

Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong

by Safrida Harahap

Submission date: 27-Jun-2024 02:36PM (UTC+0700)

Submission ID: 2409328415

File name: JSR_-_vol_2_no_4_hal_131-140.docx (80.5K)

Word count: 2922

Character count: 18585

Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong

Safrida Harahap

STAI Barumun Raya Sibuhuan

safridaharahap08@gmail.com

Rani Astria Silvera Harahap

STAI Barumun Raya Sibuhuan

raniastriasilvera.harahap89@gmail.com

Mira Yanti Lubis

STAI Barumun Raya Sibuhuan

myantilubis87@gmail.com

Alamat: Jl. Kihajar Dewantara No. 66 B Sibuhuan

Korespondensi penulis: safridaharahap08@gmail.com

19

Abstract: The purpose of this study is to find out: (1) Development of children's creativity at PAUD Pelita Harapan Pasar Latong, (2) the influence of finger painting games on the development of children's creativity at PAUD Pelita Harapan Pasar Latong. This research uses a quantitative approach with an experimental research type. The research design used a one-group pretest-posttest type pre-experiment. The instruments used consisted of observation and documentation. The data analysis technique used descriptive statistics and conducted a requirement test, namely normality test and homogeneity test. Hypothesis testing using the "t" test. The results showed that: (1) The development of children's creativity at PAUD Pelita Harapan Pasar Latong has developed well, this can be seen from the results of observations of the development of children's creativity during the pretest and during the posttest. The pretest results obtained an average of 13,4 on the posttest obtained an average of 26,9. (2) The results of the "t" test calculation obtained $t_{count} = 13,76$ when compared with the t_{table} at the 95% confidence level or 5% error rate with free degrees ($db = N - k = 20 - 2 = 18$) obtained $t_{table} 2,10$. If the price of $t_{count} = 13,76$ is compared with $t_{table} = 2,10$, it is known that t_{count} is greater than t_{table} , ($13,76 > 2,10$). This means that the proposed hypothesis is accepted. That is, there is an influence between finger painting games on the development of children's creativity at PAUD Pelita Harapan Pasar Latong.

Keywords: Finger Painting, Creativity development, Early Childhood.

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong, (2) pengaruh permainan *finger painting* terhadap perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian menggunakan pre-eksperimen tipe *one-group pretest-posttest*. Instrumen yang digunakan terdiri dari observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif serta melakukan uji syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji "t". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar latong sudah berkembang dengan baik hal ini terlihat dari hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada saat *pretest* dan saat *posttest*. Hasil *pretest* diperoleh rata-rata 13,4 pada *posttest* diperoleh rata-rata 26,9. (2) Hasil perhitungan uji "t" diperoleh $t_{hitung} = 13,76$ bila dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5% dengan derajat bebas ($db = N - k = 20 - 2 = 18$) diperoleh $t_{tabel} 2,10$. Apabila harga $t_{hitung} = 13,76$ dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2,10$ maka diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , ($13,76 > 2,10$). Hal ini berarti hipotesis yang diajukan diterima. Artinya, Terdapat pengaruh antara permainan *finger painting* terhadap perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar latong.

Kata kunci: Finger Painting, perkembangan Kreativitas, Anak Usia Dini.

LATAR BELAKANG

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini disebut dengan masa emas (*golden age*) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. *Golden age* merupakan fase kehidupan yang unik dengan segala karakteristik khasnya. Pada masa ini anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu. Oleh karena itu, dimasa ini lah segala potensi yang dimiliki anak dikembangkan salah satunya adalah potensi kreativitas.

Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak usia dini karena dengan adanya kreativitas memungkinkan anak menjadi individu yang berkualitas dalam hidupnya. Anak akan mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu juga dengan mengembangkan kreativitas sejak dini menjadikan anak lebih percaya diri, terbiasa menggagas pikirannya dan kreatif dalam membuat suatu karya. Hal ini senada dengan penjelasan (Harahap, 2022) yaitu kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Karena setiap anak memiliki potensi kreativitas yang harus dikembangkan agar anak memiliki bakat kreatif.

Adapun kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah dengan kegiatan *finger painting*. *Finger painting* merupakan salah satu teknik melukis/menggambar dengan cara mengoleskan adonan/ campuran warna (bubur warna) pada sebuah bidang gambar/kertas dengan menggunakan media jari atau telapak tangan sebagai alat untuk menggambar secara langsung yang dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, kemampuan motorik halus, serta menjadi sarana untuk mengekspresikan diri .

