

BAB II

LANDASAN TEORI

1. *Finger Painting*

a. **Pengertian *Finger Painting***

Finger Painting dikenal sebagai seni lukis tanpa menggunakan alat bantu atau melukis dengan jari atau tangan. Menurut Anie Listyowati & Sugiyanto pengertian *finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan ialah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.¹

Finger Painting atau lebih dikenal menggambar dengan jari mengacu pada suatu metode lukis dengan menggunakan jari tangan langsung dan tidak memakai alat bantu dalam pengaplikasiannya. Jenis kegiatan tersebut diterapkan melalui teknik pengolesan bahan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan pada permukaan gambar. Jari tangan, telapak tangan, hingga pergelangan tangan merupakan semua batasan jari yang diterapkan pada pengaplikasiannya.² Dapat dipahami dari pendapat di atas

¹ Anies Listyowati & Sugiyanto, *Finger Painting*, (Jakarta: Erlangga for Kids, 2016), 02.

² Listyowati, A., & Sugiyanto. *Finger Painting*. Erlangga For Kids, (2014)

bahwa *Finger Painting* ialah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat.

Finger Painting dengan menggunakan media kanji, Menurut Hilderbrand ialah sebuah alternatif yang bertujuan dalam mengaplikasikan kreativitas dan bermain dengan kotor.³ Dapat dipahami dari pendapat diatas bahwa *Finger Painting* menjadi perantara untuk menyalurkan kreativitas dan imajinasinya dengan bermain kotor.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teknik *Finger Painting* mampu memberikan sensasi yang timbul melalui jari-jemari yang digerakkan oleh anak, sebab aktivitas tersebut memakai jari-jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu lukis, dengan begitu anak bisa langsung merasakan kendali atas jari-jarinya. Secara umum, kegiatan *Finger Painting* ialah cara yang sangat sederhana untuk diterapkan pada anak. Dalam kegiatan *Finger Painting* ini tidak ada peraturan yang wajib diperhatikan, hanya saja pendidik atau guru perlu menjelaskan dan mempraktekkan tata cara kegiatan tersebut. Hal terpenting dalam kegiatan *Finger Painting* yang harus dilakukan instruktur ialah membangun serta merangsang rasa berani anak sehingga mereka akan mencoba menyentuh ujung jari mereka dengan cat warna warni. Melukis menggunakan jari

³ Moeslichatoen R. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Departemen Pendidikan & Kebudayaan, (2004)

merupakan bagian terpenting dalam mengembangkan kreativitas anak serta dapat membantu mereka meningkatkan imajinasi, keterampilan serta kemampuan kreatif anak.

b. **Tujuan dan Manfaat *Finger Painting***

1) Tujuan *Finger Painting*

Finger Painting mempunyai berbagai tujuan dalam pengaplikasiannya. Dan tujuan yang akan diharapkan yakni memberikan perkembangan pada daya pikir anak, melakukan sesuatu dengan kreatif serta mampu meningkatkan keterampilannya melalui karya gambar yang kreatif.⁴ Dapat dipahami dari pendapat diatas bahwa tujuan *Finger Painting* itu dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

2) Manfaat *Finger Painting*

Manfaat *Finger Painting* antara lain sebagai berikut:

- a.) *Finger Painting* sebagai 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

⁴ Rachmawati, Y., & Kurniati, E. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Prenada Media, (2012)

bagi anak untuk menuangkan ide-idenya secara bebas dan meningkatkan kepercayaan diri anak.⁵

Menurut pendapat lain dari Mulyani yaitu manfaat *finger painting* ialah mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru), mengenal konsep percampuran warna, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier, mengenalkan estetika keindahan warna, dan melatih imajinasi dan kreativitas pada anak.⁶

Manfaat *Finger Painting* dalam penelitian ini ialah *finger painting* memberi peluang pada anak untuk mengeksplorasi dirinya memunculkan ide-ide kreatif anak, yang kemudian dapat dituangkan oleh anak menjadi sebuah hasil karya yang sesuai dengan keinginan anak, unik dan orisinal sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal.⁷

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Novan Ardy Wiyani & Barnawi kreativitas ialah aktivitas imajinasi yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya

⁵ Downs, Cathy. *Finger painting: It's Not Just for Kids Anymore*. Amerika Serikat: Copyright Carolina Parent, (2008).

