



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 768-780

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2007

Pengembangan Model Pembelajaran *Marble Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak

Yanti¹, Farida Mayar², Nurhafizah³, dan Delfi Eliza⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran *Marble Painting* sebagai strategi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Model ini dirancang agar dapat memberikan pengalaman belajar seni yang menyenangkan melalui aktivitas bermain dan eksplorasi warna, sesuai dengan karakteristik serta tahapan perkembangan anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi kelayakan dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli model pembelajaran dan ahli media–kreativitas. Selain itu, dilakukan uji praktikalitas kepada dua guru PAUD serta uji implementasi pembelajaran pada anak kelompok B di TK Husnul Yaqin Kota Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Marble Painting* berada pada kategori valid dengan persentase kelayakan 87%, kategori sangat praktis dengan skor 90%, serta media pendukung memperoleh nilai kelayakan 95%, dan instrumen kreativitas sebesar 90%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, model pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran seni untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini; Kreativitas; Marble Painting*

ABSTRACT. This study aims to develop the *Marble Painting* learning model as an appropriate strategy to enhance creativity in early childhood. This model is designed to provide an enjoyable art learning experience through play and color exploration activities, in accordance with the characteristics and developmental stages of 5–6-year-old children. This study is a research and development study using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Feasibility validation was carried out by two validators, namely learning model experts and media-creativity experts. In addition, a practicality test was conducted on two early childhood teachers and a learning implementation test on children in group B at the Husnul Yaqin Kindergarten in Padang City. The results showed that the *Marble Painting* learning model was valid with a feasibility percentage of 87%, very practical with a score of 90%, and the supporting media obtained a feasibility score of 95%, while the creativity instrument scored 90%. Based on the validation and testing results, this learning model was declared feasible for use as an alternative art learning method to enhance the creativity of early childhood.

Keyword : *Early Childhood; Creativity; Marble Painting*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang mengedepankan stimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara integratif. Aspek-aspek tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Pendidikan yang bersifat holistik dan menyenangkan akan membantu anak mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal [1]. Anak merupakan individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Masa anak-anak itu penting karena merupakan dasar perilaku, kebiasaan, dan kepribadian terbentuk pada masa ini [2]. Anak usia dini memiliki masa emas (golden age), yaitu masa yang sangat berharga dan tidak dapat terulang [3].

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengekspresikan diri. Pentingnya peran kreativitas dalam perkembangan anak usia dini memiliki posisi kedudukan yang sama dengan potensi kecerdasan lainnya [4]. Kreativitas penting diberikan kepada anak sejak usia dini, agar anak bisa mengetahui bakat-bakat yang dimiliki oleh anak dalam dirinya, karena setiap anak adalah seniman oleh karena itu perlunya kebebasan untuk menggali kreativitas lewat seni [5].

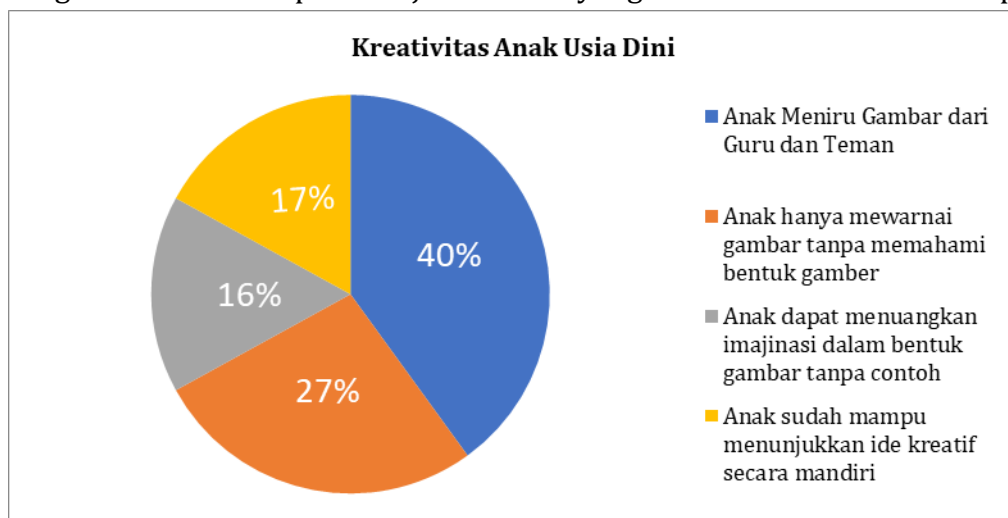
Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah melalui kegiatan seni. Kegiatan seni dapat meningkatkan kreativitas anak karena melibatkan unsur imajinasi, eksplorasi, serta kebebasan berekspresi [6]. Menggambar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Kegiatan menggambar membantu anak berpindah dari tahap berpikir simbolik menuju tahap operasional konkret. Saat anak menggambar ia belajar menghubungkan simbol (garis, warna, bentuk) dengan benda nyata [7].