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong ditemukan bahwa kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari rasa percaya diri anak masih rendah, dalam proses pembelajaran anak masih cenderung diam jarang mengajukan pertanyaan. Selain itu daya cipta anak juga masih rendah, tidak ada inisiatif dari anak, anak hanya meniru apa yang dilakukan oleh guru. Hal ini tentunya terjadi disebabkan oleh banyak faktor salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang tidak variatif, pembelajaran masih berpusat pada guru saja. Sehingga membuat anak tidak dapat mengekspresikan diri pada saat pembelajaran yang berakibat pada ide-ide/gagasan anak tidak berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: "Pengaruh Permainan *Finger Painting* terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong".

KAJIAN TEORITIS

1. Perkembangan Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan ide, konsep, gagasan, bahkan produk yang baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain pada umumnya yang mempunyai nilai kemanfaatan dalam memecahkan suatu permasalahan (Mulyani, 2017). Sama halnya juga seperti yang diungkapkan oleh (Sit et al., 2016) bahwa kreativitas merupakan 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 atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Sedangkan menurut Halpern dalam (Aisyah, 2017) Kreativitas didefinisikan sebagai aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau *new ideas and useful*. Berdasarkan paparan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berpikir secara lancar dan orisinal untuk menghasilkan ide, gagasan ataupun pemecahan masalah yang berbeda dengan yang sebelumnya.

Kreativitas pada anak mempunyai ciri dan karakteristik tersendiri berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Menurut (Utami, 2014) ciri-ciri kreativitas meliputi: rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang dalam, menonjol dalam salah satu bidang seni, mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas, mempunyai daya imajinasi, dan orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Dalam mengembangkan kreativitas anak di kelas menurut (Hairiyah & Mukhlis, 2019) ada 4 hal yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu: (1) Mengembangkan rasa percaya diri pada anak dan tidak menimbulkan adanya perasaan takut, (2) Memberi kesempatan untuk menyampaikan keinginannya secara bebas dan terarah. (3) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter, dan (4) Melibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas adalah

kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial (Mulyani, 2017).

Mengembangkan kreativitas bagi anak memiliki manfaat besar yaitu kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi, menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, dan kreativitas membantu anak untuk mencapai keberhasilan di bidang (Sit et al., 2016). Adapun indikator kreatif menurut Baer dalam (Silalahi et al., 2020) yaitu: berpikir lancar yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide, berpikir luwes yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi, berpikir orisinal yaitu kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada, dan kemampuan memerinci adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail.

2. Permainan Finger Painting

Finger Painting berasal dari bahasa Inggris, *Finger* artinya jari sedangkan *Painting* artinya melukis. *finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat (Listyowati & Sugiyanto, 2012). Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan. Hal senada juga diungkapkan oleh (Riskayanti & Suwardi, 2018) *finger painting* ialah kegiatan membuat suatu pola pada adonan atau pasta dengan jari jemari di atas bidang gambar.

Semua kegiatan pasti memiliki tujuan dan kebermanfaatan. Tujuan utama yakni untuk memberikan kesenangan dan untuk mendapatkan pengetahuan baru dari permainan yang telah dimainkan. Adapun beberapa manfaat permainan *finger painting* menurut Pamadhi dalam (Astria et al., 2015) adalah: sebagai media untuk mencurahkan perasaan, sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk), berfungsi sebagai alat bermain, dapat melatih ingatan, melukis dapat melatih berpikir komprehensif (menyeluruh), dapat melatih keseimbangan, dapat melatih kreativitas, dapat melatih koordinasi antara mata tangan, dan dapat meluweskan jari jemari anak. Selain itu manfaat dari *finger painting* yaitu meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif dan melatih otot-otot jari (Rachmawati & Kurniati, 2017). Berdasarkan paparan tersebut disimpulkan bahwa permainan *finger painting* memberikan manfaat pada

perkembangan kreativitas dan imajinasi anak untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif selain itu juga *finger painting* bermanfaat pada perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan paparan di atas diduga ada pengaruh yang signifikan antara permainan *finger painting* terhadap perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik (Arikunto, 2010). Penelitian eksperimen digunakan bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan yaitu pengaruh permainan *finger painting* terhadap perkembangan kreativitas anak. Adapun desain penelitian menggunakan pre-eksperimen tipe *one-group pretest-posttest*. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 selama 1 (satu) bulan yaitu bulan agustus 2023. Tempat penelitian ini dilakukan di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong, Kecamatan Lubuk Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong yang berjumlah 20 orang anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Total sampling ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai anggota sampel. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik PAUD Pelita Harapan Pasar Latong yang berjumlah 20 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 13 anak perempuan. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah *non test* yaitu menggunakan lembar observasi dan rubrik penilaian. Lembar observasi berisi daftar perkembangan kreativitas yang mungkin timbul dan diamati ketika anak belajar dengan menggunakan permainan *finger painting*. Dalam proses observasi pengamat memberikan centang pada kolom skor yang sesuai. Dari hasil observasi akan diperoleh data yang akan dianalisis dan digeneralisasikan hasilnya.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif sehingga hipotesis yang dirumuskan dapat disimpulkan terbukti atau tidak dengan menggunakan angka-angka. Sebelum dilakukan uji hipotesis pertama melakukan uji prasyarat sampel yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors, dan dilanjutkan uji homogenitas menggunakan uji F. Kemudian uji hipotesis menggunakan *paired sample t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil observasi perkembangan kreativitas anak yang diperoleh di lapangan, dilakukan analisis untuk diambil kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi perkembangan kreativitas anak diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Observasi pada saat *Pretest*

