

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL MEWARNAI
DARI YOUTUBE TERHADAP KREATIVITAS MOTORIK ANAK
USIA DINI DI KELURAHAN TLOGOMULYO RT.02 RW.05
PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN 2022**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Sa'atul Mubarakah

1603106062

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI UIN WALISONGO
SEMARANG**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sa'atul Mubarakah

NIM : 1603106062

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL
MEWARNAI DARI YOUTUBE TERHADAP KREATIVITAS
MOTORIK ANAK USIA DINI DI KELURAHAN TLOGOMULYO
RT.02 RW.05 PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN 2022**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 September

Pembuat pernyataan,



Sa'atul Mubarakah

1603106062



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon 024-7601295,
Faksimile 024-7615387 www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL
MEWARNAI DARI YOUTUBE TERHADAP
KREATIVITAS MOTORIK ANAK USIA DINI DI
KELURAHAN TLOGOMULYO RT.02 RW.05
PEDURUNGAN SEMARANG**

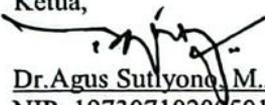
Penulis : Sa'atul Mubarakah
NIM : 1603106062
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diajukan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

Semarang, 21 September 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua,


Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd
NIP: 197307102005011004

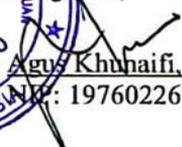
Sekretaris,


Naila Fikrina Afrili Lia, M.Pd
NIP: 198804152019032013

Penguji I,


Mursid, M.Ag
NIP: 19670305200112100

Penguji II,


Agus Khunhaifi, M.Ag
NIP: 19760226200511004

Pembimbing I,


Sofa Muthohar, M.Ag
NIP: 197507052005011001



NOTA DINAS

Semarang, 14 September 2022

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL
MEWARNAI DARI YOUTUBE TERHADAP
KREATIVITAS MOTORIK ANAK USIA DINI DI
KELURAHAN TLOGOMULYO RT.02 RW.05
PEDURUNGAN SEMARANG**

Nama : Sa'atul Mubarakah
NIM : 1603106062
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Sofa Muthohar, M. Ag
NIP: 197507052005011001

ABSTRAK

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL MEWARNAI DARI YOUTUBE TERHADAP KREATIVITAS MOTORIK ANAK USIA DINI DI KELURAHAN TLOGOMULYO RT.02 RW.05 PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN 2022

Penulis : Sa'atul Mubarakah

NIM : 1603106062

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan kreativitas pada anak usia 5 sampai 6 tahun terutama kreativitas mewarnai di usia tersebut dan di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw 05 di rasa kurang begitu baik, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang tepat karena guru atau orang tua kurang tepat dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif. Media yang digunakan juga belum bervariasi, selama ini orang tua hanya menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube terhadap kreativitas anak usia dini dan untuk mengetahui keefektifan media penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube terhadap kreativitas anak usia dini di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang pada tahun 2022.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Sampling Random*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5 sampai 6 tahun sebagai kelompok kontrol sekaligus kelompok eksperimen dengan jumlah 20 anak.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik perbedaan rata-rata yaitu analisis uji *t-test*. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hasil tes yang telah dilakukan dan di peroleh rata-rata nilai pada nilai pre-test adalah 73.75 sedangkan rata-rata nilai pada nilai post-test adalah 84.85. berdasarkan hasil uji t-test diperoleh $t_0 = 11.56$ dan $t_{tabel} = 2.03$ dengan taraf nyata sebesar 5% jika $t_0 > t_{tabel}$ maka H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan mewarnai sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial mewarnai gambar dari youtube. Dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media video tutorial mewarnai dari youtube terhadap kemampuan mewarnai pada anak usia dini usia 5 sampai 6 tahun di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang itu efektif.

Kata Kunci: *Kreativitas, Motorik, Anak Usia Dini*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t}
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	‘
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Mad:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = اَوْ

ai = اَيُّ

iy = اِيُّ

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang penulis nantikan safa'atnya di hari kiamat nanti.

Dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang” di susun guna untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan semangat dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag.
2. Ketua dan sekretaris Jurusan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang H. Mursyid, M.Ag dan Sofa Muthohar, M.Ag.

3. Dosen wali studi Sofa Muthohar, M.Ag.
4. Serta pembimbing Sofa Muthohar, M.Ag yang sudah sabar dan telaten dalam membimbing, selalu memberikan arahan dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sampai akhir.
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
6. Kepada Bapak Ir. Suharyono selaku Lurah di Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Tlogomulyo Pedurungan Semarang dengan sangat baik dan terbuka.
7. Kepada Bapak Ibu Rt.02 Rw.05 Tlogomulyo Pedurungan Semarang selaku orangtua anak yang berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dengan sangat baik dan terbuka.
8. Bapak Saiful Hadi dan Ibu Supi'ah yang senantiasa mencurahkan do'a, nasehat, dukungan dan kasih sayangnya kepada penulis.
9. Suamiku Ali Mustofa Nur yang senantiasa mendampingi, mendukung, memotivasi dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
10. Kakak dan adikku, Muhammad Suharno dan Muhammad Wahyu Nur Khasan yang selalu memotivasi, mendukung, dan memberikan semangat bagi penulis.
11. Teman-teman angkatan PIAUD 2016 yang selalu mendukung dan membagi ilmu kepada penulis.

12. Kakak-kakak angkatan PIAUD yang selalu memberikan dukungan dan do'a untuk kelancaran dalam skripsi penulis.
13. Keluarga besar posko 111 (Ayu Setiani, Fidda, Alfi, Isna Kn, Ali Masrofi, Zaki, Fitri, Jannah, Fami, Lulu, Lala, Windi, Rohman, Hamzah) yang telah memberikan arti kebersamaan.
14. Sahabat seperjuanganku Koplak Jinjeng (Tho'atul, Ayu, Ema, Rofi, Maulina, Sakinah, Lia) yang selalu memberi semangat, memberikan motivasi dan mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi.

Semarang, 14 September 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sa'atul Mubarakah". The signature is stylized with a large initial 'S' and a long horizontal stroke at the end.

Sa'atul Mubarakah

NIM 1603106062

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
DAFTAR ISI	viii
KATA PENGANTAR	xi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori	11
1. Intensitas Penggunaan Gadget	11
a. Pengertian Gadget	11
b. Penggunaan Gadget	15
2. Kreativitas Anak Usia Dini	17
a. Pengertian Kreativitas	17
b. Macam-macam Kreativitas	20
c. Ciri-ciri kreativitas	22

d. Faktor Pendukung Kreativitas.....	23
e. Faktor Penghambat Kreativitas.....	25
f. Strategi Pengembangan Kreativitas	27
g. Faktor-faktor Yang Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini	32
3. Anak Usia Dini.....	35
a. Pengertian Anak Usia Dini	35
b. Aspek Pengembangan Anak Usia Dini	37
B. Kajian pustaka	39
C. Rumusan Hipotesis	41

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Instrumen Penelitian	45
E. Metode Pengumpulan Data	46
F. Analisis Data	47

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	51
B. Analisis Data	53
C. Keterbatasan Penelitian	63

BAB V : PENUTUP

A. Simpulan	65
B. Saran	66
C. Penutup	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan anugerah dan amanah dari Tuhan yang harus dijaga, dididik, dan dibimbing serta diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya, sebab ia merupakan generasi bangsa yang diharapkan menjadi manusia yang berguna bagi lingkungannya, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat, ataupun negara. Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa yang sangat fundamental dalam membangun kepribadian dan karakter diri anak, sebab disini proses pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan cepat.¹

Maka pada momen-momen berharga inilah orangtua atau pendidik memiliki kesempatan yang sangat besar untuk mengasah potensi yang dimiliki anak, oleh karena itu disebut dengan golden age (usia keemasan), karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, bukan hanya jasmani, tetapi juga jiwa dan kehidupan sosialnya baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (budi pekerti). Salah asah, salah asih dan salah asuh bisa berakibat buruk. Pola pengasuhan yang tepat bagi anak akan mempengaruhi kehidupannya kelak. Pemberian asah, asih dan asuh yang tepat dapat

¹ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana,2021),hlm.1

mempengaruhi tumbuh kembang anak. Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun, adalah hal lumrah jika banyak pihak begitu memperhatikan perkembangan anak usia emas yang tak akan terulang lagi.² Selain itu, melatih skill anak juga sangat penting untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya dimasa mendatang sejalan dengan firman Allah SWT dalam surah an-Nisaa ayat 9 yang berbunyi:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar (Q.S. An-Nisaa: 9).³

Quraish Shihab menafsirkan kandungan ayat ini sebagai pesan untuk orangtua atau pendidik untuk menyiapkan generasi umat yang berkualitas dimasa depan, agar kelak anak tersebut mampu mengaktualisasikan seluruh potensi yang dimilikinya sebagai bekal kehidupan mendatang dengan dasar inilah anak harus dibimbing sebaik mungkin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak

² Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.8

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan untuk Wanita*, (Jakarta: Wali), hlm.78

usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau 0-8 tahun dimana terjadi masa pertumbuhan dan perkembangan yang relatif cepat, sehingga membutuhkan bimbingan yang optimal menuju tahap pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.⁴

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah gadget. Di zaman serba canggih seperti saat ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari

⁴ Khadijah & Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm.2

⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.2

anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Gadget merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya smartphone seperti Iphone dan blackberry, serta notebook yang merupakan perpaduan antara komputer portable seperti internet.