⁶ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2017), 68.

⁷ Ma'had Al-Hanif. *Manfaat Finger Painting Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Artikel: TKIT Al-Hanif Klaten, (2013).

menjadi hal yang baru, berate, dan bermanfaat.⁸ Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil ide atau 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. Kreativitas bermanfaat sebagai peningkatan kualitas hidup.⁹

Kreativitas termasuk salah satu kebutuhan pokok bagi manusia yang berada di tingkatan paling tinggi sebagai upaya mendidik kecerdasan ganda dan memberikan pengalaman menciptakan seni dengan menggunakan berbagai macam media yang sesuai dengan tingkatan kemampuan anak.

Dari salah satu teori yang banyak dikutip adalah teori Wallas yang ditemukan tahun 1926 dalam bukunya "*The art of thought*" yang menyatakan bahwa ada empat tahap dalam proses kreatif, yaitu:

- 1) Tahap Persiapan, pada tahap ini seseorang mempersiapkan diri untuk belajar berfikir dengan memecahkan masalah dengan mencari sebuah jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

⁸ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, Format paud (Pendidikan Anak Usia Dini), (Jogjakarta: Arr-Ruzz Media, 2012), 99.

⁹ Masganti, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 2.

- 2) Tahap Inkubasi, yaitu tahap mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan. Pada tahap ini dimana seorang akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalah secara sadar, akan tetapi ia mengeraminya dalam alam prasadar. Artinya, dalam proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidak sadaran penuh.
- 3) Tahap Iluminasi, dimana tahapan ini muncul dari *Insight* atau *Aha Erlebnis*, saat munculnya inspirasi atau gagasan baru beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.
- 4) Tahap Verifikasi atau Evaluasi ialah dimana tahap ini suatu ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan *konvergen*. Dengan perkataan lain, proses divergen (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses *konvergen* (pemikiran kritis).¹⁰

Teori *psikoanalisis* menyatakan kreativitas ialah prosedur pertahanan yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan guna menghasilkan suatu produk kreativitas tingkat tinggi. Sigmund Freud, Ernst Kris, dan Carl Jung ialah tokoh tokoh yang ada dalam teori tersebut. Teori ini

¹⁰ K Khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, 167-168.

mengungkapkan bahwa kreativitas akan muncul jika prosedur yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal yang tidak menyenangkan.¹¹ Angelou menyatakan pendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan.¹²

Kreativitas juga mempunyai tujuan untuk menghasilkan suatu karya atau produk yang baru dan berbeda dengan yang lainnya, dengan kata lain menghasilkan suatu karya yang unik dan belum pernah ada.¹³ Suatu karya yang dihasilkan anak merupakan suatu hal yang sesuai dengan perkembangannya. Kemungkinan besar hasil karya yang dihasilkan oleh anak, adalah hasil dari segala sesuatu yang sebelumnya pernah dilihat oleh anak sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami. Elizabeth B. Harlock berpendapat dalam buku M.Fadillah bahwa kreativitas ialah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa keinginan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan bentuk pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama kesituasi yang baru.¹⁴

¹¹ Masganti, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31.

¹² Suratno. Pengembangan kreativitas anak usia dini. (Jakarta:departemen pendidikan. 2015), 15.

¹³ Munandar. Pengembangan kreativitas anak berbakat. (Jakarta: rineka cipta. 2014), 37.

¹⁴ M. Fadillah Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group:2014), 64.

b. Aspek Kreativitas

Pada kreativitas terdapat beberapa aspek yang terkandung didalamnya. Aspek-aspek inilah yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Berikut ini Parnes menyatakan beberapa aspek-aspek yang terkandung didalam kreativitas: ¹⁵

- 1) *Fluency* (kelancaran), ialah suatu kemampuan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), ialah suatu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), ialah suatu kemampuan memberikan respons, yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), ialah suatu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), ialah kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. ¹⁶

c. Ciri-ciri Kreativitas

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif pada anak usia dini sangat diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas pada anak. Suyanto mengemukakan

¹⁵ Suratno. Pengembangan kreativitas anak usia dini. (Jakarta: depsiknas. 2015), 19.