Responden	Jumlah
1	13
2	8
3	15
4	14
5	18
6	14
7	19
8	19
9	17
10	10
11	8
12	13
13	12
14	17
15	13
16	10
17	12
18	15
19	9
20	12

Dari tabel 1 diatas diketahui bahwa hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada saat *pretest* diperoleh nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 19. Dari hasil perhitungan juga diperoleh nilai rata-rata sebesar 13,4. Hasil ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong masih perlu dikembangkan lagi ke arah yang lebih baik.

Hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada saat *posttest* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 : Hasil Observasi pada saat *Posttest*

Responden	Jumlah
1	27
2	29
3	24
4	30
5	30
6	26
7	30

8	31
9	27
10	26
11	28
12	20
13	29
14	27
15	22
16	31
17	26
18	28
19	21
20	24

Dari tabel 2 di atas diketahui bahwa hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada saat *posttest* diperoleh nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 31, berdasarkan hasil ini terjadi peningkatan hasil yang signifikan dari tahap *pretest* ke tahap *posttest*. Dari hasil perhitungan juga diperoleh nilai rata-rata sebesar 26,9. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong sudah baik.

Selanjutnya uji syarat yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3: Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	0,09	0,19	Normal
2	<i>Posttest</i>	0,09	0,19	Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas nilai L_{hitung} *Pretest* yaitu $L_{hitung} = 0,09$. Dari tabel harga kritik diketahui bahwa dengan sampel 20 diperoleh nilai $L_{tabel} = 0,19$. Jadi, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,09 < 0,19$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada *pretest* dalam sebaran normal. Selanjutnya hasil perhitungan data *posttest* diperoleh nilai L_{hitung} 0,09. Dari tabel harga kritik diketahui bahwa dengan dengan sampel 20 diperoleh nilai $L_{tabel} = 0,19$. Jadi, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,09 < 0,19$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada *posttest* dalam sebaran normal. Kemudian uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4: Uji Homogenitas

Varians	Nilai	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Varians Terbesar	9,79	1,03	4,41	Homogen
Varians Terkecil	9,44			

Dari tabel 4 di atas diperoleh $F_{hitung} = 1,03$. Harga F_{hitung} tersebut dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% diperoleh $F_{tabel} = 4,41$. Dengan demikian $F_{hitung} = 1,03 < F_{tabel} = 4,41$. Hal ini berarti bahwa sampel penelitian homogen.

Uji hipotesis penelitian ini dianalisis dengan menggunakan t-test. Uji ini dipergunakan untuk melihat Pengaruh Permainan *Finger Painting* terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong. Dari perhitungan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 13,76$ bila dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$ dengan derajat bebas (db) = $N - k = 20 - 2 = 18$ diperoleh $t_{tabel} = 2,10$. Apabila harga $t_{hitung} = 13,76$ dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2,10$ maka diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , ($13,76 > 2,10$). Hal ini berarti bahwa hipotesis diterima. Artinya, Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan *finger painting* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong.

Permainan *finger painting* berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Permainan *finger painting* merupakan strategi yang tepat untuk diterapkan kepada anak pada saat proses pembelajaran karena melalui aktivitas *finger painting* dapat melatih fokus anak sehingga ketika pembelajaran berlangsung anak fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut (Hader et al., 2021) *finger painting* sangat cocok untuk mengembangkan kreativitas anak karena dengan *finger painting* guru dapat mengajak anak untuk berimajinasi, menghasilkan suatu karya yang baru serta dapat menyalurkan ide dan pendapatnya. Melalui bermain *finger painting* anak akan lebih mudah mengasah kreativitasnya melalui tahapan mengenal warna, melakukan pencampuran warna, mengoreskan tangannya di atas kertas, membuat dan memberi warna pada gambar yang sesuai dengan imajinasinya sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dan lebih konkrit kepada anak.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penelitian ini berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa ada peningkatan rata-rata hasil observasi perkembangan kreativitas anak dari tahap *pretest* sampai ke tahap *posttest*. Yang artinya permainan *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak. Selain itu,