Aktivitas menggambar yang dipadukan dengan gerak seperti menggulingkan kelereng berwarna dapat meningkatkan integrasi sensorimotor serta memperkaya pengalaman estetika anak, dan kegiatan ini juga membentuk keterampilan sosial anak melalui proses berbagi alat, mengenali emosi teman, serta menyampaikan pendapat [8]. Media alternatif seperti kanvas atau kain dapat meningkatkan ekspresi anak dalam menggambar [9]. Kegiatan *marble painting* tidak hanya mengembangkan kreativitas seni, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerak, serta kemampuan berpikir kreatif melalui permainan warna dan pola [10].

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hariati yang menjelaskan kombinasi model *Project Based Learning* (PjBL), *Explicit Instruction* dan *Media Loose Part* dapat mengembangkan kreativitas dan hasil perkembangan motorik halus anak dengan sangat baik [11]. Sejalan dengan penelitian Chantika juga menjelaskan bahwa pembelajaran seni untuk AUD melalui *finger painting* dapat merangsang kreativitas anak dalam mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk karya seni, selain itu *finger painting* dapat dijadikan alternatif metode yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan seni pada anak usia dini [12]. Senada dengan penelitian Saadah juga menjelaskan Kegiatan *finger painting* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak.

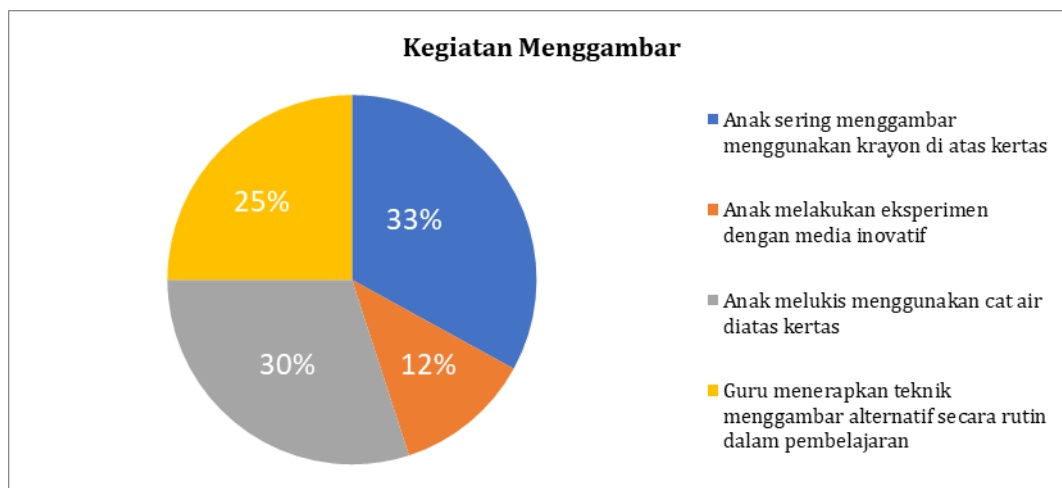
Anak lebih ekspresif, percaya diri, dan menikmati proses belajar dengan cara yang menyenangkan [13].

