

**JURNAL RAUDHAH**

Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sumatera Utara  
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

---

**PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ISLAMIYAH KELURAHAN PADANG MERBAU**

Oleh

**Siti Mardiah<sup>\*</sup>, Masganti Sit<sup>\*\*</sup>, Fauziah Nasution<sup>\*\*\*</sup>**  
<sup>\*</sup>FITK UINSU, <sup>\*\*</sup> FITK UINSU, <sup>\*\*\*</sup>alumniUINSU

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Kreativitas anak di Raudhatul Athfal Islamiyah menggunakan kegiatan *Finger Painting*, (2) Kreativitas anak menggunakan kegiatan mewarnai di RA Islamiyah (3) Pengaruh yang signifikan kegiatan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak di RA Islamiyah.

Jenis penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen 6,26 sehingga kreativitas anak di kelas eksperimen masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 2,46, sehingga kreativitas anak belum maksimal berkembang. Berdasarkan hasil hipotesis yang menyatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 4,61 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,131 pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan tingkat kepercayaan 95 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak di Raudhatul Athfal Islamiyah Tahun Pelajaran 2017-2018.

**Kata kunci:** Kreativitas, Kegiatan *Finger Painting*

**A. Pendahuluan**

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi individu dalam menjalani kehidupan. Dengan memiliki kreativitas seseorang akan dapat menyelesaikan masalahnya dengan mudah, karena dengan kreativitas seseorang tersebut akan menemukan jalan keluar dari permasalahannya dan biasanya jalan keluar tersebut merupakan jalan yang unik berbeda dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan dan Munandar bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Masganti, 2016, 1).

Kreativitas anak usia dini dapat dilihat ketika dalam proses pembelajaran apakah anak tersebut memiliki rasa ingin tahu atau tidak, anak mampu mengerjakan tugas yang

Correspondency Author:

\* mar.mardiah.diah@gmail.com

\*\* masganti@uinsu.ac.id

\*\*\* fauziahnasution@uinsu.ac.id

diberikan guru dengan baik atau tidak, anak memiliki imajinasinya sendiri atau tidak dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Khadijah bahwa kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi. Seorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu difikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya (Khadijah, 2017, 130). Kreativitas yang dimiliki oleh anak usia dini banyak yang tidak diketahui oleh guru. Biasanya, anak yang selalu bertanya akan dimarahi oleh guru karena guru merasa bahwa anak tersebut cerewet dan tidak bisa diam. Padahal, anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi adalah termasuk anak yang memiliki kreativitas. Jika sejak usia dini rasa ingin tahu anak sudah dipatahkan, dengan kata lain guru tersebut telah menghambat perkembangan kreativitas anak tersebut. Anak yang dilarang untuk melakukan eksplorasi dengan alasan takut, maka hal tersebut juga menghambat perkembangan kreativitas anak. Misalnya, anak dilarang bermain pasir, dilarang bermain cat, dilarang bermain air, dan hal-hal yang membuat anak menjadi kotor. Pada intinya orang tua ataupun guru melarang hal tersebut karena mereka tidak mau capek. Misalnya jika baju anak kotor karena cat, orang tua malas mencuci pakaian anak yang kotor karena susah untuk dibersihkan. Sehingga banyak kita jumpai anak yang takut untuk “kotor” karena takut dimarahi oleh orang tuanya.

Berdasarkan informasi dari salah seorang guru di RA (Raudhatul Athfal) Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi yang bernama Tria, beliau menjelaskan bahwa kreativitas anak di RA Islamiyah belum berkembang. Anak masih belum bisa menggambar sesuatu sesuai dengan imajinasinya, maksudnya anak masih mencontoh gambar yang dibuat oleh guru, rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang baru masih belum berkembang dengan baik, dan lain-lain. Dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada hari Sabtu 6 Januari 2018, hanya terdapat 3 dari 15 anak yang termasuk ke dalam anak kreatif, yaitu anak yang mampu memodifikasi gambar guru, pandai memadukan warna dan mewarnai gambar dengan warna yang sesuai. Sedangkan selebihnya terkadang diam saja di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, kegiatan kolase masih dibantu oleh guru, menggambar atau mewarnai sesuai dengan instruksi guru dan anak mewarnai masih keluar dari garis pada gambar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terlihatlah bahwa kreativitas anak di RA Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi belum berkembang. Namun

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

*Finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan (Anita, 2016, 16). Menurut B.E.F. Montolalu, *finger painting* dapat mengembangkan ekspresi dalam media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot tangan/ jari, koordinasi mata dan tangan, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan (Montolalu, 2009, 17).