¹⁶ Nursisto. Kiat Menggali Kreativitas. (Yogyakarta: Mitra Gama Widya. 2000)

mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara eskpansif dan ekksesif.
- 3) Rasa ingin tahu besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- 4) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka bertualang, selalu ingi mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan, ada-ada saja hal yang ingin di lakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.¹⁷

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, akan tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Faktor-faktor pendorong dan penghambat terhadap proses kreativitas anak.

1) Faktor pendukung kreativitas

Beberapa faktor yang yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a) Situasi yang mendukung ketidak kengkan serta keterbukaan.

¹⁷ Masganti Dkk (2016), Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, Medan: Perdana Publishing.

- b) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- d) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- e) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

2) Faktor penghambat kreativitas

Seorang anak bisa mengalami hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak bahkan dapat mematikan kreativitas anak. Amabile mengemukakan ada empat hal yang dapat mematikan kreativitas anak yaitu:

- a) Evaluasi
- b) Hadiah
- c) Persaingan
- d) Lingkungan yang membatasi
- e) Metode kreativitas untuk anak usia dini 3-4 tahun

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut diatas, maka sebagai seorang guru harus pandai dalam memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar dapat menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

e. Kegiatan Kreativitas

1) Menggambar

Menggambar merupakan kebiasaan yang sering dilakukan anak usia dini. Kegiatan ini menyenangkan dan disukai anak-anak yang secara alami bisa dilakukannya. Selain itu berbagai perkembangan fisik dan psikis atau mental dilibatkan ketika menggambar. Pamadhi menjelaskan bahwa menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar.¹⁸

Bahan dan alat kegiatan ini menggunakan krayon dan kertas. Cara kerja:

- a) Bagikan kertas dan krayon kepada anak-anak.
- b) Anak-anak menggambar sesuai imajinasi atau objek yang ada di sekitar dengan menggunakan media krayon.

2) Melukis

Melukis ialah sebuah kegiatan yang berguna untuk mencurahkan ide. Gagasan dan imajinasi yang dimiliki oleh seorang yang nantinya sebuah gagasan tersebut akan dituangkan ke dalam sebuah media dua dimensi yang sudah disediakan. Salah satu contoh media sering digunakan yaitu kanvas, papan, kertas, dan lain-lain. Dalam kegiatan melukis tersebut biasanya menonjolkan unsur estetika atau

¹⁸ Eka Sriwahyuni, Nasriah, "Pengaruh Menggambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Daruz Zikra Medan Tuntungan", Jurnal Usia Dini, Volume 7 No.1 (Juni 2021)

keindahan.¹⁹ Kegiatan melukis dalam penelitian ini menggunakan bahan cat air.

Bahan:

- a.) Cat air.
- b.) Kertas buffalo.
- c.) Piring tempat cat.
- d.) Kuas.

Cara kerja:

- a.) Membagikan kertas buffalo kepada anak-anak.
- b.) Menuangkan cat pada piring.
- c.) Anak-anak melukis menggunakan kuas yang sudah disediakan.
- d.) Anak-anak melukis sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Bahan

- a.) Cat air.
- b.) Kertas buffalo.
- c.) Piring tempat cat air.
- d.) Jari tangan anak-anak.

Cara kerja:

- a.) Membagikan kertas buffalo kepada anak-anak.
- b.) Menuangkan cat pada piring yang sudah disediakan.
- c.) Anak-anak melukis menggunakan jari tangan anak.

¹⁹ Mia Andini, Euis Eka Pramiarsih, Ludi Hermawan, "Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik Finger Painting pada Pelajaran Seni Budaya", Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran EDUCARE, Vol. 17, No. 2, (Desember 2019)

d.) Anak melukis / *finger painting* sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak.