Namun, hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Husnul Yaqin menunjukkan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak masih meniru contoh yang diberikan guru dan kurang mampu mengembangkan ide mandiri. Selain itu, pembelajaran seni masih didominasi media konvensional seperti kertas dan pensil warna sehingga kurang memberi ruang eksplorasi visual, sensori, dan motorik halus. Data angket guru juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggambar belum variatif dan belum memanfaatkan teknik seni kreatif. Guru menyatakan perlunya model pembelajaran seni yang inovatif, sederhana, menarik, dan mudah diterapkan di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni yang ada belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAUD yang berbasis bermain dan eksplorasi.



Grafik 1. Perkembangan Kreativitas Anak di TK Husnul Yaqin

Berdasarkan grafik di diketahui bahwa Sebagian besar anak cenderung meniru gambar dari guru atau teman dengan presentase 40%, ini menunjukkan bahwa anak belum mampu mengekspresikan imajinasinya secara mandiri dan masih sering memerlukan contoh dari orang lain. Kemudian 27% anak hanya mewarnai tanpa memahami bentuk gambar yang menunjukkan rendahnya kemampuan analisis visual dan kurangnya pembiasaan untuk memahami makna gambar. Sementara itu, 16% anak sudah mampu menuangkan imajinasi ke dalam gambar, yang menunjukkan lemahnya stimulasi imajinatif dalam pembelajaran seni. Hanya 17% anak yang sudah menunjukkan ide kreatif secara mandiri. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan menggambar yang dilakukan di sekolah masih bersifat monoton, belum sepenuhnya menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak secara optimal.



Grafik 2. Hasil Angket Kegiatan Menggambar TK Husnul Yaqin

Hasil angket yang disebarakan kepada guru menunjukkan bahwa Sebanyak 33% melakukan kegiatan menggambar secara konvensional yaitu menggunakan kertas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggambar belum banyak melibatkan variasi teknik atau media yang inovatif. Sementara itu, hanya 12% telah dikenalkan pada eksperimen seni dengan media inovatif. Kemudian 30% sudah pernah melukis menggunakan cat air. Serta 25% guru menyatakan bahwa mereka sudah mulai menerapkan teknik seni alternatif ini dalam pembelajaran namun belum rutin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang ada belum sepenuhnya memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan dirinya secara bebas dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu teknik seni yang berpotensi meningkatkan kreativitas anak adalah *Marble Painting*, yaitu teknik menggambar menggunakan kelereng yang digerakkan secara bebas di atas permukaan media setelah dicelupkan ke dalam cat. Teknik ini memungkinkan anak menghasilkan pola unik dan tidak berulang, serta mendorong proses berpikir kreatif melalui eksplorasi warna dan gerak[14].

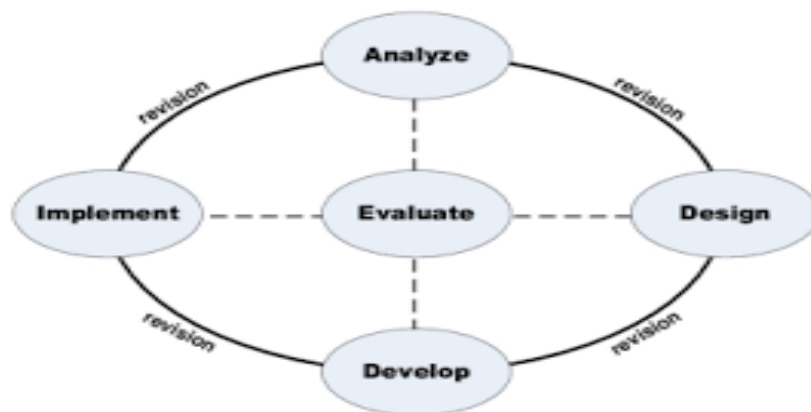
Hingga saat ini belum tersedia model pembelajaran sistematis yang dapat dijadikan panduan guru dalam menerapkan kegiatan *Marble Painting* sebagai bagian dari pembelajaran seni di PAUD. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat membantu guru menerapkan kegiatan *Marble Painting* secara terstruktur dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengembangan model pembelajaran yang dapat menjadi panduan guru untuk menstimulasi kreativitas melalui kegiatan eksplorasi media seni yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak usia dini.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan (Research And Development/R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk pembelajaran yang inovatif dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Dengan demikian,

penelitian pengembangan tidak hanya menghasilkan temuan teoretis, tetapi juga memberikan kontribusi berupa produk praktis yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran [15]. Secara umum, penelitian R&D bisa juga didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan menguji keefektifan produk, model, metode/stategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna [16].

