

## Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak

Miftahillah<sup>1</sup>, Lia Husnia<sup>2</sup>, Irene Rosalina<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> STITNU Al Hikmah Mojokerto

<sup>3</sup> STAI Nurul Islam Mojokerto

CORRESPONDENCE: ✉ [miftahillah@gmail.com](mailto:miftahillah@gmail.com)

### Article Info

Article History

Received : 04-02-2023

Revised : 10-02-2023

Accepted : 20-02-2023

### Keywords:

*Finger painting*;

Kreativitas;

Anak usia dini

### Abstrak

Anak adalah buah hati dan kebanggaan kedua orang tuanya, dimana setiap orang tua mendambakan perkembangan dan kreativitas anaknya sehingga orangtua perlu memberikan pendidikan di sekolah dan juga bimbingan orang tua di rumah. Kegiatan finger painting dalam penelitian ini adalah teknik melukis dengan menggoreskan pasta kreatif menggunakan jari atau telapak tangan secara bebas di atas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan penuh warna, unik, dan orisinal.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh finger painting terhadap kreativitas anak kelompok B dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh finger painting terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang.

Sampel dalam penelitian ini mengambil seluruh populasi sebanyak 19 siswa di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang. Kesimpulan dari uji wilcoxon didapatkan dengan nilai  $Z = -3.752$  dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0.00 dimana  $p/\text{sig.} < 0.01$  yaitu ada perbedaan nilai atau skor perkembangan fisik motorik kasar anak untuk pre-test dan post-test, artinya ada pengaruh yang sangat signifikan penerapan pembelajaran finger painting terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang.

### Introduction

Anak adalah buah hati dan kebanggaan kedua orang tuanya, dimana setiap orang tua mendambakan perkembangan dan kreativitas anaknya sehingga orangtua perlu memberikan pendidikan di sekolah dan juga bimbingan orang tua di rumah. Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sujiono (Sisca Rahmadonna, 2011:1) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuhkembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Permendikbud Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat

dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Stimulasi yang intensif dan tepat sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut, sehingga anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Anak usia dini belum mampu mengembangkan sendiri potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri.

Dalam pandangan Islam, kreativitas terdapat dalam al Qur'an surah Thaha ayat 114 yang artinya maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan". Dalam hal ini kreativitas didapat dari Allah dengan menambahkan ilmu pengetahuan sehingga kreativitas bertambah dan sebuah hadits Rasulullah SAW bersabda: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim." (HR Ibnu Majah), sehingga setiap muslim diwajibkan untuk menuntut ilmu sehingga bertambah kreativitasnya.

Mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain yaitu: aktif berapresiasi, gemar merenung, responsif terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak dapat dilakukan dengan cara:

#### 1. Pengembangan Kreativitas Melalui Hasta Karya

Pada dasarnya melalui proses pembuatan hasta karya anak melakukan aktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi sekaligus memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan anak sendiri berdasarkan benda yang sudah pernah anak temui maupun yang telah anak modifikasi. Melalui proses tersebut, anak juga melibatkan aspek kognitif, misalnya anak berimajinasi untuk membayangkan bentuk yang akan anak buat.

#### 2. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (diangan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Imajinasi dapat diartikan pula sebagai khayalan. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya seluas-luasnya dan tanpa batas, kemampuan inilah yang mendorong munculnya kreativitas pada anak. Sebagai contoh, anak menggunakan benda-benda disekitarnya untuk bermain, sapu digunakan sebagai motor, kursi digunakan sebagai mobil.

#### 3. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak, terutama dari alam. Eksplorasi memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat,

## Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak

memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak. Pada saat anak menjelajah alam itulah, kreativitas akan muncul pada diri anak.

### 4. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

Eksperimen banyak dihubungkan dengan percobaan di laboratorium dan proses rumit untuk memecahkan suatu masalah. Namun, bagi anak eksperimen lebih sederhana pada ranah bagaimana proses terjadinya sesuatu, mengapa hal itu bisa terjadi, dan bagaimana pemecahan masalahnya. Anak terlebih dahulu mengidentifikasi (apa ini) dengan cara mengelompokkan maupun memberikan label. Kemudian memperhatikan hubungan sebab-akibat, untuk menjawab hubungannya maka anak melakukan pengujian menurut imajinasinya.