Zaman telah berubah, kemajuan teknologi berperan besar dalam berubahnya tatanan kehidupan di dunia. Teknologi telah mempengaruhi beragam aspek, mulai dari sosial, ekonomi, transportasi, komunikasi. Tidak dapat kita pungkiri bahwa gadget dapat diakses oleh semua kalangan, mulai dari balita, remaja, dewasa, hingga lansia pun dapat dengan fasih menggunakannya. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak dan remaja Indonesia jumlahnya sangat besar.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Unicef dan Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) pada tahun 2014 melaporkan bahwa 79,5% penggunaan gadget di Indonesia adalah remaja dan anak-anak. Tentu pada tahun 2016 jumlah pengguna gadget dari kalangan anak dan remaja semakin meningkat dari tahun-tahun sebelumnya karena gadget tidak menjadi barang elit lagi di Indonesia, artinya semua lapisan ekonomi masyarakat mampu membelinya. Gadget yang digunakan mereka biasanya berupa smartphone dan tablet yang dapat dibeli dengan kisaran harga terendah yakni Rp. 300.000. Tingkat popularitas gadget pada kalangan

anak-anak tak lepas dari fitur-fitur yang menarik. Namun mayoritas mereka menggunakan gadget hanya untuk bermain games atau sekedar menonton video. Gadget terkadang juga menjadi solusi instan bagi orang tua saat menghadapi anak yang rewel.⁶

Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata.

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam

⁶ D. R. Pratama, “Memanfaatkan Gadget untuk membangun minat belajar anak”, <https://bimba-aiueo.com/memanfaatkan-gadget-untuk-membangun-minat-belajar-anak>.

penggunaan gadget sebagai media komunikasi dan bermain. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol.

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi telah berkembang demikian pesatnya. Seluruh umat manusia dibelahan bumi mana pun, termasuk masyarakat Indonesia sedikit banyaknya telah menikmati buah karya ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi. Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mobil, pesawat, kereta api, listrik, komputer, televisi, smartphone dan masih banyak lagi sarana yang memudahkan kerja manusia, kini bukan barang asing lagi. Jarak antarnegara yang dahulu ditempuh dengan berjalan kaki ataupun dengan berkuda, yang dapat menghabiskan waktu berhari-hari bahkan berbulan-bulan kini tidak perlu dikhawatirkan lagi dengan adanya mobil, kereta api, kapal laut bahkan pesawat terbang yang siap mengantar dalam beberapa jam saja. Ekspedisi ke bulan yang semula hanya khayalan, itu pun telah menjadi "*Impian yang menjadi kenyataan*". Bahkan para ibu yang biasa kerepotan dengan urusan rumah tangga pun kini dapat menghemat waktu dan tenaganya dengan barang-barang elektronik yang serba mudah dan cepat membantunya mengerjakan pekerjaan rumah. Itu semua merupakan hasil karya kreativitas yang dikembangkan oleh manusia-manusia kreatif.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri.

Manusialah yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Tuhan, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak. Tanpa dibarengi dengan rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk selalu maju dan meningkatkan diri, jiwa pencari pengetahuan yang besar, serta ide original yang tiba-tiba muncul yang semata-mata pemberian dari Tuhan, manusia tidak akan mencapai perkembangan sepesat ini. Dengan perkembangan zaman, kita wajib bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah menciptakan manusia yang sedemikian unik dan kreatif. Tanpa kekuatan dalam diri manusia yang telah dianugerahkan Tuhan, tidak akan banyak perubahan dan kemajuan yang terjadi dalam kehidupan kita.⁷

Kehidupan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua menjadi sangat penting bagi anak dan akan memengaruhi kehidupan anak hingga ia dewasa. Keluarga merupakan lingkungan yang membentuk kreativitas untuk pertama kalinya, karena apa yang dilakukan baik ayah dan ibu merupakan hasil kerja sama keduanya sehingga menghasilkan manfaat untuk anak. Dalam keluarga yang harmonis segala masalah pasti akan direspon ditanggapinya secara bijak. Sebab masalah datang tidak untuk dihindari namun semua itu membutuhkan jawaban dan solusi

⁷ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.3-4

yang tepat. Kreativitas dapat meningkatkan kualitas sebab kreativitas erat hubungannya dengan karya nyata yang bermanfaat. Banyak orang sukses yang modal andalannya adalah kreativitas. Cobalah untuk meninjau lebih dalam, dimana suatu negara dapat maju terjadi karena negara itu memiliki rakyat yang kreatif yang tentunya akan mendorong kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Namun dapat anda ketahui, bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang instan, karena memerlukan waktu dan latihan. Kreativitas pada individu sebaiknya ditanamkan sejak dini agar anak terbiasa dengan pola kreatif. Orang tua adalah pengendali utama dalam memberikan keterampilan kepada anak, saat memberikan keterampilan hendaknya disesuaikan dengan zamannya karena waktu terus berubah. Zaman sekarang sangat berbeda dengan waktu Anda kecil.

Dari teori di atas peneliti melihat bahwa di Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang peneliti menemukan permasalahan yaitu tentang kreativitas anak usia dini yang terjadi di zaman sekarang ini, dimana teknologi semakin berkembang dan gadget bisa digunakan siapa saja. Perkembangan gadget ini sangatlah berpengaruh pada kreativitas anak usia dini di masa saat ini. Karena saat ini orang tua memberikan gadget dirumah bahkan anak usia dini sudah diberikan gadget pribadi, akibatnya anak jarang melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan oranglain, anak juga jarang bermain dengan teman sebayanya, karena terlalu asyik bermain dengan gadgetnya. Maka peneliti ingin

mengetahui apa saja pengaruh penggunaan gadget khususnya penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube terhadap kreativitas motorik anak usia dini di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang.

Dari beberapa permasalahan di atas maka penulis membatasi penelitian ini dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Mewarnai Dari Youtube Terhadap Kreativitas Motorik Anak Usia Dini Di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang Tahun 2022*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube terhadap kreativitas motorik anak usia dini dalam mewarnai gambar?
2. Apakah pengaruh penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube efektif terhadap kreativitas motorik anak usia dini?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan Penelitian
 1. Untuk mengetahui apakah penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini.
 2. Untuk mengetahui apakah penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube dapat meningkatkan kreativitas motorik anak usia dini.
- b. Manfaat penelitian

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Diharapkan dengan penelitian ini anak mendapatkan wawasan baru terhadap penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube dapat berpengaruh dan meningkatkan kreativitas motorik mereka dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Orang Tua

Dengan penelitian ini diharapkan orang tua mendapat informasi baru dalam penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube. Supaya mereka dapat mendampingi tumbuh kembang anak terutama dalam segi kreativitas motorik.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru, sehingga peneliti dapat menggunakan pengalaman baru yang di dapatkannya untuk mengembangkan tingkat kreativitas motorik anak usia dini dengan menggunakan video tutorial mewarnai dari youtube secara tepat.

4. Bagi Lingkungan Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi masyarakat dalam pemikiran penggunaan video tutorial mewarnai dari youtube agar dapat berpengaruh dan meningkatkan kreativitas anak usia dini.

BAB II

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL MEWARNAI DARI YOUTUBE TERHADAP KREATIVITAS MOTORIK ANAK USIA DINI DI KELURAHAN TLOGOMULYO RT.02 RW.05 PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN 2022

A. Deskripsi Teori

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget merupakan sebuah istilah dari bahasa Inggris yaitu suatu benda atau alat elektronik yang berbentuk kecil namun memiliki berbagai macam fungsi khusus, tetapi biasa diasosiasikan sebagai sebuah inovasi baru. Pendapat lain mengenai pengertian gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh suatu informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur-fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Macam-macam jenis dari gadget sendiri adalah komputer atau laptop, tablet, dan telepon seluler atau smartphone.

Gadget menjadi salah satu media teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi saat ini dan bukan lagi menjadi benda asing untuk semua orang yang berada di perkotaan maupun di pedesaan. Setiap orang pada saat ini telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik dari berbagai golongan

masyarakat usia tua, dewasa, remaja dan anak-anak. Pada awalnya gadget difokuskan sebagai media komunikasi tetapi semakin berkembangnya zaman gadget menjadi semakin canggih dengan teknologi touchscreen dan berisi dengan berbagai macam aplikasi didalamnya seperti games dan youtube. Karena adanya kedua fitur tersebut menjadikan anak sangat menyukai untuk bermain gadget, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan anak berlama-lama untuk menggunakan gadget.

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan pada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget seperti bertelepon, foto selfi, jam, berita.⁸

b. Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget. Pada saat ini gadget sudah mulai digunakan dari anak usia dini hingga dewasa bahkan orang tua. Penggunaan oleh orang dewasa bisa digunakan untuk alat berkomunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube. aplikasi yang rata-rata dipakai untuk berkomunikasi dan

⁸ Risky Novitasari Suherman, "*Hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah*", repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id-2019

berinteraksi melalui pesan online, misal Whatsap, email, instagram, facebook, line, wechat, telegram, twiter. Bahkan juga digunakan sebagai metode jual beli secara online dengan menggunakan layanan yang sangat mendukung seperti aplikasi shopee, lazada, toko pedia.

Sedangkan pemakaian anak usia dini biasanya digunakan secara terbatas dan penggunaan hanya sebagai media pembelajara, bermain game dan menonton animasi/youtube. Pemakaiannya pun dapat memakai waktu yang terbatas dan beragam, berbeda dengan durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi pemilik perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa bisa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negative misalnya kecanduan gadget akan

cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus menerus pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini, yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Ada beberapa macam jenis gadget, yaitu smartphone, tablet, laptop dan play station semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya gadget dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi, OS (Operating system seperti android).

Tren gadget semakin berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, penggunaan gadget pada anak usia dini dilakukan pada saat dirumah, pada saat pulang sekolah, pada saat makan dan pada saat akan tidur. Berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk kebutuhan sehari-hari sesuai penggunaannya.⁹

2. Kreativitas

⁹ Risky Novitasari Suherman, "Hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah", repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id-2019

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata *kreatif*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.¹⁰

Kreativitas adalah daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari tidak ada menjadi ada. Biasanya kreativitas akan memunculkan inovasi, suatu kemampuan untuk memperbarui hal-hal yang telah ada sehingga meningkatkan kualitas hidup. Pada dasarnya, setiap manusia kreatif selama manusia bisa berpikir dengan baik. Kreatif tidak lebih dari proses berpikir dalam menghasilkan sesuatu. Oleh karena itu, kreativitas

¹⁰ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2019). hlm.98

sebagai suatu perjalanan menemukan sesuatu yang belum ditemukan oleh orang lain.¹¹

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar, bahwa:

Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota

¹¹ Al Tridhonanto, *Pola Asuh Kreatif*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2013), hlm.44-45

masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkekrativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan *flashcard*, yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang di dalamnya terdapat tulisan, gambar, atau tanda pengganti bilangan yang bervariasi.

b. Macam-macam Kreativitas

Kreativitas yang dimiliki oleh anak berbeda dengan kreativitas orang dewasa. Kreativitas anak lebih sederhana. Kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga macam kategori mendasar, yaitu kreativitas motorik, kreativitas imajinatif, kreativitas intelektual, serta kreativitas gabungan. Berikut adalah uraian mengenai ketiga jenis kreativitas:

1. Kreativitas Motorik

Motorik merupakan gerakan tubuh melalui koordinasi kerja antara sistem syaraf dan sistem otot. Kreativitas motorik adalah salah satu jenis kreativitas yang banyak didominasi oleh kemampuan gerak refleks motorik seseorang. Kemampuan kreativitas motorik tercipta secara alami dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh. Bentuk keterampilan motorik yakni menulis, menggambar, melukis, membentuk tanah liat, menari, mewarnai dengan krayon, menjahit, memasak, melempar dan menangkap bola, dan berenang.

Motorik terbagi menjadi dua yakni motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang membuat anak dapat melompat, memanjat, berlari, dan menaiki sepeda. Sedangkan motorik halus menurut Susanto adalah gerakan halus yang melibatkan bagian tertentu yang dilakukan otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan banyak tenaga.

Berikut ini indikator kreativitas motorik dalam kegiatan mewarnai:

- Pemilihan penggabungan warna dalam mewarnai sebuah objek.
- Kerapian saat mewarnai (tidak keluar garis).
- Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas mewarnai.
- Kecepatan tangan dalam mewarnai.
- Cara memegang alat pewarna dengan tepat.

2. Kreativitas Imajinatif

Kreativitas imajinatif adalah jenis kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan imajinasi dalam diri seseorang. Kreativitas imajinatif tidak memiliki pola tetapi pola yang tetap, bersifat bebas, dan cenderung meluas.

3. Kreativitas Intelektual

Kreativitas intelektual adalah jenis kreativitas yang didominasi pembentukannya oleh kemampuan akal pikir dan rasio manusia. Pertumbuhan kreativitas intelektual manusia berbeda-beda sesuai dengan umur dan tingkat kecerdasan yang dimiliki. Selain itu umumnya kreativitas memiliki pola yang berjenjang dari yang sederhana seperti kemampuan berbicara, berpikir sederhana, dan menggunakan bahasa komunikasi yang lebih kompleks sampai pada kemampuan berpikir, menganalisa, menghubungkan

sampai menarik kesimpulan. Bentuk kreativitas intelektual pada anak tampak menonjol dari kemampuan berbicara menggunakan kata-kata baru.

4. Kreativitas Gabungan

Kreativitas gabungan adalah jenis kreativitas yang tidak hanya didominasi oleh satu unsur atau elemen tertentu, tetapi merupakan gabungan dari dua atau tiga unsur atau elemen sebelumnya yakni unsur motorik, imajinasi, dan intelektual. Dalam ranah pendidikan dan pembinaan simultan kreativitas pada anak berlaku hukum “semakin banyak hal atau objek yang dikenalkan pada anak, maka semakin banyak jenis kreativitas yang dapat ditumbuh-kembangkan”.¹²

c. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

¹² Ragilia Tyas Puspitasari, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Rempoah Baturaden Purwokerto”, <http://repository.iainpurwokerto.ac.id-2020>

Berdasarkan analisis faktor, Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- (1) kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
- (2) keluwesan (*flexibility*) ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
- (3) keaslian (*originality*) ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli
- (4) penguraian (*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar
- (5) perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.¹³

d. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam pengembangan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Hurlock mengemukakan

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.117

beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yaitu:

1. **Waktu.** Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. **Kesempatan menyendiri.** Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. **Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa.** Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. **Sarana.** Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. **Lingkungan yang merangsang.** Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masih bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
6. **Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif.** Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.

7. **Cara mendidik anak.** Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
8. **Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.** Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sementara itu, Utami Munandar mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain: (1) menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya, (2) memberi waktu pada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal, (3) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri, (4) mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal, (5) meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan, (6) menunjang dan mendorong kegiatan anak, (7) menikmati keberadaannya bersama anak, (8) memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak, (9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja dan (10) melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.¹⁴

e. Faktor Penghambat Kreativitas

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.123-125

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan mematikan kreativitasnya. Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar, yaitu:

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
3. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.
4. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
5. Anak tidak boleh berisik.
6. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
7. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
8. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
9. Orang tua tidak sabar dengan anak.
10. Orang tua dengan anak adu kekuasaan.
11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Dari pemaparan di atas, kiranya dapat dimengerti tentang faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak.¹⁵

f. Strategi Pengembangan Kreativitas

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sebagaimana dikemukakan oleh Devito dalam Supriyadi, bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dalam potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Demikian juga menurut Treffinger dalam Supriyadi, mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas di antara orang yang satu dengan yang lainnya.

Jadi jelas, bahwa sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau di

¹⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.125-127

kembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif ini dapat ditingkatkan, makanya perlu dipupuk sejak dini, yang diperlukan sekarang bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas tersebut.¹⁶

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), produk (*product*), dan proses (*process*), dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 P, yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1. Pribadi (*person*).** Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreativitas ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. Dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.
- 2. Pendorong (*press*).** Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.128

(motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.

3. **Produk (*product*)**. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dengan dorongan untuk berbuat kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengomunikasikannya kepada orang lain. Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.
4. **Proses (*process*)**. Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.

Sebagai gambaran konkret, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi itu ditandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut, antara lain: (1) selalu ingin tahu, (2) memiliki

percaya diri yang kuat, (3) memiliki sifat mandiri, (4) berani mengeluarkan pendapat, dan (5) berani mengambil resiko.¹⁷

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Di mana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain bagi perkembangan kognitif anak, diantaranya anak akan banyak menguasai berbagai konsep dasar, anak dapat mengembangkan kreativitasnya, memberikan pengalaman untuk bereksplorasi,

¹⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.129

memberi kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu.¹⁸ Salah satu contoh permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah permainan melipat kertas (origami). Permainan melipat kertas (origami) merupakan salah satu kegiatan mencipta seni rupa tiga dimensi. Kertas tersebut dapat dibuat berbagai macam bentuk seperti burung, perahu, bunga, kincir air, dan sebagainya sesuai imajinasi anak.

Kegiatan melipat untuk anak-anak merupakan bentuk aktivitas yang sangat menyenangkan, keberhasilan melipat terpancar dalam ekspresi anak saat mampu menyelesaikan lipatannya. Tidak hanya rasa senang yang didapatkan dari kegiatan melipat namun juga penyaluran kreativitas dan imajinasi anak. Belajar untuk tetap konsentrasi dan fokus dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan suatu model lipatan adalah bentuk belajar sambil bermain. Semua hal tersebut di atas sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan anak memasuki usia sekolah.