Dalam penelitian ini, proses pengembangan model pembelajaran menggunakan pendekatan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation. Model ini digunakan karena dapat membantu peneliti dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif, terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini [17]. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Husnul Yaqin pada tanggal 10-25 November 2025 untuk mengembangkan model pembelajaran *Marble Painting* yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran seni berbasis eksplorasi. Produk akhir yang diharapkan adalah model pembelajaran yang telah divalidasi, praktis digunakan oleh guru, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Marble Painting Dengan Model ADDIE

Tahap	Kegiatan	Penerapan Dalam Penelitian
Analysis	<ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Menganalisis kemampuan kreativitas anak yang belum berkembang optimal. Mengidentifikasi media dan metode pembelajaran menggambar yang digunakan guru. 	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan observasi di taman kanak-kanak untuk menemukan masalah kreativitas anak. Wawancara dengan guru untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran menggambar. Menentukan fokus pengembangan, yaitu model marble painting sebagai solusi inovatif.
Design	<ol style="list-style-type: none"> Merancang model pembelajaran marble painting berdasarkan hasil analisis. Menyusun tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, media, dan alat yang dibutuhkan. Mendesain instrumen penilaian kreativitas anak 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat rancangan kegiatan marble painting (alat, bahan, prosedur, dan hasil karya). Menyusun pedoman pembelajaran untuk guru. Mendesain lembar observasi kreativitas anak.
Develop	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk awal 	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan panduan dan media

ment	(prototype) model pembelajaran <i>marble painting</i> . 2. Melakukan validasi ahli terhadap isi, bahasa, dan tampilan model. 3. Melakukan revisi berdasarkan saran validator.	marble painting sesuai rancangan. b. Melibatkan ahli PAUD, ahli seni, dan ahli media untuk validasi. c. Melakukan Tahap I setelah masukan Validator d. Melakukan revisi tahap I setelah masukan validator.
Implement	1. Menerapkan model yang telah divalidasi di lapangan (uji coba terbatas). 2. Mengamati kepraktisan pelaksanaan model oleh guru dan respon anak.	a. Guru melaksanakan kegiatan <i>marble painting</i> di kelas sesuai panduan. b. Peneliti mengamati keterlaksanaan dan kepraktisan pembelajaran. c. Mengumpulkan hasil karya anak untuk menilai kreativitasnya.
Evaluasi	1. Menilai efektivitas model dalam meningkatkan kreativitas anak. 2. Melakukan evaluasi formatif dan sumatif. 3. Menyusun kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian.	a. Menganalisis peningkatan kreativitas anak setelah pembelajaran <i>marble painting</i> . b. Mengevaluasi tanggapan guru terhadap kelayakan model. c. Menyusun laporan hasil pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Husnul Yaqin Kota Padang. Dengan tujuan mengembangkan model pembelajaran *Marble Painting* melalui pendekatan pengembangan ADDIE [18], yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Marble Painting* memiliki kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik sebagai strategi pembelajaran seni untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Husnul Yaqin Kota Padang. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran seni yang selama ini dilakukan guru cenderung bersifat konvensional dan lebih menekankan aktivitas meniru. Kondisi tersebut membuat kreativitas anak kurang berkembang karena anak tidak memiliki cukup ruang untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan gagasan secara bebas.

Marble Painting kemudian muncul sebagai alternatif yang memberikan pengalaman bermain sambil belajar yang lebih kaya, variatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. *Marble painting* merupakan teknik seni menggambar yang dilakukan dengan cara mengelindingkan kelereng yang telah di celupkan ke dalam atas cat di atas permukaan media. Aktivitas ini tidak hanya memberikan pengalaman visual yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana stimulasi perkembangan anak, terutama dalam hal kreativitas, koordinasi mata–tangan, serta motorik halus [19]. Kegiatan seni bagi anak usia dini harus menekankan proses eksplorasi, bukan hasil akhir, sehingga *marble painting* menjadi teknik yang sangat sesuai karena memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen secara bebas tanpa batasan bentuk [20].