### 5. Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek

Metode proyek merupakan pembelajaran yang menghadapkan anak pada personalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok. Metode proyek memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi, sehingga anak memiliki peluang untuk berkreasi dan mengembangkan diri secara optimal.

Selain itu, kreativitas juga dapat berkembang apabila pembelajaran yang dilaksanakan guru memiliki kriteria sebagai berikut:

#### 1. Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan

Belajar yang menyenangkan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga dewasa. Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan pada anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa anak pada kondisi yang nyaman untuk belajar sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Kondisi tersebut ditandai dengan anak banyak bertanya, anak antusias mengikuti kegiatan, anak tertawa, dan asyik menikmati pembelajaran yang diberikan guru.

#### 2. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain

Bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak belajar tentang banyak hal tanpa anak sadari dan tanpa terbebani. Saat anak bermain anak mengenal aturan, sosialisasi, toleransi, menata emosi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Dengan demikian guru perlu memilihkan permainan yang tepat untuk anak sebagai materi dalam pembelajarannya.

#### 3. Mengaktifkan Anak

Belajar aktif merupakan proses dimana anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan atau mencipta dari bahan-bahan di sekitarnya. Pendekatan belajar aktif

sangat mendorong program kreativitas bagi anak, karena anak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuannya melalui pengalaman, informasi, dan mampu menghasilkan produk kreatif.

4. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan

Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan satu kesatuan utuh dan menyeluruh, sehingga kegiatan yang dirancang mencakup seluruh aspek perkembangan anak.

5. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret

Bagi anak, proses memahami dan mengerti akan lebih cepat diterima anak dan bermakna apabila anak mengamati dan berinteraksi dengan obyek pembelajaran. Pada usia TK, perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra-operasional konkret, sehingga pembelajaran harus disertai dengan obyek nyata.

Berdasarkan pendapat di atas, maka guru dapat membuat sebuah rancangan pembelajaran yang baik bagi anak, antara lain bersifat mengaktifkan anak melalui kegiatan-kegiatan yang banyak melibatkan anak. Anak yang melakukan kegiatan secara nyata atau konkret akan lebih mudah memahami suatu hal yang kemudian akan dikembangkan melalui proses berpikir kreatif menjadi suatu hal baru di kemudian hari. Selain itu, anak masih memiliki tingkat konsentrasi yang rendah oleh sebab itu agar tidak mudah bosan pembelajaran didesain dengan menyenangkan. Pembelajaran akan menyenangkan bagi anak apabila anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai media sehingga kreativitas anak dapat berkembang optimal.

*Finger painting* adalah suatu istilah melukis dengan jari, bahwa *finger painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. *Finger painting* artinya lukisan jari, disebut demikian karena melukisnya dengan jari menggunakan bahan cair, Secara singkat dapat dipahami bahwa kegiatan *finger painting* lebih mengarah pada pengembangan aspek motorik anak. menjelaskan bahwa *finger painting* merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak dimana seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu, namun dalam proses kegiatannya, bukan saja aspek motoric yang dapat dikembangkan melalui kegiatan *finger painting*.

*Finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih perkembangan imajinasi, memperhalus motorik halus dan mengarah bakat seni khususnya seni rupa. Artinya, ada aspek kreativitas yang muncul saat anak melakukan kegiatan *finger painting*, misal saat anak memulai untuk mencari gagasan tentang apa yang akan anak lukis kemudian melukisnya dengan mencampur warna sehingga tercipta sebuah hasil karya yang unik dan orisinal.

Tujuan kegiatan *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan

## Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak

jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan (Montolalu, 2009:17).

Jenis kegiatan ini merupakan suatu cara berkreasi di bidang datar dengan bubur berwarna sebagai bahan pewarnanya dan jari atau telapak tangan sebagai alatnya. Sesuai dengan perkembangan anak serta bahan yang dipergunakan, jenis kegiatan ini cocok diberikan kepada anak-anak TK dan anak-anak kelas rendah SD.

Pada kegiatan ini, warna memegang peranan yang sangat penting karena kemungkinan keragaman goresan masih terbatas oleh kemampuan gerak otot lengan mereka. Kegiatan *finger painting* dalam penelitian ini adalah teknik melukis dengan menggosokkan Pasta kreatif menggunakan jari atau telapak tangan secara bebas di atas media yang digunakan sehingga menghasilkan lukisan yang penuh warna, unik, dan orisinal.