A. Kajian Pustaka

Pada penelitian ini peneliti mengenali dan mencari informasi dari berbagai penelitian terdahulu dan sebelumnya sebagai perbandingan mengenai penelitian yang sudah ada. serta peneliti mengenali informasi melalui jurnal maupun skripsi sebagai informasi yang berkaitan dengan judul yang digunakan.

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Ria Firda Andriani, Peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan <i>finger painting</i> pada anak kelompok B di TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung, tahun 2019 ²⁰	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media <i>finger painting</i> dalam penelitian	Perbedaannya adalah pada penelitian Ria Firda Andriani subjek penelitiannya adalah anak kelompok B sedangkan penelitian ini adalah anak kelompok Bermain	Yang menjadi titik orisinalitas penelitian ini terletak pada kegiatan <i>finger painting</i> sebagai peningkatan motoric halus anak kelompok B

²⁰ Ria Firda Andriani, “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B di TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung”, (Skripsi – Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2019)

2.	Khusnul Hasanah, Pengaruh permainan <i>finger painting</i> terhadap kreativitas anak B2, tahun 2022 ²¹	Persamaanya adalah sama-sama menggunakan <i>finger painting</i> untuk meningkatkan kreativitas anak	Perbedaannya adalah pada penelitian Khusnul Khasanah subjek penelitiannya adalah anak kelompok B sedangkan penelitian ini adalah anak kelompok Bermain	Yang menjadi titik orisinalitas penelitian ini terletak pada permainan <i>finger painting</i> terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B
3.	Siti Mardiah, Pengaruh kegiatan <i>finger painting</i> terhadap kreativitas anak pada kelompok B di Raoudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbabu Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi, tahun 2018 ²²	Persamaannya adalah sama-sama membahas variable X yaitu <i>finger painting</i> dan variable Y yaitu kreativitas	Perbedaannya adalah pada penelitian Siti Mardiah subjek penelitiannya adalah anak kelompok B sedangkan penelitian ini adalah Kelompok Bermain	Yang menjadi titik orisinalitas penelitian ini terletak pada kegiatan <i>finger painting</i> terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B
4.	Iro Datul Khasanah, Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak (mengecap) di Kelompok Bermain Paud Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo, tahun 2019 ²³	Persamaanya terletak pada peningkatan kreativitas anak dan subjek penelitiannya sama-sama kelompok bermain	Perbedaannya adalah pada penelitian ini Iro Datul Khasanah menggunakan kegiatan mencetak (mengecap) untuk meningkatkan kreativitas anak	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada kegiatan mencetak (mengecap) terhadap peningkatan

²¹ Khusnul Khasanah, "Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak B2", (Skripsi – Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022)

²² Siti Mardiah, "Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbabu Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi", (Skripsi – Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018)

²³ Iro Datul Khasanah, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak (mengecap) di Kelompok Bermain Paud Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo", (Skripsi – Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019)

			sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan <i>finger painting</i>	keaktivitas anak kelompok bermain 3-4 tahun
5.	Ika Wahyuni, Peningkatan kreativitas anak melalui bermain media play dough di TK Al-Fajar Desa Sekaran Kecamatan Sekaran Kabupaten Muaro Jambi, tahun 2020 ²⁴	Persamaannya adalah sama-sama meningkatkan kreativitas anak dalam penelitiannya	Perbedaannya adalah pada penelitian ini Ika Wahyuni menggunakan media play dough untuk meningkatkan kreativitas anak sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan <i>finger painting</i> dan subjek penelitiannya adalah kelompok B sedangkan penelitian ini kelompok bermain	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media play dough terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B