Dalam proses pengembangan, model ini dirancang dengan mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, pengalaman

langsung, dan kebebasan berekspresi. Setiap langkah pembelajaran *Marble Painting* memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih warna, bereksperimen dengan pola, serta menciptakan kombinasi-kombinasi baru yang mendorong munculnya kreativitas intrinsik. Hal ini sejalan dengan teori Guilford yang menekankan bahwa kreativitas tumbuh melalui kelancaran ide, fleksibilitas dalam melihat berbagai kemungkinan, orisinalitas gagasan, dan kemampuan elaborasi. Semua aspek tersebut tampak muncul dalam aktivitas anak ketika mereka mengguncang, menggulirkan, atau menggerakkan kelereng untuk membentuk pola warna sesuai imajinasi masing-masing [21].

Selain itu, desain media dan materi yang dikembangkan terbukti relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang digunakan aman, sederhana, dan mudah ditemukan sehingga memberi akses yang luas bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran tanpa kendala teknis. Anak mendapatkan pengalaman multisensori yang melibatkan sentuhan, penglihatan, dan koordinasi motorik halus, sehingga kegiatan ini tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan bidang lainnya seperti kognitif, sosial-emosional, dan kemampuan bahasa. Guru yang terlibat dalam uji coba juga menyatakan bahwa model ini membantu mereka menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan.

Tabel 2. Hasil Pre-test Sebelum Mengguankan Model pembelajaran *Marble Painting*

No	Nama	Butir Instrumen Kreativitas								Total	Skor Max	Persentase	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8					
1	Azkadina	3	3	3	3	3	2	3	3	23	32	72%	BSH	
2	Kayla	2	2	2	1	1	2	1	2	13	32	41%	MB	
3	Raysa	2	1	3	2	2	2	2	2	16	32	50%	MB	
4	Ais	2	2	3	1	2	2	2	2	16	32	50%	MB	
5	Raisa A	2	3	2	3	3	2	2	2	19	32	59%	BSH	
6	Kiral	2	2	3	2	2	2	1	2	16	32	50%	MB	
7	Khairuby	4	3	2	3	3	2	3	3	23	32	72%	BSH	
8	Geva	2	2	2	2	3	2	2	2	17	32	53%	BSH	
9	Akhlak	1	2	2	2	2	2	2	2	15	32	47%	MB	
10	Raziq	2	3	2	1	2	2	2	3	17	32	53%	BSH	
11	Kenzie	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%	MB	
12	Medina	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%	MB	
13	Faiz	2	2	1	2	1	2	2	2	14	32	44%	MB	
14	Khalid	2	3	2	2	2	2	2	2	17	32	53%	BSH	
15	Aulia	2	3	2	2	2	2	2	2	17	32	53%	BSH	
16	Faizan	1	3	1	2	2	2	2	2	15	32	47%	MB	
17	Kiara	2	2	2	2	2	3	2	2	17	32	53%	BSH	
18	Anisha	3	2	2	2	2	3	2	3	19	32	59%	BSH	
19	Adiba	2	2	2	1	2	2	2	2	15	32	47%	MB	
20	Martin	3	3	2	2	2	2	1	2	17	32	53%	BSH	
21	Debi	2	2	3	2	2	2	2	1	16	32	50%	MB	
		Skor total										354		
		Skor ideal										672		
		Presentase										52,6%		

Pelaksanaan pretest pada 21 anak menunjukkan bahwa kreativitas anak sebelum penerapan model pembelajaran *Marble Painting*. Dari hasil penilaian instrumen kreativitas, diperoleh skor keseluruhan 354 dari skor ideal 672 dengan persentase 52,6%. Data ini menunjukkan bahwa kreativitas anak masih tergolong rendah dan membutuhkan model pembelajaran yang menarik. Selanjutnya baru dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan model pembelajaran *marble painting*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 3. Hasil Post-test Setelah Mengguankan Model pembelajaran *Marble Painting*

