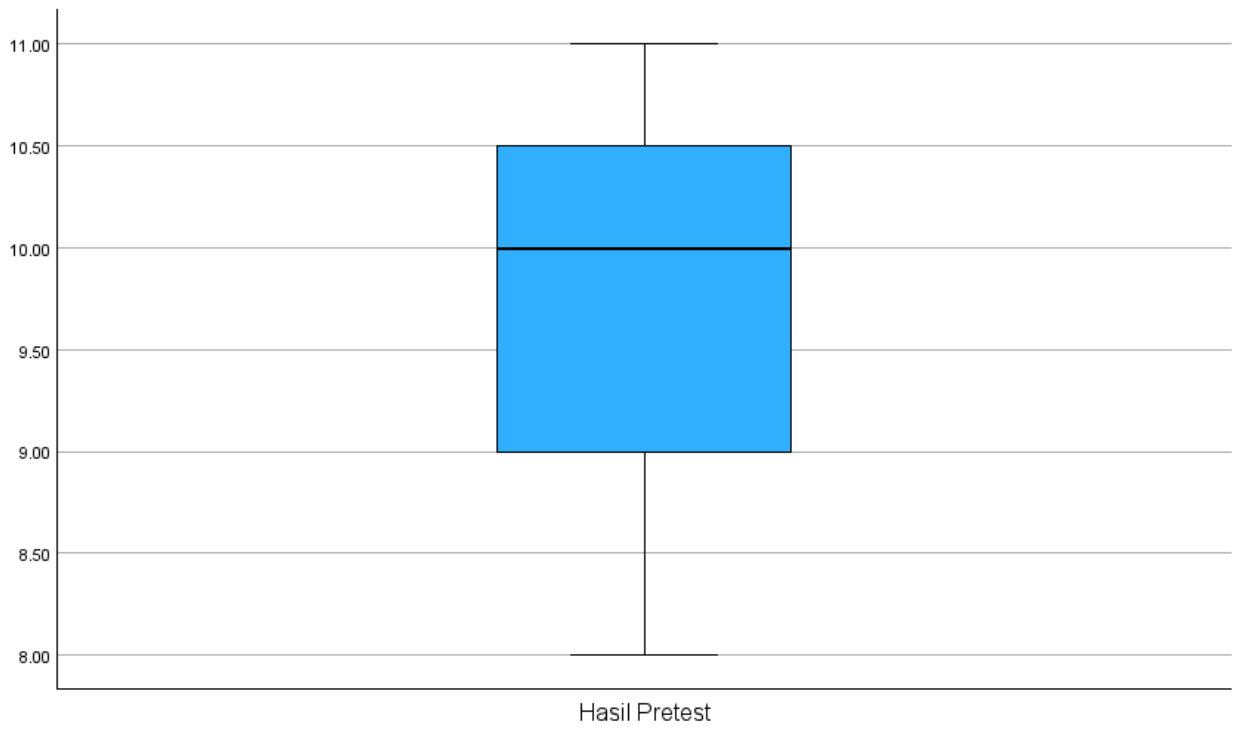
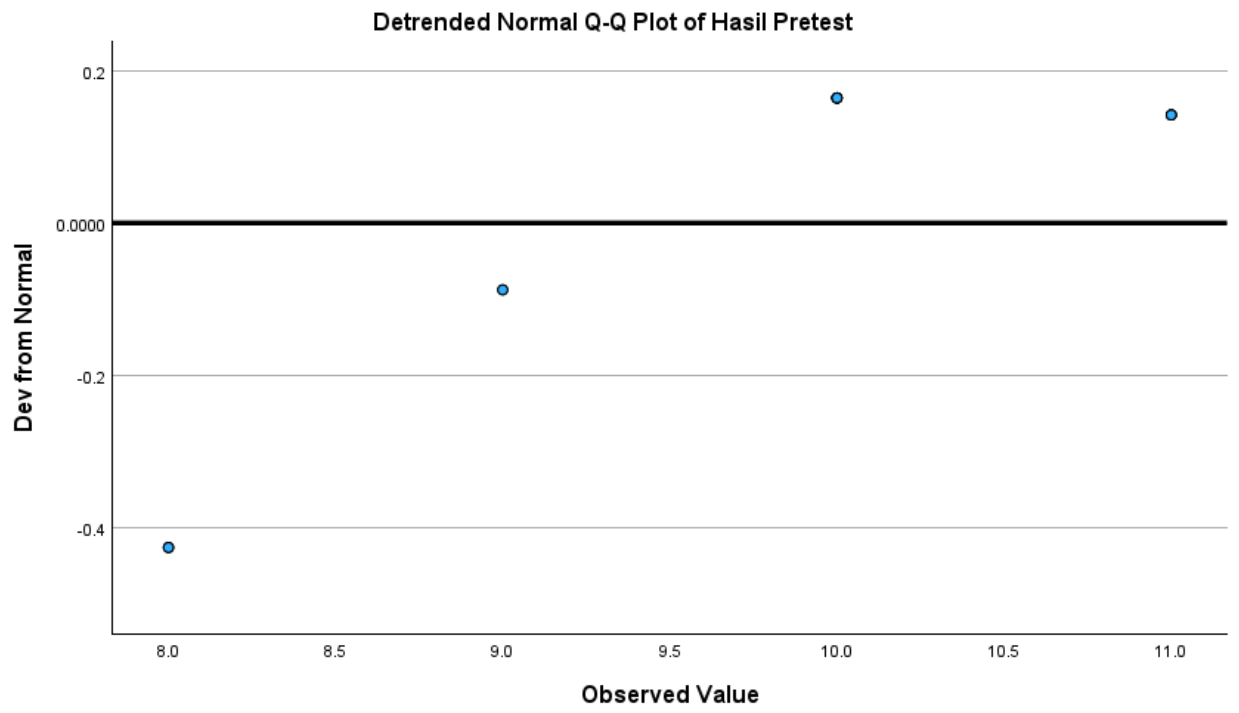
6,00 10 . 000000