Berkreasi dengan kertas adalah kegiatan yang sangat mengasyikkan. Dengan alat pendukung seperti gunting, lem, pensil, kawat, benang, karton, dan lain-lain, bentuk-bentuk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai hiasan dinding, kartu ucapan, album foto, atau pembungkus kado.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.130

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain melipat kertas (origami) adalah melipat kertas untuk membuat suatu model, maka ketika seorang anak berorigami, ia sedang belajar membuat dari selembar kertas atau lebih menjadi sebuah model sesuai dengan kemampuan dan kesukaannya. Dengan demikian dapat diketahui bahwa origami merupakan kegiatan seni yang dilakukan dengan menggunakan bahan dasar kertas, dengan selembar kertas atau lebih dapat membentuk suatu model yang di inginkan dan melalui kegiatan bermain melipat kertas (origami) dapat mengembangkan kreativitas anak.¹⁹

g. Faktor-faktor Yang Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini

Setiap pribadi pasti ingin kreatif dan setiap pribadi pada dasarnya memiliki potensi untuk kreatif, hanya saja permasalahannya sejauh mana potensi tersebut dapat diasah sehingga ia dapat menghasilkan karya dan gagasan yang cemerlang dengan ide yang brilian. Oleh karena itu, pribadi yang kreatif itu terbentuk dan terasah ketika ia masih berusia dini.²⁰

Sebagai orang tua sebaiknya memahami cara-cara mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada anak. Maka dari itu ada baiknya jika anda mengetahui faktor apa saja yang

¹⁹ Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.76

²⁰ Al Tridhonanto, *Pola Asuh Kreatif*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2013), hlm.94

mendukung perkembangan kreativitas anak dan aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan kreativitas:

a. Rangsangan mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu diberikan berbagai alternatif pada setiap stimulan yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis di stimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif, dan berbuat sesuatu secara spontan.

b. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar sangat berpengaruh besar terutama dalam mendorong kreativitas. Kreativitas akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung. Seorang peneliti yang bernama Ayan telah menemukan beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, antara lain:

1. Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu sumber energi kreatif paling ampuh, bahkan cahaya matahari yang terang langsung memiliki kaitan biologis dengan tubuh dan pikiran. Tata letak pengaturan jendela dalam rumah sangat berpengaruh agar cahaya bisa masuk secara leluasa dan udara dalam mengatur sirkulasinya.²¹

2. Sentuhan warna

Warna memiliki aspek tertentu terhadap lingkungannya, dapat membuat kita merasa penuh energi. Sementara warna lain mempunyai efek menenangkan. Ada beberapa cara dasar penggunaan warna untuk menciptakan lingkungan kreatif.

Pertama, mewarnai ruangan untuk mendapatkan perasaan yang diinginkan.

Kedua, buat variasi warna sesuai dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda.

Ketiga, banyaknya warna dapat merangsang berbagai pikiran dan perasaan.

²¹ Al Tridhonanto, *Pola Asuh Kreatif*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2013), hlm.95-96

Hal ini dapat anda terapkan dalam kehidupan di rumah misalnya setiap ruang dalam rumah beri cat yang berbeda, ruang tamu dengan warna dinding hijau, ruang makan dengan warna dinding merah kalem, kamar anak dengan warna biru muda, dan kamar anda beri warna kuning gading. Sehingga warna-warna tersebut dapat menggugah anak untuk melakukan kegiatan kreatif.

3. Seni dan lingkungan

Istilah seni dan lingkungan berarti segala sesuatu yang terdapat di dinding, rak, dan semua permukaan sekitar ruangan. Ini meliputi mulai dari poster, hiasan dinding, ukiran, foto, benda seni, dan lain-lain. Anda bisa menggantung benda itu di dinding rumah anda misalnya memajang lukisan anak anda. Sedangkan benda-benda seni, seperti misalnya patung dapat anda pajang dalam almari kaca sehingga menarik sehingga dapat dilihat sebagai sebuah estetika.²²

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa yang sangat fundamental dalam membangun

²² Al Tridhonanto, *Pola Asuh Kreatif*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), hlm.97-98

kepribadian dan karakter diri anak, sebab disini proses pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan cepat. Maka pada momen-momen berharga inilah orangtua atau pendidik memiliki kesempatan yang sangat besar untuk mengasah potensi yang dimiliki anak, oleh karena itu disebut dengan golden age (usia keemasan), karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, bukan hanya jasmani, tetapi juga jiwa dan kehidupan sosialnya baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (budi pekerti).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengertian lain menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usai dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan

keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: kelompok bermain, tempat penitipan anak, satuan padu sejenis maupun taman kanak-kanak sangat bergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Banyak hal yang bisa meningkatkan perkembangan anak ketika ia mengalami proses belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah perkembangan kreativitas. Menurut Seto Mulyadi, seorang pakar anak, kreativitas alamiah pada diri anak akan tampak dari perilaku mereka yang sering bertanya, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal tinggi.²³

b. Aspek Pengembangan Anak Usia Dini

Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif. Terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu:

²³ Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.2-5

1. Kesadaran Personal.

Permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Bermain mendukung anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. Melalui bermain anak dapat menemukan hal yang baru, bereksplorasi, meniru dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun keterampilan menolong dirinya sendiri, keterampilan ini membuat anak merasa kompeten.

2. Pengembangan Emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

3. Membangun Sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak yang lain. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisai anak.

4. Pengembangan Komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan

anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

5. Pengembangan Kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

6. Pengembangan Kemampuan Motorik

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.²⁴

B. Kajian Pustaka Relevan

Untuk menghindari adanya temuan-temuan yang sama, peneliti memberikan beberapa contoh penelitian yang berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Mewarnai Dari Youtube Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang Tahun 2022 menggunakan media video tutorial mewarnai di youtube terhadap kemampuan

²⁴ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. remaja Rosdakarya, 2015), hlm.22-23

mewarnai pada anak usia dini usia 5 sampai 6 tahun di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 rw.05 Pedurungan Semarang.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Aqlima (43010160027) Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga. dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan positivism dan mendeskripsikan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak. Hasil dalam penelitian ini membuktikan bahwa adanya pengaruh antara Intensitas Penggunaan Gadget (x) pada dimensi Frekuensi terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada dimensi Kepedulian yang menunjukkan signifikan 0,002 ($<0,005$)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Pambuka Putra, Theresia Pratiwi Eling Setyo Sanubari, Theresita Fabriane Manggena Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Kristen Satya Wacana. dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan mendeskripsikan pengaruh intensitas dalam bermain game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) hasil dalam penelitian ini membuktikan bahwa bermain game dapat mengembangkan kemampuan otak yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan menghitung,

logika berpikir dan pemecahan masalah. Game dapat membantu anak belajar jika bermainnya dapat dikontrol atau dibatasi dengan durasi ≤ 3 jam per hari.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Puspa Hidasari Universitas Tanjungpura. dengan judul “ Intensitas Penggunaan Gadget dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun”. penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif (observantional) dengan menggunakan rancangan Cross-Sectional. Hasil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) anak-anak usia 4-6 tahun rutin menggunakan gadget setiap hari. 2) sebanyak 36,8% anak menggunakan gadget dengan Intensitas lebih tinggi dari yang disarankan oleh WHO. 3) bentuk aktivitas dengan gadget diketahui adalah 17,1% bermain games dan 82% menonton video melalui channel youtube. 4) sebanyak 54,8% anak-anak bermain tanpa gadget dengan Intensitas di atas 1 jam per-harinya dan 45,2% anak-anak bermain tanpa gadget dengan Intensitas dibawah 1 jam per-harinya.

C. Rumusan Hipotesis

Melalui permasalahan diatas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Mewarnai Dari Youtube Terhadap Kreativitas Motorik Anak Usia Dini Di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang Tahun 2022”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang dalam mengumpulkan datanya dilakukan secara langsung dari lokasi penelitian. Kemudian menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sanapiah Faisal & Mulyadi Guntur (1982) menjelaskan bahwa “penelitian eksperimen merupakan suatu mode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan”.²⁵

Jackie Waston sebagaimana yang dikutip oleh Masganti Sitorus mendefinisikan penelitian eksperimen sebagai berikut: “*The experimental design provide the most rigorous test of hypotheses are characterized by the determination of cause and effect relationships between two or more variable*” (desain penelitian eksperimen melakukan pengujian hipotesis yang ketat dengan menentukan hubungan sebab akibat antara dua atau lebih variabel) Eksperimen dapat dilakukan di laboratorium, di ruang kelas, atau di tempat lain.²⁶ Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) dan juga ada kelompok kontrol kelompok eksperimen

²⁵ Sanapiah Faisal dkk, *Metodologi Penelitian Pendidikan Karya John W. Best*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hlm.76

²⁶ Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian pendidikan*, (Medan:IAIN Press, 2011), hlm.111-112

yang diawasi secara ketat. Metode ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas *treatment* terhadap kelas eksperimen.²⁷

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan sebagai penelitian ini adalah di warga RT.02 RW.05 Tlogomulyo Pedurungan Semarang. Dengan mengambil sampel dari warga.