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

Dari penjelasan di atas, tampaklah bahwa kegiatan *finger painting* menarik dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan *finger painting*, anak diharapkan mampu mengombinasikan warna sehingga terciptalah suatu karya yang indah dari seorang anak serta anak tidak jijik untuk mengotori tangannya dengan berani untuk mencelupkan tangan atau jari-jarinya ke dalam cat pewarna yang basah/cair. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

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

## **B. Kajian Literatur**

### **1. Kreativitas**

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan kreativitas, seseorang mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan memadukan hasil pengalamannya dengan imajinasi yang dia punya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Hal ini sejalan dengan pendapat *Gallagher* yang ditulis dalam Khadijah, bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk mencipta, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain (Khadijah, 2015, 155).

Kreativitas adalah produk dari tata cara berfikir yang baik dan benar. Diperlukan berfikir secara baik dan benar dengan paduan imajinasi sehingga terciptalah suatu kreativitas. Dengan demikian, kita perlu mengetahui yang menyangkut tentang berfikir kreatif. Sejalan dengan hal tersebut, Mardianto mengungkapkan bahwa berfikir kreatif harus memenuhi 3 syarat. Pertama, kreativitas harus memperlihatkan respons atau gagasan yang baru, atau secara statistik sangat jarang terjadi. Tetapi kebaruan saja tidak cukup. Anda dapat mengatasi kepadatan penduduk di kota dengan membangun rumah-rumah di bawah tanah. Ini baru, tapi sukar dilaksanakan. Syarat kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin (Mardianto, 2014, 161).

Biasanya kreativitas seseorang akan timbul ketika sedang mengalami masalah. Maka ia akan mencari jalan keluar dari permasalahannya tersebut dan menciptakan suatu produk atau bahan untuk memecahkan masalahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan dan Munandar dalam Masganti, bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Masganti, 2016, 1).

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

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

si kecil. Kegiatan ini tentunya sangat menyenangkan jika alat dan bahannya divariasikan (Julia, 2016, 244).

Sejalan dengan pendapat di atas, Kalih menjelaskan bahwa *Finger painting* (melukis dengan jari) atau tangan merupakan pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi setiap anak. Anak akan merasakan sensasi rabaan saat menyentuh cat dan melakukan serangkaian gerak eksploratif yang bervariasi di atas kertas. Dengan bebas dan spontan anak dapat membuat gambar atau sapuan-sapuan warna yang lebih ekspresif. Melalui kegiatan ini koordinasi kemampuan motorik dengan pengamatan dan rabaan anak dilatih menjadi lebih peka dan kuat. Kegiatan ini dapat dilakukan anak saat berusia 2 tahun ke atas. Namun kegiatan ini membutuhkan persiapan dan waktu yang tidak singkat (Kalih, 2012, 18).

### **C. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang dipakai yaitu *Pre Eksperimental Design-One Group Pre Test-Post Test*. Penelitian ini meneliti sebanyak 30 anak. Dalam penggunaan kelas kontrol dan eksperimen dipilih dengan menggunakan *Simple Random Sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2013, 120). Penentuan kelas dilakukan secara acak yaitu dengan menuliskan nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kertas, lalu setiap guru mengambil satu kertas. Jika guru mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok eksperimen maka kelasnya dijadikan kelompok yang menerapkan *treatment* kegiatan *finger painting*. Sedangkan guru yang mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok kontrol maka kelasnya dijadikan sebagai kelompok yang tidak menerapkan *treatment*.

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

**D. Hasil Temuan dan Pembahasan**

**1. Hasil Temuan**

Berikut ini akan dijelaskan tentang hasil penelitian mengenai pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di RA islamiyah.

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

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

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

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

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

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

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

1) Menyusun Distribusi Frekuensi Data

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

a) Menghitung Rentang Data (R)

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

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

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

b) Mencari interval kelas (i)

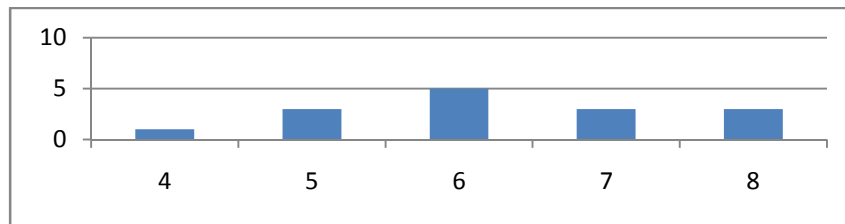
$$i = \frac{2}{3,97} = 0,50$$

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



dengan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan mewarnai tergolong dalam kategori belum berkembang.