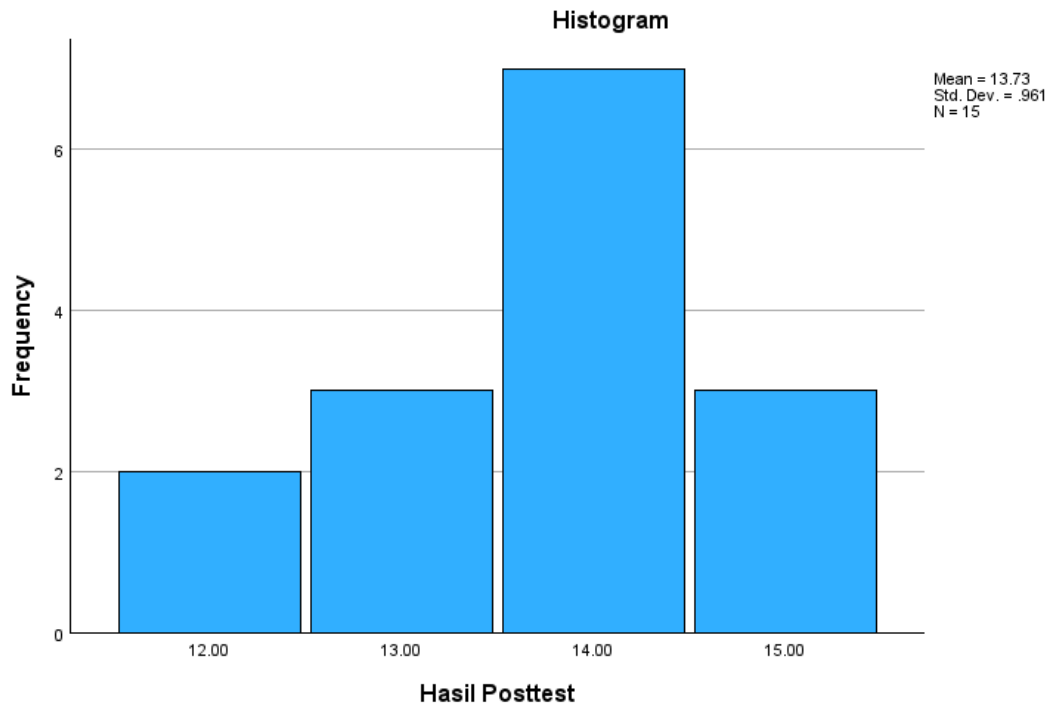
4,00 11 . 0000

Stem width: 1,00

Each leaf: 1 case(s)