No	Nama	Jumlah item kreativitas								Total	Skor Max	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Azkadina	3	3	3	2	3	4	4	4	26	32	81,25%	BSB
2	Kayla	3	3	3	3	2	3	3	4	24	32	75,00%	BSh
3	Raysa	4	3	4	3	3	3	3	2	25	32	78,13%	BSB
4	Ais	3	3	3	3	3	3	3	2	23	32	71,88%	BSh
5	Raisa A	2	3	3	3	3	4	3	4	25	32	78,13%	BSB
6	Kiral	3	3	4	3	4	3	4	3	27	32	84,38%	BSB
7	Khairu	3	3	3	3	3	3	4	4	26	32	81,25%	BSB
8	Geva	3	2	3	2	3	3	4	3	23	32	71,88%	BSh
9	Akhlak	3	2	2	2	3	3	3	4	22	32	68,75%	BSh
10	Raziq	3	3	3	3	3	2	3	3	23	32	71,88%	BSh
11	Kenzie	3	2	3	3	3	3	3	2	22	32	68,75%	BSh
12	Medina	3	2	3	3	4	3	3	4	25	32	78,13%	BSB
13	Faiz	3	3	3	3	3	4	3	3	25	32	78,13%	BSB
14	Khalid	3	3	3	3	3	2	3	3	23	32	71,88%	BSh
15	Aulia	3	3	4	4	3	3	4	4	28	32	87,50%	BSB
16	Faizan	3	2	2	3	2	3	4	3	22	32	68,75%	BSh
17	Kiara	3	3	3	3	3	4	3	2	24	32	75,00%	BSh
18	Anisha	3	3	3	3	2	3	3	4	24	32	75,00%	BSh
19	Adiba	2	2	3	3	2	3	3	3	21	32	65,63%	BSh
20	Martin	3	3	3	3	3	3	4	4	26	32	81,25%	BSB
21	Debi	3	2	3	2	2	3	3	2	20	32	62,50%	BSh
Jumlah											504		
Skor Total											672		
Persentase											75%		

Pelaksanaan uji efektivitas model pembelajaran *marble painting* pada 21 anak. diperoleh skor keseluruhan 504 dari skor ideal 672 dengan persentase 75% yang termasuk dalam kategori Memuaskan (sangat berhasil).

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	21	,53	,93	,7159	,10395
NGain_Persent	21	53,33	93,33	71,5871	10,39473
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada data pretest dan posttest kelompok besar, diperoleh nilai N-Gain score rata-rata sebesar 0,7159. Nilai tersebut lebih besar dari 0,7, sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak yang tinggi setelah diterapkan model pembelajaran *Marble Painting*. Nilai N-Gain dalam bentuk persentase, diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,59%. Nilai tersebut berada pada rentang 56%–75%, sehingga termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *marble painting* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,287	21	,000	,841	21	,003
posttest	,150	21	,200*	,924	21	,106

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi data pretest sebesar 0,003, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga data pretest dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,106, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas model pembelajaran *Marble Painting* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Husnul Yaqin Kota Padang. Pengembangan model pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh ahli media, ahli instrumen kreativitas, dan ahli model pembelajaran menunjukkan bahwa model pembelajaran *Marble Painting* berada pada kategori sangat layak. Aspek media memperoleh persentase sebesar 93,3%, aspek instrumen kreativitas sebesar 90%, dan aspek model pembelajaran sebesar 88,3%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini, serta keselarasan dengan tujuan pembelajaran.

Kelayakan model ini menunjukkan bahwa *Marble Painting* mampu menjadi alternatif pembelajaran seni yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, khususnya dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, dan mendorong anak untuk bereksplorasi secara bebas. Model ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, bermain, dan eksplorasi [22]. Kepraktisan model pembelajaran *Marble Painting* ditinjau melalui uji praktikalitas awal oleh satu orang guru melalui kegiatan FGD. Hasil praktikalitas awal berada pada kategori sangat praktis yaitu 93%. Selain itu uji efektivitas pada kelompok kecil yaitu kelas B1 menunjukkan bahwa model pembelajaran *marble painting* berada pada kategori efektif dengan persentase 75,94%. Jadi dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *marble painting* efektif digunakan untuk anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Marble Painting* tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis untuk diterapkan di kelas. Guru merasa terbantu dengan adanya panduan pembelajaran yang sistematis, sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan seni yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Efektivitas model pembelajaran *Marble Painting* ditinjau dari peningkatan kreativitas anak melalui hasil pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa total skor kreativitas anak sebesar 354 dari skor ideal 672, dengan persentase 52,6%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Marble Painting*, kreativitas anak belum