2. Waktu penelitian

Waktu yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah dirumah masing-masing dimulai pada tanggal 04 Juli 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsini Arikunto populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sedangkan menurut Sudjana, “populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Sedangkan populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Semua anak usia 5 sampai dengan 6 tahun di wilayah RT.02 RW.05 Tlogomulyo Pedurungan Semarang. Peneliti mengambil satu kelompok anak yang penulis ambil untuk dijadikan penelitian.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm.108

Kelompok tersebut berisi 20 anak yang berusia 5 sampai 6 tahun yang berdomisili di wilayah tersebut.

2. Sampel

Untuk menentukan sampel diperlukan sampling. Penentuan sampel jumlahnya disesuaikan dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sebagai sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Dalam penelitian ini akan mengambil sampel anak usia dini sebanyak 20 anak sebagai kelompok kontrol dan sekaligus kelompok eksperimen di wilayah Kelurahan Tlogomulyo Pedurungan Semarang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, dengan memilih 20 anak secara acak anak usia 5 sampai 6 tahun di RT.02 RW.05 sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam teknik ini setiap anggota populasi mempunyai karakteristik yang sama. Pengambilan sampel dikondisikan dengan pertimbangan bahwa anak yang di pilih mendapatkan materi berdasarkan video tutorial mewarnai dengan menggunakan krayon yang sama dan sampel anak yang menjadi objek penelitian berusia 5 sampai dengan 6 tahun dalam satu wilayah di RT.02 RW.05 sebagai anggota populasi yang mempunyai keterampilan yang sama sesuai usianya.

D. Instrumen Penelitian

Salah satu aktivitas yang paling penting dalam penelitian adalah mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrument penelitian adalah sebuah alat yang mana digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Instrument dalam penelitian ini adalah kegiatan mewarnai menggunakan krayon, yang dibagi menjadi tiga kegiatan:

1. Pre-test

Dalam penelitian ini, pre-test adalah sebuah aktivitas yang diberikan sebelum *treatment*. Sebuah pre-test di dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan dasar anak dalam kreativitas mewarnai mereka. Dalam penelitian ini pre-test diadakan satu kali pertemuan yang mana para anak di kumpulkan dalam satu tempat dengan didampingi satu pendamping dewasa yang diminta untuk mewarnai sebuah gambar bertema kereta api sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.

2. Treatment

Treatment dalam penelitian ini digunakan sebagai peran media dalam mengajarkan kemampuan mewarnai anak. Dalam kegiatan ini membutuhkan satu kali pertemuan, yang mana pertemuan tersebut peneliti memberikan sebuah video tutorial cara mewarnai dengan menggunakan krayon yang benar yang bersumber dari platform Youtube. Setelah itu peneliti memberikan penjelasan tentang alokasi waktu untuk memahami video tersebut agar dapat digunakan sebagai panduan mewarnai

gambar secara benar. Sehingga nantinya nilai kreativitas mewarnai anak dapat meningkat.

3. Post-test

Post-test diberikan setelah kegiatan pre-test dan treatment. Post-test dalam penelitian ini mempunyai sebuah tujuan untuk mengetahui kemampuan mewarnai anak setelah mendapatkan treatment. Post-test diberikan dalam satu pertemuan yang mana peneliti meminta anak-anak untuk mewarnai dengan menggunakan krayon berdasarkan video tutorial yang telah mereka tonton dalam waktu yang sudah di tentukan.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Deslandes & Bertrand, mengatakan:

“Pengumpulan data juga sebuah bagian integral kuantitatif yang dapat meningkatkan sebuah penelitian”. Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan penelitian lapangan. Berikut adalah langkah-langkah penelitian ini:

1. Memilih menggunakan intensitas gadget sebagai tujuan meningkatkan kemampuan mewarnai anak.
2. Memberikan sebuah Pre-test dalam kegiatan mewarnai sebelum diberikan sebuah treatment.
3. Memberikan treatment dengan menggunakan video tutorial mewarnai yang diambil dari platform Youtube. Dengan durasi video kurang lebih 10 menit, dan ditonton dalam alokasi waktu 1 sampai 2 jam dalam sehari.

4. Memberikan sebuah post-test dalam tugas mewarnai untuk mengukur kemampuan anak dalam kreativitasnya setelah diberikan treatment.
5. Mengumpulkan hasil pre-test dan post-test tersebut dan menghitung perbandingan nilainya.

F. Analisis Data

1. Prosedur Statistik

Setelah mendapatkan hasil dari setiap tes, langkah selanjutnya adalah mengolah data kedalam formula t-test. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai yang signifikan dari kemampuan kreativitas mewarnai dari anak di Kelurahan Tlogomulyo RT.02 RW.05 Pedurungan Semarang tahun 2022 dengan menggunakan cara intensitas penggunaan gadget. Yang pertama-tama, peneliti menemukan nilai rata-rata yang menggunakan formula di bawah ini:

a. Rata-rata dari pre-test

Rumusnya adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata pre-test

$\sum x$ = total nilai pre-test

N = jumlah anak

b. Rata-rata post-test

Rumusnya adalah:

$$\bar{Y} = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

\bar{Y} = rata – rata post-test

$\sum y$ = total nilai post-test

N = jumlah anak

Ketika hasil sudah didapatkan, peneliti dapat mngategorikan ke dalam tabel di bawah ini:²⁸

No.	NILAI	KATEGORI
1.	80-100	Sangat Bagus
2.	66-79	Bagus
3.	56-65	Sedang
4.	40-55	Rendah
5.	30-39	Sangat Rendah

Kemudian, peneliti mencari perbedaan nilai diantara nilai pre-test dengan nilai post test. Pengumpulan data di olah dengan menggunakan rumus t-test untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan diantara kemampuan mewarnai anak sebelum dan sesudah melihat vidio tutorial dari platform Youtube dengan alokasi waktu yang ditentukan intensitsnya. Berikut langkah-langkah menggunakan rumus tersebut:

²⁸ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 245

a. Menghitung standar deviasi

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N}}$$

Keterangan:

S_D = Standar deviasi

$\sum D$ = Jumlah deviasi (X-Y)

$\sum D^2$ = Jumlah deviasi kuadrat (X-Y)²

N = Jumlah anak

b. Menghitung *standar eror* dari perbedaan diantara nilai rata-rata.

$$\overline{SD} = \frac{S_D}{\sqrt{N}}$$

Keterangan :

\overline{SD} = Perbedaan standar eror di antara nilai rata-rata

S_D = Standar deviasi

N = Jumlah anak

c. Perbedaan perbandingan rata-rata pre-test dan post-test yang peneliti gunakan. Peneliti menggunakan t-test. T-test adalah cara sederhana untuk membandingkan dua nilai rata-rata yang mana dapat dilihat perbedaan signifikan mereka dari satu sama lain. (Urda. 2010 :93)

rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{SD}$$

Keterangan:

t = nilai korelasi sampel

\bar{X} = rata-rata yang diperoleh

\bar{Y} = jumlah deviasi kuadrat

$S\bar{D}$ = perbedaan standar eror diantara nilai rata-rata

Setelah menemukan hasil t-test, lalu di cocokkan pada t_{tabel} untuk mengetahui apakah hipotesis diterima apa tidak. Jika $t_{counted} > t_{tabel}$, jadi hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Artinya anak-anak yang tekah melihat vidio tutorial mewarnai mengalami nilai yang lebih baik dalam kreativitas mewarnai gambar. tapi jika $t_{counted} < t_{tabel}$, jadi hipotesis tidak diterima. Artinya bahwa tidak ada perbedaan diantara kemampuan anak-anak dalam mewarnai gambar setelah dan sebelum melihat vidio tutorial mewarnai di YouTube.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di bagian ini, data yang dikumpulkan akan di analisis dan di presentasikan. Data yang akan di presentasikan dibagi menjadi beberapa bagian : 1) nilai kelas eksperimen dari hasil pre-test dan post-test; 2) analisis data; 3) perbedaan signifikan diantara hasil dari pre-test dan post-test; 4) hasil t-test; 5) pembahasan pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kreativitas anak usia dini.