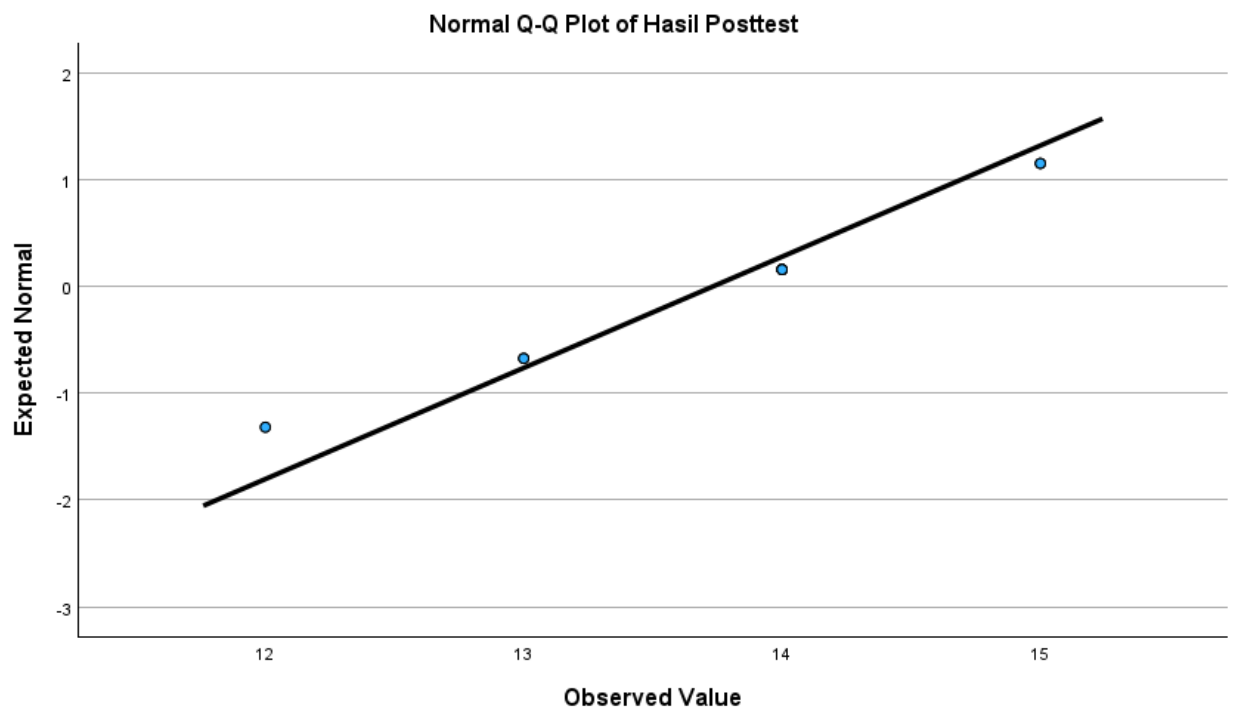
Hasil Posttest Stem-and-Leaf Plot

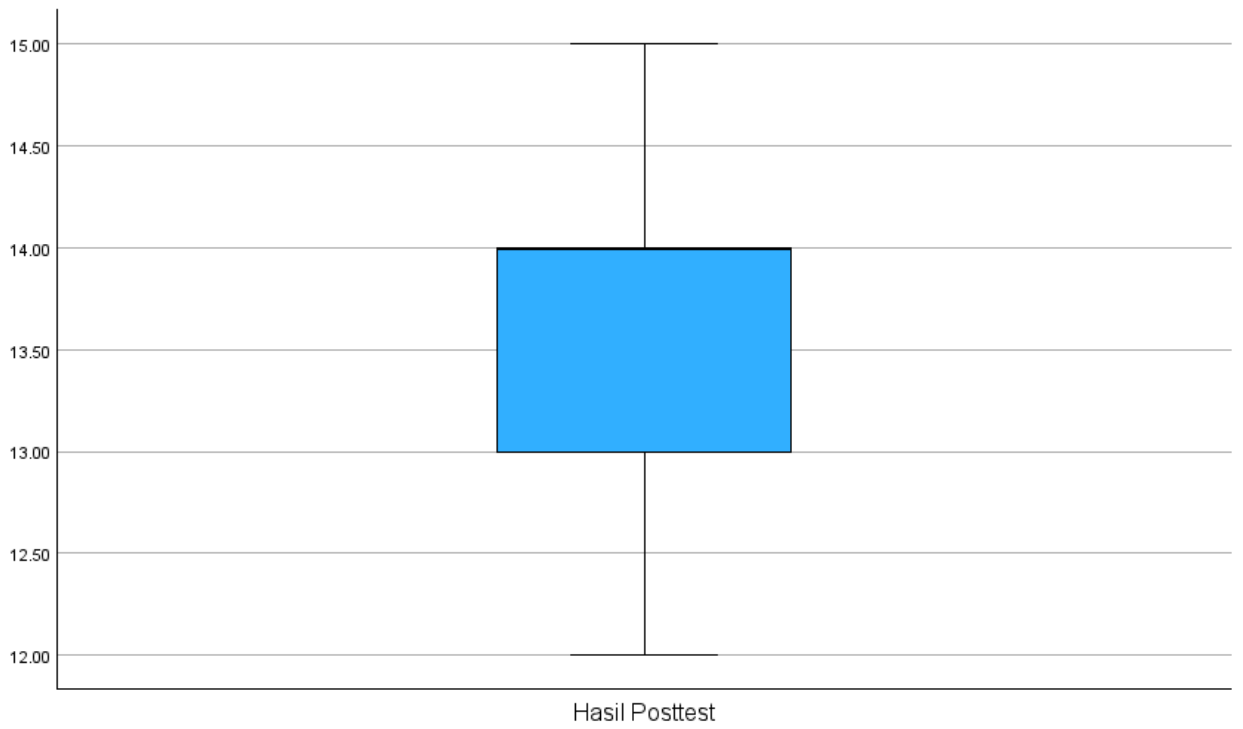
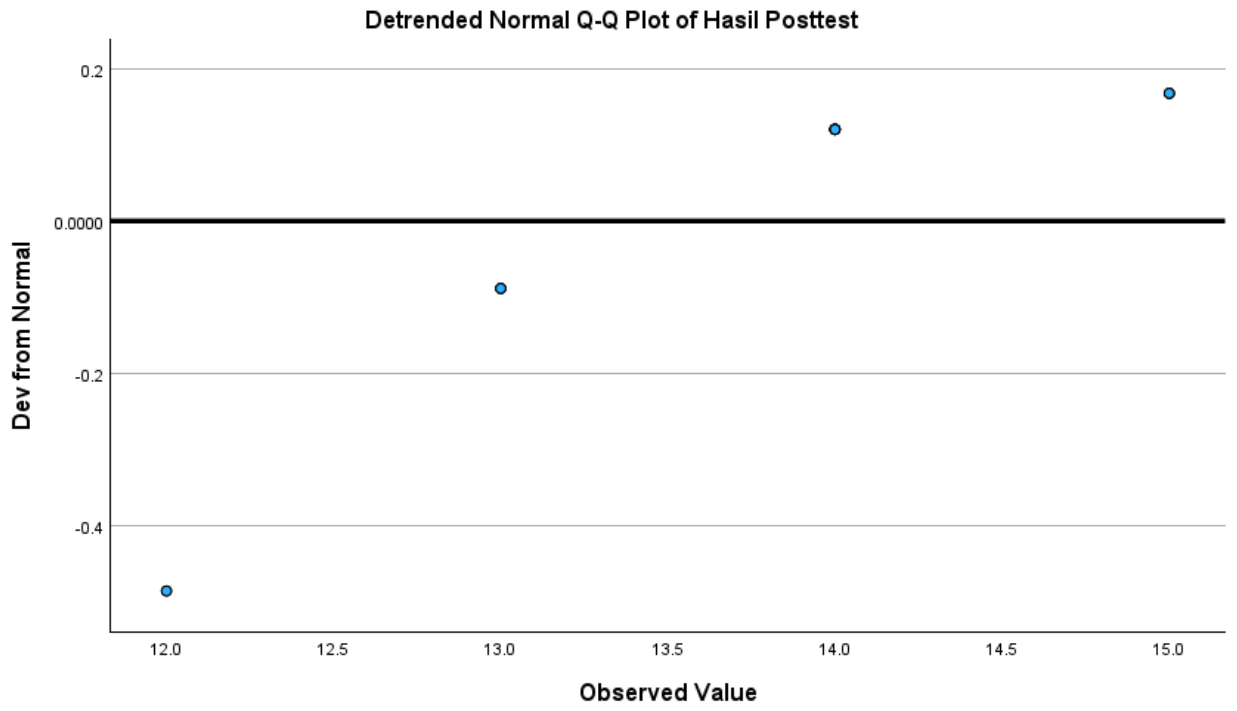
Frequency Stem & Leaf

2,00 12 . 00
3,00 13 . 000
7,00 14 . 0000000
3,00 15 . 000

Stem width: 1,00

Each leaf: 1 case(s)





Uji paired sampel t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest	9.7333	15	1.09978	.28396
	Hasil posttest	13.7333	15	.96115	.24817

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Hasil Pretest & Hasil posttest	15	.806	<,001	<,001

Paired Samples Test

		Mean	Paired Differences				Significance			
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		One-Sided p	Two-Sided p		
					Lower	Upper	t	df		
Pair 1	Hasil Pretest - Hasil posttest	-4.0000	.65465	.16903	-4.3625	-3.6374	-23.664	14	<,001	<,001

Paired Samples Effect Sizes

					Standardizer	Point	95%	Confiden	
					a	Estimate	Interval		
							Lower	Upper	
Pair 1	Hasil	Pretest	-	Hasil	Cohen's d	.65465	-6.110	-8.398	-3.812
	posttest				Hedges'	.69254	-5.776	-7.938	-3.603
					correction				

Lampiran

Dokumentasi hasil penelitian

pretest tema tanaman bunga



1. mengenalkan serta menjelaskan alat-alat yang digunakan pada permainan *finger painting* agar anak paham cara yang benar dalam penggunaannya.



clv





2.mengarahkan anak untuk mengoleskan cat *finger painting* pada kertas yang sudah tersedia di atas meja.





3.hasil menggambar menggunakan finger painting pada hari pertama



clx

Dokumentasi hari kedua penelitian dengan tema buah-buahan



4. terlihat anak sangat antusias pada permainan finger painting di hari kedua







Dokumentasi permainan finger painting dihari ketigaHari ketiga menggunakan media bentuk geometri



5. kegiatan menggambar yang tidak hanya dilakukan sekali agar dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak



clx





DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. Identitas Diri

Nama : Rauzatun Manik
Tempat/Tanggal Lahir : Seubadeh / 03 Maret 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Lr. Krh, Rukoh, Syiah Kuala, Banda Aceh
Pekerjaan/NIM : Mahasiswa / 1911070073

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Wahyu Manik
Nama Ibu : Kamawati
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Pekerjaan Ibu : -
Alamat Orang Tua : Desa Pasie Seubadeh, Kec. Bakongan Timur
Kab. Aceh Selatan

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 1 Bakongan Timur
SMP : SMP Negeri 1 Bakongan Timur
SMA/MA : SMA Negeri 1 Bakongan Timur