berkembang secara optimal. Setelah penerapan model pembelajaran *Marble Painting*, hasil posttest menunjukkan peningkatan skor menjadi 504 dari skor ideal 672, dengan persentase 75%, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan *Marble Painting* mampu memberikan stimulasi yang bermakna terhadap kreativitas anak, terutama dalam aspek kelancaran ide, keluwesan dalam bereksperimen warna, serta kemampuan menghasilkan karya yang lebih variatif.

Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7159, yang termasuk dalam kategori tinggi, serta nilai N-Gain persentase sebesar 71,59%, yang berada pada kategori cukup efektif. Hasil ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Marble Painting* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal, sedangkan data posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian perbedaan antara pretest dan posttest dilakukan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Marble Painting* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak.

Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak terjadi secara merata dan tidak dipengaruhi oleh perbedaan variasi data awal. Melalui kegiatan *Marble Painting*, anak diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan warna, pola, dan gerakan kelereng sehingga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan gagasan dengan bebas. penggunaan kelereng sebagai media berkarya terbukti meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, karena anak mengendalikan arah gerak kelereng dan memusatkan perhatian pada pola yang dihasilkan [23]. Kegiatan *Marble Painting* terbukti menjadi model pembelajaran yang inovatif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, eksploratif, dan mampu mendorong perkembangan kreativitas anak secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Model Pembelajaran *Marble Painting* untuk meningkatkan kreativitas anak 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Husnul Yaqin Kota Padang, maka dapat disimpulkan bahwa, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran *Marble Painting* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, Model pembelajaran ini memanfaatkan kegiatan menggambar menggunakan kelereng sebagai media eksplorasi yang dirancang untuk menstimulasi aspek-aspek kreativitas anak yang mengacu pada indikator kreativitas Guilford, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan orisinalitas (*originality*). Efektivitas model pembelajaran *Marble Painting* ditinjau dari peningkatan kreativitas anak melalui hasil pretest dan posttest.

Hasil pretest menunjukkan bahwa total skor kreativitas anak sebesar 354 dengan persentase 52,6%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Marble Painting*, kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Setelah penerapan model pembelajaran *Marble Painting*, hasil posttest menunjukkan peningkatan skor menjadi 504 dari skor ideal 672, dengan persentase 75%, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan *Marble Painting* mampu memberikan stimulasi yang bermakna terhadap kreativitas anak, terutama dalam aspek kelancaran ide, keluwesan dalam bereksperimen warna, serta kemampuan menghasilkan karya yang lebih variatif. Pengujian perbedaan antara pretest dan posttest dilakukan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Marble Painting* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada orang tua tercinta yang telah merawat dan membersarkan tanpa batas jasa, semoga dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan dimasa tuanya dan kepada kakak dan adikku tersayang Syafrial, Rabios Yalma Nanda, Radiah, dan Restia. Kepada suami tercinta Sepri Naldo yang selalu memberikan support dan menemani peneliti dalam bentuk apapun.

REFERENSI

- [1] R. Hanifa, S. Hartati, dan N. Nurjannah, "Implementasi Pelaksanaan Program Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif di Satuan PAUD," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 387–399, Okt 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.307.
- [2] E. B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=oEVZOQAACAAJ>
- [3] F. Nasution, J. Fadhilah, N. C. Batubara, dan S. Tanjung, "Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain," *J. Pendidik. Bhs. dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.aspirasi.or.id/index.php/jupenbaud/article/view/90>
- [4] F. Mayar, R. Natari, H. Cendana, B. R. S. Hutasuhut, S. Aprilia, dan N. Nurhikmah, "Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, hal. 4600–4607, Jun 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2615.
- [5] E. Citrowati dan F. Mayar, "Strategi Pengembangan Bakat Seni Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 3, no. 6, hal. 1207–11, 2019, doi: 10.31004/JPTAM.V3I3.343.
- [6] N. Nurlina dan B. Bahera, "Belajar Melalui Bermain: Seni sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.)*, vol. 7, no. 2, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/22294>