ditemukan juga dengan menerapkan *finger painting* bukan hanya perkembangan kreativitas anak yang berkembang, anak juga peka terhadap warna, bentuk, ukuran dan juga kemampuan memecahkan masalah ataupun kemampuan anak dalam berfikir/imajinasi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan *finger painting* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong. Hal ini berarti hipotesis yang diajukan diterima. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan variabel yang berbeda yang belum dikaji dalam penelitian ini untuk memperoleh temuan penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astria, N., Sulastri, M., & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1375211>
- Hader, S. R., Taib, B., & Wahid, S. M. J. (2021). Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2200](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2200)
- Hairiyah, S. & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 625–630. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601>
- Listyowati, A., & Sugiyanto. (2012). *Finger Painting For Kids*. Erlangga.
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group.

- Riskayanti, S., & Suwardi. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING. *JURNAL AUDHI*, 1(1).
<https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/567>
- Silalahi, T. M., Girsang, M. L., & Ginting, M. (2020). *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir kreatif Anak Usia Dini*. Lakeisha.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., & Rohani. (2016). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI Teori dan Praktik*. Perdana Publishing.
- Utami, M. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta.

Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	syafiratiaradipa14.blogspot.com Internet Source	1%
2	unsri.portalgaruda.org Internet Source	1%
3	www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1%
4	Thafa Nazla, Nila Fitria. "PENGEMBANGAN KEPERCAYAAN DIRI MELALUI METODE SHOW AND TELL PADA ANAK", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021 Publication	1%
5	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.alqolam.ac.id Internet Source	1%
7	indi-printing-walik.blogspot.com Internet Source	1%

8	radarsemarang.com Internet Source	1 %
9	eprints.ummetro.ac.id Internet Source	1 %
10	Annisa Oktaviani, Khusnul Laely. "Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2024 Publication	1 %
11	friskamusik.blogspot.com Internet Source	1 %
12	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1 %
13	azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com Internet Source	1 %
14	makalahtentang.wordpress.com Internet Source	1 %
15	repository.stkipjb.ac.id Internet Source	1 %
16	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1 %
17	desyjulia17.blogspot.com Internet Source	1 %

18

retnoirama.blogspot.com

Internet Source

1 %

19

Kuntum Khairah Umah, Rakimahwati
Rakimahwati. "Perkembangan Kreativitas
Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman
Kanak-kanak", *Aulad: Journal on Early
Childhood*, 2021

Publication

1 %

20

digilib.iainkendari.ac.id

Internet Source

1 %

21

I Komang Indrajita, A.A Ngr. Gede Sadiartha, I
Gede Aryana Mahayasa. "Pengaruh
Kreativitas dan Inovasi terhadap Kinerja
Karyawan pada PT. Tohpati Grafika Utama
Denpasar", *Widya Amrita*, 2021

Publication

1 %

22

susansutardjo.wordpress.com

Internet Source

1 %

23

Siti Riskayanti, Suwardi Suwardi.
"MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS
PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI
KEGIATAN FINGER PAINTING", *Jurnal Anak
Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2021

Publication

1 %

24

Febryna Rachmadani. "The Effect of Inquiry
Social Complexity (ISC) Learning Models to
Improve Students' Critical Thinking Ability on

1 %

Temperature and Heat", EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 2023

Publication

25

Submitted to University of North Texas

Student Paper

1 %

26

karya-ilmiah.um.ac.id

Internet Source

1 %

27

Hapsah Rahayu, Elindra Yetti, Yetti Supriyati. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

1 %

28

Padila Padila, Juli Andri. "Apakah Bermain Lego dan Finger Painting Efektif Mengukur Perkembangan Motorik Halus anak Berkebutuhan Khusus?", Jurnal Keperawatan Silampari, 2023

Publication

1 %

29

batoks.wordpress.com

Internet Source

1 %

30

Lutfiyati Unsiyah Zulfa, Hibana Hibana. "Pencampuran Warna dalam Finger Painting pada Kelompok B di RA Al Anwar Kota Kediri", Journal of Education and Instruction (JOEAI), 2023

Publication

1 %

31

Ni Putu Ayu Lestari, Siti Hadija Ngadi, Zenab S Yantu, Abdul Rahmat, Rusmin Husain.

1 %

"PROJECT PROGRAM SEKOLAH UNTUK PEMBUATAN CELEMEK DARI BAHAN DASAR PLASTIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA", Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 2022

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di PAUD Pelita Harapan Pasar Latong

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