Manfaat *finger painting* antara lain sebagai berikut :

- a. *Finger painting* sebagai alat bantu media untuk mengekspresikan seni mereka.
- b. *Finger painting* melatih anak untuk berkonsentrasi, sehingga dapat sebagai terapi bagi anak hiperaktif.
- c. *Finger painting* mempunyai potensi untuk kesehatan psikologis. Aktivitas *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Montolalu (2009:17) menyebutkan manfaat kegiatan *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan". Lebih lanjut Prasetyono (2007: 120) menjelaskan "melalui kegiatan *finger painting* anak bias lebih bebas melukis dan menggambar menggunakan kedua telapak tangan dan kakinya dan sangat baik untuk melatih koordinasi mata dan tangan dan juga sangat menyenangkan".

Manfaat *finger painting* dalam penelitian ini adalah *finger painting* memberikan peluang bagi anak untuk memunculkan ide-ide gambar bagi anak, yang kemudian dapat dituangkan oleh anak menjadi sebuah hasil karya yang sesuai dengan keinginan anak, unik, dan orisinal sehingga kreativitas anak dapat berkembang.

### Method

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya (Lexy, 2000:236). Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini

menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* menggunakan *One-Group Pre-Test-Post-Test Designs*.

Metode ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak RA kelompok B sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut bagan penelitiannya menurut Arikunto (2013: 56):



**Bagan 1 Rancangan Penelitian**

Dari bagan di atas dapat diketahui prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan O1 yaitu *pre-test* untuk mengukur kreativitas anak sebelum diberikan *treatment* berupa *finger painting*.
2. Memberikan X yakni perlakuan (*treatment*) penerapan *finger painting* kepada anak atau subyek untuk jangka waktu tertentu.
3. Memberikan O2 yaitu *pos-test* untuk mengukur kemampuan kreativitas anak setelah pemberian *treatment* yakni penerapan *finger painting*.
4. Membandingkan O1 dengan O2 untuk mengetahui adanya perubahan yang terjadi setelah diberikan *treatment* berupa penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B.

Sukmadinata (2013 : 250-251) berpendapat “populasi merupakan kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian”. Sedangkan menurut Sugiono (2018 : 18) menjelaskan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan populasi adalah Keseluruhan kelompok yang terdiri dari subyek, obyek, karakteristik yang terdapat pada penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah anak sebanyak 19 anak.

Instrumen pada penelitian ini akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka instrumen ini memiliki skala. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mentah berupa angka dan lebih fleksibel untuk mengukur proses kegiatan dalam pembelajaran dengan metode observasi, nantinya data terkumpul dihitung nilai totalnya. Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi yang sistematis dilakukan pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pada penelitian ini, observasi dilakukan saat sebelum dan sesudah pembelajaran *finger painting* diterapkan.

## Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dengan Uji *Wilcoxon* melalui Program IBM SPSS Statistic 21. *Wilcoxon signed rank test* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan berbeda (Pramana, 2012).

Uji *Wilcoxon* termasuk dalam pengujian non parametrik. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan antara dua kelompok data yang saling berhubungan. Uji ini memiliki kekuatan tes yang lebih dibandingkan dengan uji tanda. Asumsi-asumsi untuk uji *Wilcoxon*. Data yang digunakan setidaknya berskala ordinal.

Untuk melakukan uji *Wilcoxon* dengan melakukan langkah-langkah prosedur (Siregar, 2013) sebagai berikut:

### a. Hipotesis

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen (memakai *finger painting*) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan *finger painting*).

$H_1$ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (menggunakan *finger painting*) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan *finger painting*).

### b. Taraf Signifikansi ( $\alpha$ ) = 1% dan 5%

Dalam Uji Hipotesis menggunakan SPSS didapatkan output “Test Statistics”, dasar pengambilan keputusan yang digunakan uji signifikansi menurut Sutrisno Hadi (2000:45) berpedoman pada KUHP (Kaidah Uji Hipotesis Penelitian) Konvensional dengan ketentuan sebagai berikut seperti yang tertera pada tabel 4 di bawah ini :

Tabel 4 Kaidah Uji Hipotesis Penelitian (KUHP) Konvensional

No.	p/sig.	Signifikansi
1	Sig/p < 0,01	Sangat signifikan
2	Sig/p < 0,05	Signifikan
3	Sig/p >= 0,05	Tidak signifikan

Sumber : Sutrisno Hadi (2000:45)

### c. Rumus uji wilcoxon

$$z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan: N = jumlah data; T = jumlah rangking dari nilai selisish yang negatif/positif

### d. Kriteria Pengujian

$H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak apabila nilai probabilitas > 0,01.