2) Menyusun Distribusi Frekuensi Data

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

a) Menghitung Rentang Data (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\
 &= 4 - 1 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 Ci &= 1 + 3,3 \log 3 \\
 &= 1 + 3,3 \cdot 0,47 \\
 &= 2,551
 \end{aligned}$$

c. Mencari interval kelas (i)

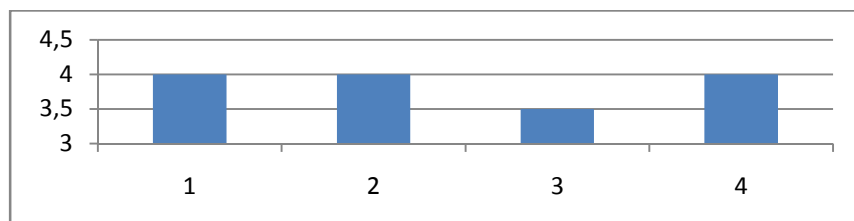
$$i = \frac{2}{2,551} = 0,78$$

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

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

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

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



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

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

Berdasarkan data hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, maka dijelaskan bahwa anak kelas eksperimen memiliki nilai rendah, nilai tinggi, nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak yang menggunakan kegiatan *finger painting* lebih baik dibandingkan dengan anak yang menggunakan kegiatan mewarnai.

**c. Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak (Uji Hipotesis)**

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

**Tabel 4.8 Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis**

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

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

**2. Pembahasan**

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

Setelah dilakukan penelitian pada kedua kelas sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memperoleh hasil yang berbeda dengan skor pada kelas eksperimen rata-rata 6,26 dan skor kelas kontrol rata-rata 2,46. Dari skor tersebut memiliki selisih 3,8 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak di kelas eksperimen dengan kreativitas anak dikelas kontrol yang menggunakan kegiatan mewarnai. *Finger Painting* terdiri dari 2 kata, yaitu *Finger* dan *Painting*. Dalam bahasa Inggris kata "*finger*" artinya jari dan "*painting*". *Painting* dapat diartikan sebagai melukis dengan cat air. Hal ini tentunya merupakan bagian dari seni yang juga berhubungan dengan sensori si kecil. Kegiatan ini tentunya sangat menyenangkan jika alat dan bahannya divariasikan (Julia, 2016, 244). Kegiatan *finger painting* ini dapat berpengaruh pada kreativitas anak, karena anak bebas berekspresi dengan berbagai warna, dan bentuk.

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

#### **E. Kesimpulan dan Saran**

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan penilaian pada kreativitas yang dilakukan dengan menggunakan kegiatan *finger painting* maka diperoleh rata-rata skor 6,26, dan *varians*1,0601 sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan

*finger painting* termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan atau memuaskan.

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

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diberikan yaitu bagi Kepala Sekolah, sebaiknya menyediakan sarana dan pra sarana yang dapat digunakan untuk lebih mengembangkan kreativitas anak. kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak seharusnya bervariasi agar menarik minat para calon orang tua murid, sehingga mau memasukkan anaknya ke sekolah. Bagi guru, sebaiknya seorang guru harus mampu mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai kegiatan sehingga anak tidak menjadi bosan dengan kegiatan yang hanya itu-itu saja. Kegiatan *finger painting* mampu menarik perhatian dan minat anak untuk lebih mengembangkan kreativitas mereka sehingga anak menjadi tidak bosan pada proses pembelajaran.

#### Daftar Pustaka

Dian Sukowati, Kalih, 2012, "*Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Bangsri 01 Karang Pandan Tahun Pelajaran 2011-2012*", Kalih Dian Sukowati : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta

Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing

Khadijah, 2017, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing

Masganti Sit, dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing

Montolalu, B.E.F., 2009, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka

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

Sarah Rangkuti, Julia, 2016, *Rumah Main Anak 2*, Bandung : Sahabat Sejati Publishing

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung :Alfabeta