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Disini sudah dibahas bahwa peneliti ingin mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini yang berusia 5 sampai 6 tahun berdasarkan skil mewarnai mereka yang berada di RT.02 RW 05 Tlogomulyo Pedurungan Semarang. Ternyata dapat mengalami peningkatan kreativitas. Di dalam penelitian ini, peneliti mengambil 20 anak sebagai sampel di RT.02 RW.05 Tlogomulyo Pedurungan Semarang. Sampel tersebut adalah anak yang berusia 5 sampai dengan 6 tahun. Yang mana anak-anak tersebut dijadikan dalam satu kelompok yang berisi 20 anak. Peneliti membagi ke dalam tiga tahap dalam tiga kali waktu untuk menjalankan penelitian ini. Tiga tahapan tersebut adalah pre-test, treatment, dan post-test. Peneliti mencoba untuk meningkatkan kreativitas mewarnai anak usia dini dengan menggunakan intensitas penggunaan gadget (video tutorial mewarnai yang baik dan benar). Tiga tahapan tersebut adalah:

1. Anak-anak mewarnai sebuah gambar sebelum diminta melihat video tutorial mewarnai di youtube (Pre-test)

Anak-anak diberikan sebuah pre-test sebelum percobaan treatment dijalankan. Pre-test adalah sebuah tes yang diberikan sebelum memberikan treatment yang mana diharapkan peneliti mengetahui kemampuan atau skil dasar dari anak-anak sebelum treatment diberikan, dan sebagai alat untuk menguji dasar kreativitas anak usia dini terutama dalam kreativitas gambar. dalam penelitian ini pre-test dilakukan dalam sebuah tes berbentuk tugas mewarnai sebuah gambar sederhana bertema kereta api. Waktu yang diberikan adalah 60 menit untuk semua anak-anak. Penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria nilai dalam kreativitas mewarnai. (TABEL belum dapat referensi)

Tabel Penilaian Mewarnai

Kategori	Nilai
Kreativitas	20
Kerapian	20
Komposisi Warna	20
Keserasian dengan tema	20
Kecepatan mewarnai	20
Total	100

Tabel kriteria kemampuan mewarnai

Nilai Angka	Nilai Huruf	INDIKATOR	KETERANGAN
10-25	E	BM	BELUM MUNCUL
26-55	D	MB	MULAI BERKEMBANG
56-65	C	MB	MULAI BERKEMBANG
66-85	B	BSH	BERKEMBANG SESUAI HARAPAN
86-100	A	BSB	BERKEMBANG SANGAT BAIK

Diadopsi dari buku Permendikbud No. 137 dan No. 146

Dari tabel kriteria di atas, total nilai adalah 100. Anak-anak yang mendapat nilai 100 jika semua kriteria di atas seluruhnya diaplikasikan dalam tugas mewarnai mereka. Tugas mewarnai untuk pre-test diadakan pada 04 Juli 2022 dengan jumlah anak sebanyak 20 anak.

B. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data yang telah terkumpul baik data dari t-test maupun data dari post-test. Tujuan analisis data ini, yaitu untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti dan dalam pembuktiannya menggunakan hasil nilai t-test ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

TABEL 4.1

HASIL NILAI PRE-TEST

NO	NAMA	L/P	USIA	KODE	NILAI	KATEGORI
1	FAUZAN	L	6	A-1	70	Sedang
2	SURYA	L	6	A-2	73	Baik
3	RAFA	L	6	A-3	79	Baik
4	JENDRA	L	5	A-4	77	Baik
5	PRABU	L	5	A-5	74	Baik
6	RIZAL	L	5	A-6	72	Baik
7	BIMA	L	6	A-7	73	Baik
8	FARHAN	L	5	A-8	70	Sedang
9	AKMAL	L	5	A-9	74	Baik
10	FAUZIAH	P	6	A-10	78	Baik
11	NUALA	P	6	A-11	79	Baik
12	MELOSA	P	6	A-12	74	Baik
13	NAILA	P	5	A-13	78	Baik
14	BILQIS	P	5	A-14	75	Baik
15	PUTRI	P	6	A-15	70	Sedang
16	SALWA	P	5	A-16	70	Sedang
17	MALIKA	P	5	A-17	70	Sedang
18	AQILA	P	5	A-18	73	Baik
19	NAJMA	P	5	A-19	74	Baik
20	FARZANA	P	5	A-20	72	Baik
TOTAL					1475	
RATA-RATA					73.75	

Dari data di atas, peneliti menghitung rata-rata kemampuan anak dalam kreativitas mewarnai gambar dengan menggunakan formula sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1475}{20} \\ &= 73,75\end{aligned}$$

Rata-rata nilai anak sebelum mereka diberikan tutorial video mewarnai adalah 73,75. Berdasarkan rata-rata pre-test di atas, bisa di ketahui kemampuan mewarnai anak-anak di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 adalah lumayan baik. Itu dapat dilihat dari tabel pencapaian di bawah:²⁹

No.	NILAI	KATEGORI
1.	80-100	Sangat Baik
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Sedang
4.	40-55	Rendah
5.	30-39	Sangat Rendah

²⁹ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 245

2. Pemberian treatment

Peneliti memberi treatment setelah pre-test di berikan. Treatment dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2022. Peneliti mengamati anak-anak di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 sebagai sampel dari penelitian. Yang mana mengambil sampel sebanyak 20 anak. Sebelum peneliti memberikan vidio tutorial mewarnai, peneliti mendatangi anak-anak tersebut dan memberikan penjelasan vidio tutorial mewarnai selama dalam waktu 30 menit. Dan membiarkan anak-anak memahami cara mewarnai yang bagus sesuai dengan tutorial yang ada di dalam vidio tersebut. Setelah itu peneliti memberikan selebar kertas bergambar untuk di warnai lagi oleh anak-anak. Di harapkan treatment ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mewarnai gambar.

3. Kemampuan Anak-anak Dalam Mewarnai Setelah Menonton Vidio tutorial mewarnai di Youtube (post-test)

Setelah memberikan treatment, langkah selanjutnya peneliti adalah memberikan anak-anak sebuah post-test. Post-test di berikan setelah pre-test dan treatment selesai. Dalam penelitian ini, post-test di laksanakan pada tanggal 22 Agustus 2022. Bahan materi mewarnai pre-test dan post-test adalah sama. Tujuan tes tersebut adalah untuk mengetahui kemampuan anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar, setelah treatment di berikan. Hasil nilai post-test dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

HASIL NILAI POST-TEST

NO	NAMA	L/P	USIA	KODE	NILAI	KATEGORI
1	FAUZAN	L	6	A-1	90	Sangat baik
2	SURYA	L	6	A-2	80	Sangat baik
3	RAFA	L	6	A-3	85	Sangat baik
4	JENDRA	L	5	A-4	84	Sangat baik
5	PRABU	L	5	A-5	85	Sangat baik
6	RIZAL	L	5	A-6	88	Sangat baik
7	BIMA	L	6	A-7	84	Sangat baik
8	FARHAN	L	5	A-8	82	Sangat baik
9	AKMAL	L	5	A-9	83	Sangat baik
10	FAUZIAH	P	6	A-10	88	Sangat baik
11	NUALA	P	6	A-11	95	Sangat baik
12	MELOSA	P	6	A-12	93	Sangat baik
13	NAILA	P	5	A-13	80	Sangat baik
14	BILQIS	P	5	A-14	84	Sangat baik
15	PUTRI	P	6	A-15	82	Sangat baik
16	SALWA	P	5	A-16	82	Sangat baik
17	MALIKA	P	5	A-17	83	Sangat baik
18	AQILA	P	5	A-18	82	Sangat baik
19	NAJMA	P	5	A-19	84	Sangat baik
20	FARZANA	P	5	A-20	83	Sangat baik
TOTAL					1697	
RATA-RATA					84.85	

Dari data di atas, peneliti menghitung rata-rata kemampuan anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar menggunakan formula berikut:

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum y}{N} \\ &= \frac{1697}{20} \\ &= 84,85\end{aligned}$$

Rata-rata nilai anak setelah mereka di berikan treatment video tutorial mewarnai di youtube adalah 84,85. Berdasarkan rata-rata post-test di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mewarnai kertas bergambar anak-anak pada usia 5 sampai 6 tahun di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 adalah sangat bagus setelah di berikan treatment video tutorial mewarnai di youtube. Nilai tersebut merujuk kepada tabel pencapaian. Keuntungan post-test adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan di antara anak-anak dalam kemampuan mewarnainya sebelum dan sesudah di berikan treatment video tutorial mewarnai di youtube. Setelah mnghitung rata-rata nilai dari pre-test dan post-test peneliti menghitung nilai t-test berdasarkan formula t-test untuk menemukan nilai perbedaan yang signifikan di antara pre-test dan post-test. Berikut adalah langkah-langkah perhitungan untuk menemukan nilai t-test.

Formula t-test sebagai berikut:

- 1) Rata-rata nilai pre-test:

Formulanya adalah:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1475}{20} \\ &= 73,75\end{aligned}$$

2) Rata-rata nilai post-test:

Formulanya adalah:

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum y}{N} \\ &= \frac{1697}{20} \\ &= 84,85\end{aligned}$$

3) Menghitung standar deviasi:

Tabel 4.4

Standar deviasi dari nilai pre-test dan post-test

NO.	NAME	SCORE		D	D^2
		PRE-TEST (X)	POST-TEST (Y)	(X-Y)	(X-Y) ²
1	A-1	70	90	-20	400
2	A-2	73	80	-7	49
3	A-3	79	85	-6	36
4	A-4	77	84	-7	49
5	A-5	74	85	-11	121
6	A-6	72	88	-16	256
7	A-7	73	84	-11	121
8	A-8	70	82	-12	144
9	A-9	74	83	-9	81
10	A-10	78	88	-10	100
11	A-11	79	95	-16	256
12	A-12	74	93	-19	361
13	A-13	78	80	-2	4
14	A-14	75	84	-9	81
15	A-15	70	82	-12	144
16	A-16	70	82	-12	144
17	A-17	70	83	-13	169
18	A-18	73	82	-9	81
19	A-19	74	84	-10	100
20	A-20	72	83	-11	121
	$N =$	$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum D =$	$\sum D^2 =$
	20	1475	1697	-222	2818

a. Standar deviasi:

$$\begin{aligned} S_D &= \sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N - 1}} \\ &= \sqrt{\frac{2818 - \frac{(-222)^2}{20}}{20 - 1}} \\ &= \sqrt{\frac{2818 - \frac{49284}{20}}{19}} \\ &= \sqrt{\frac{2818 - 2464.2}{19}} \\ &= \sqrt{\frac{353.8}{19}} \\ &= \sqrt{18.62} \\ &= 4.31 \end{aligned}$$

b. Standar error

$$\begin{aligned} \overline{SD} &= \frac{S_D}{\sqrt{N}} \\ &= \frac{4.31}{\sqrt{20}} \\ &= \frac{4.31}{4.47} \\ &= 0.96 \end{aligned}$$

c. t-test:

$$\begin{aligned}t &= \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{SD} \\&= \frac{73.75 - 84.85}{0.96} \\&= \frac{-11.1}{0.96} \\&= 11.56\end{aligned}$$