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima apabila nilai probabilitas < 0,01.

## Prosedur Pelaksanaan Penelitian

### 1). Tahap Persiapan

- a. Menemukan masalah untuk diteliti
- b. Menyusun proposal

- c. Menentukan lokasi penelitian  
Dalam penelitian ini, mengambil lokasi di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang.
  - d. Mengurus surat ijin penelitian  
Surat ijin penelitian diperoleh dan ditandatangani oleh Ketua STITNU Al Hikmah Mojokerto dan selanjutnya diserahkan ke RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang.
- 2). Tahap pelaksanaan penelitian
- a. Membuat jadwal penelitian
  - b. Pengumpulan data tentang kemampuan berhitung anak melalui *pre-test*.
  - c. Melakukan *treatment* dengan menerapkan *finger painting* yang diberikan sebanyak 4 kali pertemuan selama 2 minggu. Dengan 3 kelompok 5 anak dan 2 kelompok 6 anak.  
*Treatment* 4 kali pertemuan dengan kegiatan sebagai berikut:
    - 1) Permainan mempunyai ide gambar;
    - 2) Permainan mempunyai ide dalam pemilihan warna;
    - 3) Permainan melakukan pencampuran warna;
    - 4) Permainan memodifikasi gambar;
    - 5) Permainan membuat karya dari ide sendiri;
    - 6) Permainan membuat karya yang berbeda;
    - 7) Permainan mengembangkan ide.
  - d. Melakukan *post-test* setelah diberikan *treatment* untuk mengetahui adanya perubahan.
  - e. Membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh dari penerapan *finger painting*.
  - f. Tahap menyimpulkan hasil penelitian dengan menyusun laporan.
- 3). Tahap penyusunan laporan akhir Penelitian.

### **Result and Discussion**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji validitas eksternal dimana instrumen diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrument dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. (Sugiyono, 2003: 183). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *corrected item- total correlation*, yang dianalisa dengan program SPSS dengan batas kriteria uji 0,250 Item pertanyaan dikatakan valid jika nilai *corrected item-total correlation*nya bernilai positif dan minimal sama dengan atau di atas 0,250.

## Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak

Program digunakan dalam penelitian ini adalah program *IBM SPSS Statistics 21* untuk melakukan penghitungan, termasuk melakukan uji kevalidan terhadap item data kegiatan. Dari hasil uji kevalidan penelitian yaitu sebanyak 6 item kegiatan, kemudian diteruskan menjadi data penelitian. Dalam uji ini peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak maka untuk kebutuhan data, peneliti melakukan penilain sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dilakukan perlakuan (*treatment*) yaitu penerapan pembelajaran kelompok dengan menggunakan uji *wilcoxon signed rank*.

### a. Output Ranks

Hasil output ranks merupakan bagian dari uji Wilcoxon yang menjelaskan data *pre-test* dan *post-test* tersaji dalam tabel 5 berikut ini:

**Tabel 5 Output Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	18 <sup>b</sup>	9,50	171,00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	19		

a. Post Test < Pre Test; b. Post Test > Pre Test; c. Post Test = Pre Test

Sumber: Output SPSS

Adapun penjelasan dari tabel 5 di atas berupa *output ranks* sebagai berikut:

1. *Negative Ranks* atau selisih (negative) antara penerapan pembelajaran Kelompok untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0 untuk nilai N, Mean Rank = 0 dan Sum of Ranks = 0 menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*
2. *Positive Ranks* atau selisih (positif) antara *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan angka 19 positif (N) yang artinya ke 19 siswa mengalami peningkatan skor (nilai) dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*, Mean Rank atau rata-rata peningkatan sebesar 9,50, sedangkan Sum of Ranks atau jumlah rangking positif sebesar 171,00. Sedangkan Ties adalah nilai kesamaan *pre-test* dan *post-test*, disini menunjukkan nilai 1, yang artinya ada 1 siswa nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Dengan hipotesis uji Wilcoxon sebagai berikut :

1. Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari < 0.01 maka  $H_a$  diterima
2. Sebaliknya jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari > 0,01 maka  $H_a$  ditolak.