B. Kerangka Konseptual

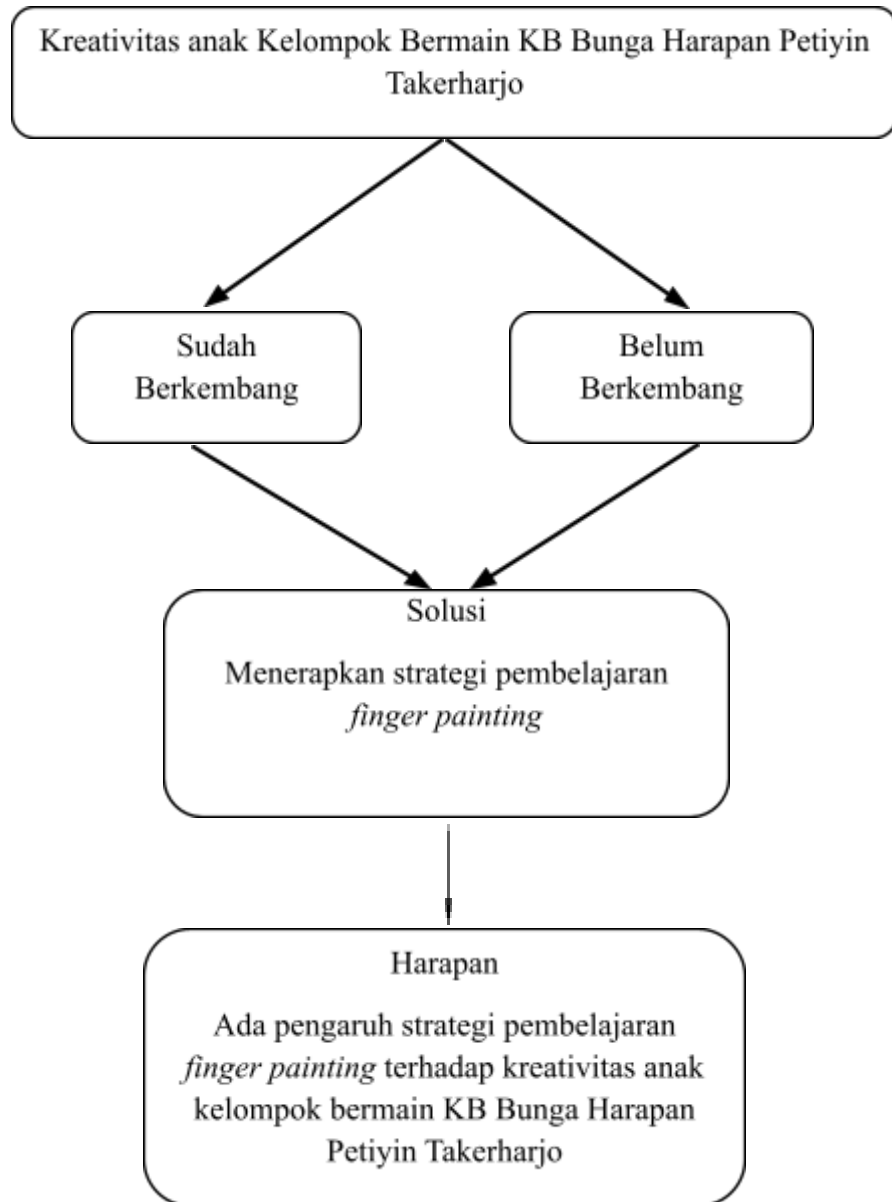
Kreativitas anak usia dini harus terus distimulasi kreativitas ialah suatu proses mental individu anak yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektifitas berimajinasi dan berdaya guna diberbagai bidang sebagai pemecah masalah.

Finger painting adalah salah satu cara untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini sebagai media pembelajaran untuk menunjang kreativitas anak. Media *Finger Painting* ini yang efektif digunakan sebagai

²⁴ Ika Wahyuni, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Play Dough di TK Al-Fajar Desa Sekaran Kecamatan Seakaran Kabupaten Mauro Jambi", (Skripsi – Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020)

pengembangan kreativitas anak usia dini, dengan warna-warna cat air yang menarik untuk anak-anak. jadi media pembelajaran finger painting bisa memberikan rangsangan terhadap imajinasi anak untuk mengeksplorasi kreativitas anak menciptakan bentuk yang kreatif sesuai dengan pengalaman pembelajaran kreativitas anak dengan *finger painting*.

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



C. Hipotesis

Menurut Sugiono hipotesis ialah tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan atau

diuji. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).²⁵

H_a : Ada pengaruh *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok bermain KB Bunga Harapan Petiyin Takerharjo.

²⁵ Fitia I, "Pengaruh Media Pembelajaran Videoscribe Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Islam Bina Bandar Lampung" (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2017), 46