Peneliti telah mendapatkan hasil dari perhitungan t-test, setelah itu peneliti harus mencocokkannya dengan tabel t. jika hasil t-test lebih tinggi daripada tabel-t, hipotesis diterima. Degree freedom (df) dari data di atas adalah $df = N-1$, $df = 20 - 1$. Hasil tabel t adalah 11.56. hasil df adalah 19 jadi perhitungan nilai kritik di t_{tabel} ada di level yang signifikan yaitu 5% adalah 2.03. perbandingan t dapat kita analisis dari ($t_0 = 11.56$) dan t dari tabel t ($t_{5\%} = 2.03$). hasil dari t-test dan tabel t adalah $t_0 > t_t : 11.56 > 2.03$. karena t_0 lebih tinggi daripada t_t alternatif. Jadi, hipotesis (H_a) di terima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan uji hipotesis di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa poin utama dari permasalahan atau pertanyaan penelitian adalah:

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan video tutorial mewarnai di youtube sebagai media untuk mengenalkan kemampuan mewarnai kertas bergambar. Peneliti menggunakan itu untuk mendapatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran. Jadi, mereka akan mendapatkan motivasi untuk belajar mewarnai kertas bergambar dengan menggunakan media yang menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, peneliti akan meningkatkan kemampuan kreativitas anak khususnya dalam hal mewarnai kertas bergambar. Anak-anak telah

mendapatkan beberapa tes dan treatment untuk membantu mereka dalam meningkatkan kreativitas kemampuan mewarnai kertas bergambar.

Beberapa tes yang di berikan telah memberikan kepahaman pada anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial mewarnai di youtube. Berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test (perbandingan nilai t-test dan tabel-t, dapat di simpulkan bahwa menonton video tutorial mewarnai di youtube efektif meningkatkan kemampuan dalam mewarnai kertas bergambar bagi anak-anak di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05.

1. Rata-rata nilai pre-test adalah 73.75. itu artinya anak-anak memiliki kemampuan dalam mewarnai kertas bergambar sebelum menonton video tutorial mewarnai di youtube adalah lumayan.
2. Rata-rata nilai post-test yang di dapat adalah 84.85. itu artinya bahwa kemampuan anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar setelah menonton video tutorial mewarnai di youtube adalah sangat bagus.
3. Adanya perbedaan signifikan di antara kemampuan anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar sebelum dan sesudah menggunakan media video tutorial mewarnai di youtube.

Dari hasil perhitungan, hasil t-test yaitu 11.56 dan tabel-t yaitu 2.03. jadi peneliti dapat membandingkan nilai t-test dan tabel-t, dan hasil t-test lebih tinggi daripada tabel-t. sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan di antara kemampuan mewarnai kertas bergambar anak-anak usia 5 sampai 6 tahun sebelum dan sesudah menonton video tutorial di youtube. Kemampuan mewarnai kertas bergambar anak-anak di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 setelah menonton video tutorial mewarnai di youtube mengalami nilai yang lebih baik daripada nilai yang sebelumnya.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah peneliti lakukan secara optimal, akan tetapi peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat adanya keterbatasan yang dialami peneliti adalah:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan hanya terbatas pada satu tempat yaitu di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang. Apabila ada hasil penelitian di tempat yang lain yang berbeda, tetapi kemungkinannya tidak jauh dari hasil penelitian yang peneliti lakukan.

2. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan kemampuan. Khususnya dalam pengetahuan ilmiah. Namun peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

3. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Karena waktu yang digunakan terbatas, maka hanya dilakukan penelitian sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian. Walaupun waktu yang digunakan cukup singkat akan tetapi masih bisa memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

Dari berbagai keterbatasan yang penulis paparkan di atas dapat dikatakan bahwa inilah kekurangan dari penelitian yang penulis lakukan di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang. Meskipun banyak hambatan dan tantangan yang peneliti hadapi dalam melakukan penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini, peneliti memberikan kesimpulan, saran, dan kata penutup dari penemuan penelitian berdasarkan pembelajaran anak-anak di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang. Saran-saran yang di berikan di tujukan kepada para guru, para siswa, dan para pembaca khususnya untuk para guru dan para siswa. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat di gunakan untuk para pembaca dalam meningkatkan kreativitas mewarnai anak-anak.

A. Kesimpulan

Dari hasil data di atas kesimpulan yang dapat di tuliskan adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang sebelum menonton video tutorial mewarnai youtube adalah kurang begitu baik. Hal itu terbukti dengan adanya nilai rata-rata pre-test yaitu 73.75. Kemampuan anak-anak dalam mewarnai kertas bergambar di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang setelah menonton video tutorial mewarnai youtube adalah sangat baik. Hal itu terbukti dengan adanya nilai rata-rata post-test yaitu 84.85, dan berdasarkan tabel pencapaian itu termasuk di level sangat baik.
2. Adanya perbedaan nilai yang signifikan dan efektif di antara kemampuan mewarnai anak-anak sebelum dan sesudah menonton video tutorial mewarnai gambar di youtube. Hal itu dapat di ketahui dari adanya perbedaan nilai pre-test dan post-test dengan menggunakan formula t-test. Hasil t-test adalah 11.56 dan tabel-t adalah 2.03 yang mana persentasi signifikannya adalah 5%. Itu artinya hasil t-test lebih tinggi daripada tabel t, menandakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan nilai kemampuan mewarnai anak-anak di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang sebelum dan sesudah menonton video tutorial mewarnai di youtube. Itu dapat di simpulkan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan

kemampuan kreativitas dalam mewarnai anak-anak. Jadi, kesimpulannya adalah mengajar dengan memberikan media yang baik dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas anak-anak. Ada beberapa peningkatan nilai dalam kemampuan kreativitas mewarnai anak-anak sebelum dan sesudah menggunakan media video tutorial mewarnai di youtube. Hal tersebut dapat di ketahui dari hasil nilai rata-rata kemampuan anak-anak dalam kreativitas mewarnai gambar sebelum menonton video tutorial adalah 73.75, dan setelah menonton media video tutorial mewarnai hasil nilai rata-rata kemampuan anak dalam kreativitas mewarnai adalah 84.85. itu artinya anak-anak mendapatkan pencapaian nilai yang sangat baik dalam kreativitas mewarnai kertas bergambar.

B. SARAN

Peneliti ingin memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kreativitas mewarnai kertas bergambar.

1. Untuk anak didik
 - a. Para anak didik harus memberikan perhatian untuk guru mereka saat sedang mengajar dan dalam proses pembelajaran.
 - b. Mereka harusnya tidak mengkhawatirkan dalam membuat kesalahan saat proses pembelajaran berlangsung karena walaupun ada kesalahan, para anak didik juga mempraktekkan kemampuan kreativitas mewarnai agar supaya dapat meningkatkan tingkat kreativitas mereka.
 - c. Para anak didik dapat menggunakan media video tutorial mewarnai di youtube dengan harapan dapat membantu mereka menemukan cara yang lebih mudah dalam meningkatkan kreativitas mewarnai mereka.
2. Untuk Orang Tua
 - a. Para orang tua anak usia dini harus menyadari bahwa kreativitas dalam mewarnai gambar itu sangat penting. Dari pernyataan tersebut, para orang tua di harapkan mengetahui dengan baik bagaimana mengajar dan memilih teknik yang tepat bagi anak mereka dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardy, Novan Wiyani dan Barnawi. 2019. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Arikunto, Suharsini. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara
- Faisal, Sanapiah dkk. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan Karya John W. Best*. Surabaya: Usaha Nasional
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahan untuk Wanita*. Jakarta: Wali
- Khadijah dan Amelia, Nurul. 2021. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Mursdi, 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mursid. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mukarromah, Titik. 2019. "Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di dusun setia bumi kecamatan seputih banyak". Skripsi. Lampung: IAIN Metro
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Novitasari, Risky Suherman. 2019. "Hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah". Skripsi. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah

Pratama, D. R. “*Memanfaatkan Gadget untuk membangun minat belajar anak*”, <https://bimba-aiueo.com/memanfaatkan-gadget-untuk-membangun-minat-belajar-anak>

Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana

Sitorus, Masganti. 2011. *Metodologi Penelitian pendidikan*, Medan: IAIN Press

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana

Tyas Puspitasari, Ragilia. 2020. “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Rempoah Baturaden Purwokerto*”. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id>

Tridhonanto, Al. 2013. *Pola Asuh Kreatif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Winarti. 2011. “*Pengaruh pola asuh orang tua terhadap pembentukan akhlak anak usia 7-12 tahun di ketapang tangerang*”. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Lampiran 1

PROFIL TLOGOMULYO

Nama Wilayah : Kelurahan Tlogomulyo

Alamat : Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan
Semarang

Nama Kepala Kelurahan : Ir. SUHARYONO, M.Si

Visi

1. Terwujudnya pelayanan prima kepada masyarakat diwilayah Kelurahan Tlogomulyo Kecamatan Pedurungan Semarang
2. Terwujudnya masyarakat yang demokratis, berbudaya yang berlandaskan Iman dan Taqwa

Misi

1. Meningkatkan Sumber Daya Manusia pengetahuan dan kemampuan pegawai kelurahan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.
2. Meningkatkan hubungan yang baik dengan lembaga yang ada di wilayah Kelurahan Tlogomulyo Kecamatan Pedurungan Kota Semarang
3. Menyediakan tempat pelayanan yang baik dan nyaman.

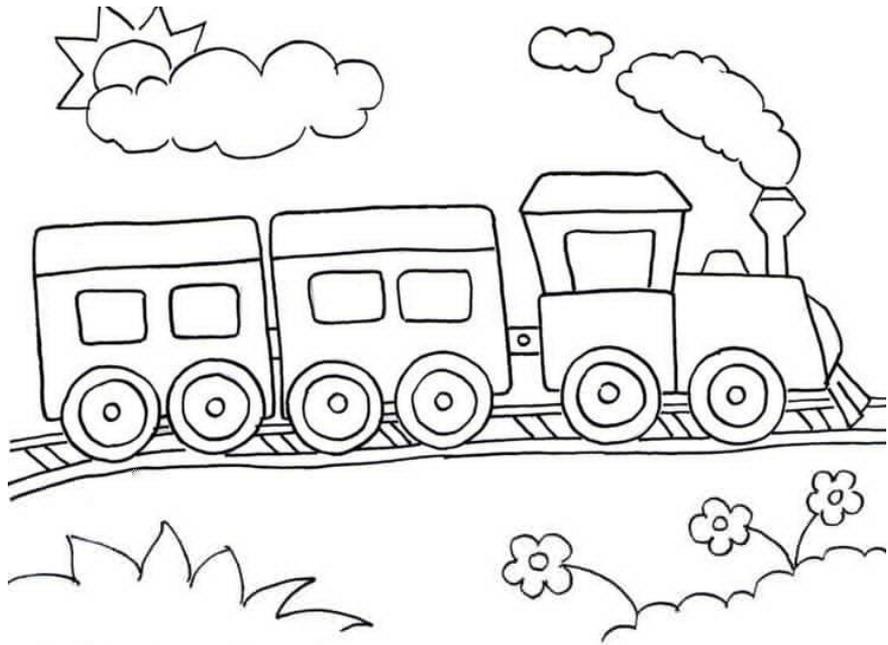
Lampiran 2

DAFTAR NAMA RESPONDEN ANAK USIA 5 SAMPAI 6 TAHUN

NO	NAMA	L/P	USIA	KODE
1	FAUZAN	L	6	A-1
2	SURYA	L	6	A-2
3	RAFA	L	6	A-3
4	JENDRA	L	5	A-4
5	PRABU	L	5	A-5
6	RIZAL	L	5	A-6
7	BIMA	L	6	A-7
8	FARHAN	L	5	A-8
9	AKMAL	L	5	A-9
10	FAUZIAH	P	6	A-10
11	NUALA	P	6	A-11
12	MELOSA	P	6	A-12
13	NAILA	P	5	A-13
14	BILQIS	P	5	A-14
15	PUTRI	P	6	A-15
16	SALWA	P	5	A-16
17	MALIKA	P	5	A-17
18	AQILA	P	5	A-18
19	NAJMA	P	5	A-19
20	FARZANA	P	5	A-20

Lampiran 3

Gambar yang digunakan peneliti untuk media penelitian



<http://anekagambarmewarnai.blogspot.co.id/>

Lampiran 4

Dokumentasi Penelitian





Lampiran 5

Hasil sebelum diberikan treatment video tutorial mewarnai di youtube



Hasil setelah diberikan treatment video tutorial mewarnai di youtube



Lampiran 6

Hasil sebelum diberikan treatment video tutorial mewarnai di Youtube



Hasil setelah diberikan treatment video tutorial mewarnai di Youtube



Lampiran 7

HASIL NILAI PRE-TEST

NO	NAMA	L/P	USIA	KODE	NILAI	KATEGORI
1	FAUZAN	L	6	A-1	70	Sedang
2	SURYA	L	6	A-2	73	Baik
3	RAFA	L	6	A-3	79	Baik
4	JENDRA	L	5	A-4	77	Baik
5	PRABU	L	5	A-5	74	Baik
6	RASYA	L	6	A-6	72	Baik
7	BIMA	L	6	A-7	73	Baik
8	FARHAN	L	5	A-8	70	Sedang
9	AKMAL	L	5	A-9	74	Baik
10	FAUZIAH	P	6	A-10	78	Baik
11	NUALA	P	6	A-11	79	Baik
12	MELOSA	P	6	A-12	74	Baik
13	NAILA	P	5	A-13	78	Baik
14	BILQIS	P	5	A-14	75	Baik
15	PUTRI	P	6	A-15	70	Sedang
16	SALWA	P	5	A-16	70	Sedang
17	MALIKA	P	5	A-17	70	Sedang
18	AQILA	P	5	A-18	73	Baik
19	NAJMA	P	5	A-19	74	Baik
20	FARZANA	P	5	A-20	72	Baik
TOTAL					1475	
RATA-RATA					73.75	

Lampiran 8

HASIL NILAI POST-TEST

NO	NAMA	L/P	USIA	KODE	NILAI	KATEGORI
1	FAUZAN	L	6	A-1	90	Sangat baik
2	SURYA	L	6	A-2	80	Sangat baik
3	RAFA	L	6	A-3	85	Sangat baik
4	JENDRA	L	5	A-4	84	Sangat baik
5	PRABU	L	5	A-5	85	Sangat baik
6	RASYA	L	6	A-6	88	Sangat baik
7	BIMA	L	6	A-7	84	Sangat baik
8	FARHAN	L	5	A-8	82	Sangat baik
9	AKMAL	L	5	A-9	83	Sangat baik
10	FAUZIAH	P	6	A-10	88	Sangat baik
11	NUALA	P	6	A-11	95	Sangat baik
12	MELOSA	P	6	A-12	93	Sangat baik
13	NAILA	P	5	A-13	80	Sangat baik
14	BILQIS	P	5	A-14	84	Sangat baik
15	PUTRI	P	6	A-15	82	Sangat baik
16	SALWA	P	5	A-16	82	Sangat baik
17	MALIKA	P	5	A-17	83	Sangat baik
18	AQILA	P	5	A-18	82	Sangat baik
19	NAJMA	P	5	A-19	84	Sangat baik
20	FARZANA	P	5	A-20	83	Sangat baik
TOTAL					1697	
RATA-RATA					84.85	

Lampiran 9 **Standar deviasi dari nilai pre-test dan post-test**

NO.	NAME	SCORE		D	D^2
		PRE-TEST (X)	POST-TEST (Y)	(X-Y)	(X-Y) ²
1	A-1	70	90	-20	400
2	A-2	73	80	-7	49
3	A-3	79	85	-6	36
4	A-4	77	84	-7	49
5	A-5	74	85	-11	121
6	A-6	72	88	-16	256
7	A-7	73	84	-11	121
8	A-8	70	82	-12	144
9	A-9	74	83	-9	81
10	A-10	78	88	-10	100
11	A-11	79	95	-16	256
12	A-12	74	93	-19	361
13	A-13	78	80	-2	4
14	A-14	75	84	-9	81
15	A-15	70	82	-12	144
16	A-16	70	82	-12	144
17	A-17	70	83	-13	169
18	A-18	73	82	-9	81
19	A-19	74	84	-10	100
20	A-20	72	83	-11	121
	$N =$	$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum D =$	$\sum D^2 =$
	20	1475	1697	-222	2818

RIWAYAT HIDUP

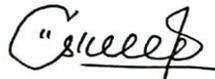
A. Identitas Diri

1. Nama : Sa'atul Mubarakah
2. Tempat & Tanggal Lahir : Demak, 01 November 1995
3. Alamat Rumah : Tlogomulyo Rt.02 Rw.05
Pedurungan Semarang
4. HP : 08995604206
5. Email : saatulmubarakah1@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Kemala Bhayangkari 37 lulus tahun 2002
 - b. SDN Tlogomulyo 01 lulus tahun 2008
 - c. SMP KY Ageng Giri lulus tahun 2011
 - d. SMK KY Ageng Giri lulus tahun 2014
 - e. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. Pondok Pesantren Girikusumo Banyumeneng Mranggen Demak

Semarang, 14 September 2022



Sa'atul Mubarakah

NIM : 160310606