- [7] B. Riswana, I. D. Sartika, M. Astuti, dan A. Murtopo, "Pengaruh Kegiatan Menggambar Teknik Graffito Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Desa Sejangung Kecamatan Rantau Bayur," *J. Educ.*, vol. 7, no. 2, 2022, doi: 10.31004/joe.v7i2.8298.
- [8] T. Martini, "Upaya Peningkatan Kreativitas Melukis dengan Media Karet Gelang pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 70 Masaran," *Didaktika*, vol. 3, no. 1, hal. 43–56, Mar 2023, doi: 10.17509/didaktika.v3i1.57224.
- [9] M. Rahmawati, "Holistic PAUD Concept: Integrating Aspect Social and Emotional Cognitive," *Bull. Early Child.*, vol. 4, no. 1, 2025, doi: 10.51278/bec.v4i1.1961.
- [10] I. P. Alfi dan F. Mayar, "Pengaruh Kegiatan Menggambar dengan Teknik Kelereng terhadap Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Cahaya Bunda," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i04.22498.
- [11] H. Hariati dan M. Maimunah, "Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Model Painting dan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini," *Gawi J. Action Res.*, vol. 3, no. 1, hal. 18–25, Jun 2023, doi: 10.59329/gawi.v3i1.181.
- [12] B. Chantika, W. D. Andika, dan L. D. A. Pagarwati, "Analisis Pembelajaran Seni Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 79–91, Apr 2024, doi: 10.31849/paud-lectura.v7i2.19695.
- [13] I. N. Saadah dan H. Huriyeh, "Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting (Melukis dengan Jari)," *GURU J. Cendekia Profesi*, vol. 1, no. 2, hal. 44–49, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.lenteraintelektualindonesia.org/index.php/guru/article/view/29>
- [14] R. Primanisa, "Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melukis Menggunakan Kelereng di TK P Lampung," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, hal. 14, Jun 2024, doi: 10.47134/paud.v1i4.669.
- [15] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://elibrary.stiab-jinarakkhita.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4150
- [16] Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, hal. 86–100, Mar 2023, doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- [17] D. Adriani, P. Lubis, dan M. Triono, "Teaching Material Development of Educational Research Methodology with ADDIE Models," in *Proceedings of the The 3rd International Conference Community Research and Service Engagements, IC2RSE 2019, 4th December 2019, North Sumatra, Indonesia, 2020*. doi: 10.4108/eai.4-12-2019.2293793.
- [18] L. Iswati, "Developing Addie Model-Based Esp Coursebook," *Indones. EFL J.*, vol. 5, no. 2, hal. 103, Jul 2019, doi: 10.25134/ieflj.v5i2.1804.
- [19] S. R. Pratiwi, Y. Sukmayadi, dan T. Nugraheni, "Art Learning for Children as a Social Emotional Learning Program," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 5883–5894, Okt 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5227.
- [20] N. Susilawati, "Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Potensi Anak Berbakat (Gifted)," *J. Sikola J. Kaji. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, hal. 135–146, Des 2020, doi: 10.24036/sikola.v2i2.102.
- [21] M. Fadhil dan G. Gusmaneli, "Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik," *J. Media Akad.*, vol. 3, no. 5, hal. 3031–5220, 2025, doi: 10.62281/v3i5.1829.
- [22] M. A. Adeoye, K. A. S. I. Wirawan, M. S. S. Pradnyani, dan N. I. Septiarini,

“Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning,” *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.*, vol. 13, no. 1, hal. 202–209, Apr 2024, doi: 10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624.

- [23] A. S. Handayani, H. Y. Muslihin, dan T. Rahman, “Pemanfaatan Media Kelereng Marble Slide Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *J. Kewanegaraan*, vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.31316/jk.v6i2.3626.