Berikut disajikan tabel 4.18 hasil dari uji *wilcoxon signed rank* :

Tabel 6 Test Statistics<sup>a</sup>

	Post Test - Pre Test
Z	-3.752 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel 6 *output Test Statistics* di atas, dengan nilai  $Z = -3.752$  dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.01 maka  $H_a$  diterima, yang artinya ada pengaruh yang sangat signifikan sehingga maka dapat disimpulkan ada pengaruh sangat signifikan penerapan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang.

Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan *finger painting* dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang. Oleh sebab itu perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *finger painting* diberikan pada kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang yang berjumlah 19 anak. Pembelajaran *finger painting* diberikan dalam empat kali pertemuan kurang lebih selama 2 minggu. Sebelum perlakuan diberikan peneliti dan dibantu dengan guru melakukan pengukuran awal (*pre-test*) yang bertujuan agar peneliti mengetahui kemampuan awal anak. Setelah perlakuan diberikan peneliti melakukan pengukuran kembali (*post-test*) dengan menggunakan instrumen penelitian yang sama dengan instrumen pada pengukuran awal (*pre-test*) yaitu lembar observasi kemampuan kreativitas anak.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dengan Uji *Wilcoxon* melalui Program IBM SPSS Statistic 21. *Wilcoxon signed rank test* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda. Berdasarkan output test statistics dengan nilai  $Z = -3.752$  dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.01 maka  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh sangat signifikan penerapan *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang.

Peningkatan kemampuan berhitung ini ditunjukkan oleh berkembangnya kemampuan yang dicapai dan sesuai dengan ruang lingkup kemampuan kreativitas anak pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Peningkatan kemampuan berhitung anak ditunjukkan dengan kenaikan skor kemampuan kreativitas anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *finger painting*.

## Pengaruh Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak

Pada saat perlakuan pembelajaran menggunakan *finger painting* diberikan, anak diarahkan untuk dapat bekerja dalam kelompok kecil yang kemudian dari bekerja kelompok. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusman (2012 : 214) yakni gagasan utama dari pembelajaran menggunakan *finger painting* adalah pembelajaran dalam kreativitas maupun mengenal warna pada anak usia dini sebaiknya dengan tahapan yang tepat dan melalui benda-benda yang nyata atau konkrit. Dalam penerapannya, anak-anak berada pada suatu kelompok untuk menyelesaikan. Dalam penelitian ini kerja kelompok diarahkan pada permainan-permainan kelompok. Hal ini sesuai dengan pernyataan Huda (2011: 257) bahwa pembelajaran menggunakan *finger painting* pada anak-anak RA diberikan dengan memberikan tugas-tugas kelompok. Jenis tugas menggunakan *finger painting* adalah tugas-tugas yang secara eksternal diatur oleh guru dan melibatkan pembagian peran yang sudah terstruktur dalam bentuk permainan.

Permainan-permainan tersebut diberikan dengan memanfaatkan *finger painting*. Pemanfaatan *finger painting* ini bertujuan anak dapat mengeksplorasi lebih dalam kemampuan kreativitas. Hal ini dikarenakan tahap perkembangan anak pada usia TK (4-6 tahun) anak termasuk di dalam tahap praoperasional dimana anak belum mampu berpikir abstrak mengenai suatu peristiwa atau kejadian (Piaget dalam Hurlock, 2010:243). Untuk membantu anak menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa tersebut anak memerlukan suatu media yang nyata dan konkrit. Salah satu media tersebut yakni *finger painting*. Pujiwati (Sudono, 2000:18), penggunaan *finger painting* dapat memberikan informasi atau contoh konkrit bagi anak akan mendapat informasi dan pengalaman langsung saat mengeksplorasi *finger painting* ini, karena merupakan kegiatan nyata yang bisa dilakukan.

### Conclusion

Penerapan pembelajarn *finger painting* ini memberikan hasil yang sangat signifikan terhadap kemampuan kreativitas pada anak. Hasil tersebut dapat diketahui dengan adanya peningkatan skor kemampuan kreativitas pada anak kelompok B antara sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan *finger painting*. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “pengaruh *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di RA Al Hikmah Ngampungan Barend Jombang” telah terbukti. Bertambahnya kemampuan kreativitas anak ditunjukkan oleh perubahan aspek kreatif secara positif dan beragam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *finger painting*. Anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan *finger painting* tampak mulai menerapkan dan memahami materi yang telah disampaikan.

**References**

- B.E.F. Montolalu. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas.(2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak: Jilid 1*.(Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sisca Rahmadonna. (2004). *Pembelajaran untuk PAUD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional.