

Pengembangan Media Pembelajaran Finger Painting Terhadap Kreativitas Bermain Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Cerdas Ceria Kecamatan Sipoholon

Jessica Ice Rebecca Tarigan

Prodi pendidikan kristen anak usia dini, Institut Agama kristen negeri tarutung

[E-mail :Jessicaicerebeccatarigan@gmail.com](mailto:Jessicaicerebeccatarigan@gmail.com)

Winarti Agustina

Prodi pendidikan kristen anak usia dini, Institut Agama kristen negeri tarutung

Winarti1708@gmail.com

Rotua Samosir

Prodi pendidikan kristen anak usia dini, Institut Agama kristen negeri tarutung

Rotuasamosir14@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to create a finger painting poster learning media to enhance the creativity of 5-6-year-old children at TK Cerdas Ceria in the Sipoholon District. The research methodology used in this study is the Research and Development (R&D) approach. The development process follows the Borg & Gall procedure, which consists of ten main stages; however, the researcher only focuses on seven stages in this research. Data collection involves the use of questionnaires given to media experts, language experts, and early childhood experts. To assess the quality of the finger painting poster learning media, a student response questionnaire is conducted. The collected data is qualitative and analyzed using assessment criteria guidelines to evaluate the developed finger painting poster learning media's quality. The result of this research is the finger painting poster learning media product designed to enhance children's creativity during play. After validation by experts, the final product is proven to meet the appropriate criteria, with an average score of 97% from media experts, 95% from language experts, 93% from early childhood experts, and 97% from the small test group. The finger painting poster media is considered suitable for use as a learning medium.*

Keywords: *Instructional Media, Posters, Creativity, Early Childhood*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran poster *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Cerdas Ceria di Kecamatan Sipoholon. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development, R&D). Proses pengembangan mengikuti prosedur Borg & Gall, yang terdiri dari sepuluh tahap utama; namun, peneliti hanya berfokus pada tujuh tahapan dalam penelitian ini. Pengumpulan data melibatkan penggunaan angket yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli anak usia dini. Untuk menilai kualitas media pembelajaran poster *finger painting*, dilakukan angket respon siswa. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif dan dianalisis menggunakan pedoman kriteria penilaian untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran poster *finger painting* yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran poster *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak saat bermain. Setelah divalidasi oleh para ahli, produk akhir terbukti memenuhi kriteria yang sesuai, dengan skor rata-rata sebesar 97% dari ahli media, 95% dari ahli bahasa, 93% dari ahli anak usia dini, dan 97% dari uji coba kelompok kecil. Media poster *finger painting* dianggap cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Poster, Kreativitas, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah kelompok usia di mana pertumbuhan dan perkembangan mereka berlangsung dengan cepat. Masa emas atau *golden age* merupakan rentang usia anak dalam memiliki nilai yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena pada periode ini terjadi perkembangan kecerdasan yang sangat signifikan. Selama periode ini, anak mengalami fase unik dalam kehidupan mereka, di mana mereka mengalami berbagai perubahan dalam hal pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik secara fisik maupun secara spiritual. Proses ini berlangsung sepanjang hidup, secara bertahap, dan berkelanjutan. Dalam hal ini, sangat diperlukan pendidikan anak usia dini untuk mendorong perkembangan holistik dan menyeluruh serta persiapan kepribadian peserta didik.

Masa anak usia dini ialah periode yang sangat strategis dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan intelektual lainnya. Potensi kreatif secara intrinsik dimiliki oleh setiap anak, namun dukungan dari lingkungan sekitarnya sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas tersebut. Pentingnya pengembangan kreativitas sejak usia dini terletak pada keingintahuan dan antusiasme yang tinggi yang dimiliki oleh anak-anak pada segala hal. Menurut Mulyasa (2012:102) secara umum, anak-anak usia dini cenderung mengamati, membicarakan, dan bertanya tentang berbagai pengalaman yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Menurut Yuliani Nurani dkk (2020:41) bahwa kreativitas juga dapat berkembang melalui bermain, bermain ialah cara anak belajar tentang apa saja perlu diketahuinya, potensi anak untuk bermain sudah ada sejak mereka dilahirkan.

Menurut Yuliani Nurani dkk (2020:4) anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif. Begitu juga dengan bermain, bermain merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap anak sejak mereka lahir ke dunia ini. Oleh karena itu pengembangan kreativitas bermain untuk anak perlu dimaksimalkan sejak masa kecil. Namun, terdapat beberapa anak yang masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kreativitas bermain mereka. Temuan ini konsisten dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Cerdas Ceria. Sehingga diperlukan desain permainan dan media pembelajaran yang dapat merawat dan meningkatkan potensi bermain kreatif pada anak-anak

Menurut Aspahani bahwa poster sebagai media pembelajaran menggunakan simbol-simbol dan kata-kata yang sederhana. Ini juga merupakan kombinasi visual dari desain yang kuat, dengan penggunaan warna dan pesan yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran poster ini dirancang dengan memuat kegiatan *finger painting*. Media pembelajaran poster *finger painting* ini dapat digunakan oleh guru atau pendidik

sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas bermain anak-anak.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap media pembelajaran di TK Cerdas Ceria, ditemukan bahwa meskipun tersedia beberapa media poster edukatif untuk anak-anak, belum ada media poster khusus yang dirancang untuk mengembangkan kreativitas bermain anak. Dengan mempertimbangkan temuan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media yang dapat membantu anak-anak yang masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kreativitas bermain, dengan memperhatikan kebutuhan dan usia mereka. Salah satu pendekatan yang diterapkan ialah pengembangan media pembelajaran poster *finger painting*. Media pembelajaran poster *finger painting* ini memiliki sejumlah keunggulan, di mana anak-anak tidak hanya dapat melihat gambar-gambar pada poster, tetapi juga dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui *finger painting* sambil bermain. Tentunya, media poster ini dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran poster *finger painting* terhadap kreativitas bermain anak

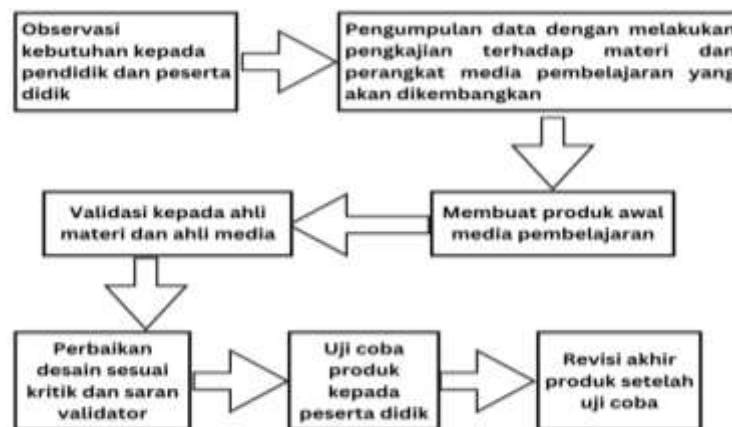
METODE PENELITIAN

Metode yang dipergunakan dalam ini ialah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menerapkan desain *Borg and Gall*. Beberapa tahap yang umum ditemukan dalam model *Borg and Gall* meliputi, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi perancangan, penyempurnaan perancangan, uji coba produk, penyempurnaan produk, uji coba penggunaan, penyempurnaan produk, dan produksi massal

Namun, peneliti mempersempit tahap penelitian pengembangan menjadi tujuh tahap, karena tujuh tahap itu sudah mencukupi untuk menjawab rumusan masalah peneliti. Selain itu, pada tingkat S1, langkah-langkah tersebut sudah cukup valid untuk diterapkan. Pembatasan ini juga disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian. Selain itu menurut Borg and Gall : *“If you intend to undertake an R&D project for your thesis or dissertation, it is important to consider the following precautions. It is advisable to opt for a small-scale project that focuses on a limited amount of original instructional design. Additionally, unless you have significant financial resources, it is recommended to avoid costly instructional media such as 16-mm film and synchronized slidetape. Another approach to minimize the project scope is to restrict the development to a few selected stages of the R&D cycle.”* Selain itu menurut Gustiani (2019:14) dalam jurnal Research and Development

juga mengatakan “*Nevertheless, in the implementation some educational researchers modified the ten steps into simpler steps due to the need and context of their research*”.

Dalam konteks tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya tahap-tahap dalam penelitian R&D dapat dibatasi dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan biaya, waktu, dan aspek keoriginalitasan dalam penelitian dengan skala besar. Oleh karena itu, peneliti dapat memilih untuk membatasi penelitiannya hingga langkah ketujuh, yang sudah cukup untuk menguji validitas dan kecukupan media yang dikembangkan. Dengan demikian, hal ini memungkinkan peneliti untuk mengatasi keterbatasan waktu dan pelaksanaan penelitian. Berikut prosedur tahap penelitian yang digunakan:



Alat pengumpul data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran poster *finger painting* terhadap kreativitas bermain anak yaitu sebagai berikut :

1. Kuesioner (angket) : Kuesioner merupakan alat penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh jawaban dan tanggapan dari responden
2. Observasi : Tujuan dari observasi adalah memperoleh data yang tepat dan obyektif tentang fenomena yang sedang diamati.
3. Dokumentasi : Dokumentasi ialah metode yang diterapkan untuk mengumpulkan data tertulis atau informasi factual yang akan diterapkan untuk bukti dalam penelitian dan pengembangan

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran poster *finger painting*. Dalam penelitian ini menggunakan skala skor yang ketentuannya sebagai berikut :

Tabel 3.6. Aturan Pemberian Skor Ahli

Kategori	Skor
STS (Sangat Tidak Setuju)	1
TS (Tidak Setuju)	2
S (Setuju)	3
SS (Sangat Setuju)	4

Tabel 3.7. Aturan Pemberian Skor Kelompok Kecil

Kategori	Skor
STS (Sangat Tidak Setuju)	1
TS (Tidak Setuju)	2
S (Setuju)	3
SS (Sangat Setuju)	4

Dengan menggunakan tabel skala Likert, peneliti dapat menganalisis persentase hasil penelitian untuk menentukan apakah produk tersebut layak diterapkan sebagai media. Dalam menghitung persentase rata-rata jawaban dari responden, peneliti mengadopsi rumus perhitungan yang terdapat dalam buku pengantar statistika pendidikan karya Adam Malik (2018:18):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka persentase atau skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal

100 = Nilai tetap

Dalam menghitung presentase kelayakan dari setiap aspek, rumus yang digunakan terdapat dalam jurnal Asyhari & Silvia (2016:7) dengan rumus meliputi hal-hal berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

100 = Nilai tetap

Tabel 3.8. Kriteria Kelayakan

Skor Kelayakan	Kategori
81 % - 100%	Sangat Layak
61 % - 80%	Layak
41 % - 60%	Cukup Layak
21 % - 40%	Kurang Layak
0 – 21 %	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil dari analisis kebutuhan adalah hasil dari proses analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pengguna atau pemangku kepentingan terkait dengan pengembangan produk, layanan, atau sistem tertentu. Hasil analisis kebutuhan mencakup pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna atau pemangku kepentingan. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan sukses dalam mengembangkan suatu media pembelajaran berupa poster *finger painting* dengan tujuan meningkatkan kreativitas bermain anak. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari anak-anak berusia 5-6 tahun yang aktif terlibat dalam kegiatan poster *finger painting*.

2. Hasil Desain Produk

Hasil produk yang telah berhasil dikembangkan ialah sebuah media pembelajaran poster yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas bermain anak. Media ini telah dirancang dengan tujuan memberikan dukungan kepada para guru dan anak-anak atau peserta didik dalam proses pembelajaran yang ada didalam kelas atau diluar kelas. Berikut desain yang diajukan untuk media pembelajaran poster *finger painting* dengan fokus pada. pengembangan kreativitas bermain anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ukuran A3+ dan bahan *Art Karton/TIK 260* untuk poster tersebut.



Gambar Desain Awal Produk

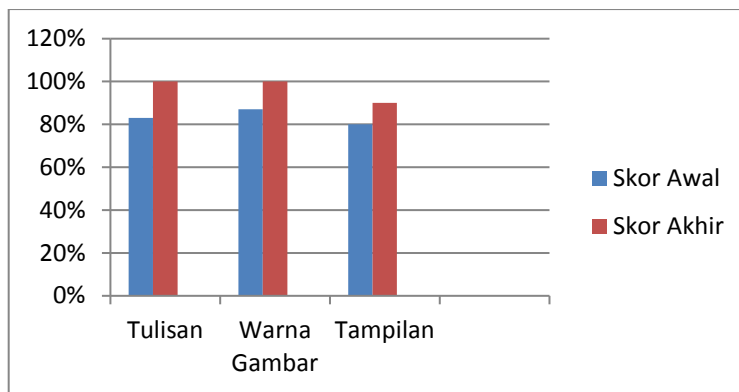
Gambar Hasil Revisi Desain Produk

3. Kelayakan Model

Kelayakan model mengacu pada evaluasi atau penilaian terhadap tingkat keberhasilan, efektivitas, dan kecocokan suatu model atau kerangka kerja yang telah dikembangkan. Evaluasi kelayakan model melibatkan analisis mendalam terhadap kehandalan, keabsahan, ketersediaan sumber daya, efisiensi, dan kesesuaian model dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk menentukan kelayakan model dilakukan penilaian oleh ahli media, bahasa, dan anak usia dini. Sebelum dilakukan penilaian desain atau produk, instrumen penelitian mendapatkan verifikasi dari seorang ahli. Setelah itu, lembar validasi diserahkan kepada para ahli sebagai tim validator.

a. Validasi Ahli Media

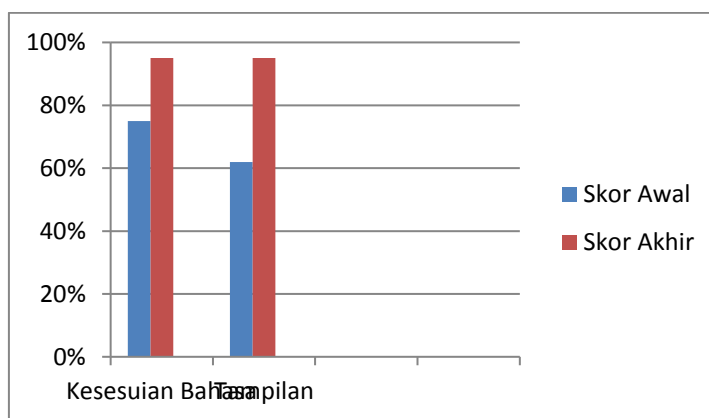
Proses validasi media dilakukan oleh para ahli media dengan melibatkan peninjauan terhadap media pembelajaran poster *finger painting*. Para ahli media kemudian diberi tugas untuk mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut dalam konteks dampaknya terhadap kreativitas bermain anak.



Berdasarkan visualisasi yang disajikan dalam diagram tersebut, terlihat bahwa evaluasi yang dilakukan oleh ahli media pada aspek pertama, yaitu tulisan, mendapatkan tingkat kesesuaian sebesar 83% dan 100%. Sedangkan pada aspek kedua, yaitu warna gambar, mendapatkan tingkat kesesuaian sebesar 87% dan 100%. Selain itu, pada aspek ketiga, yaitu tampilan, mendapatkan tingkat kesesuaian sebesar 80% dan 90%.

b. Validasi Ahli Bahasa

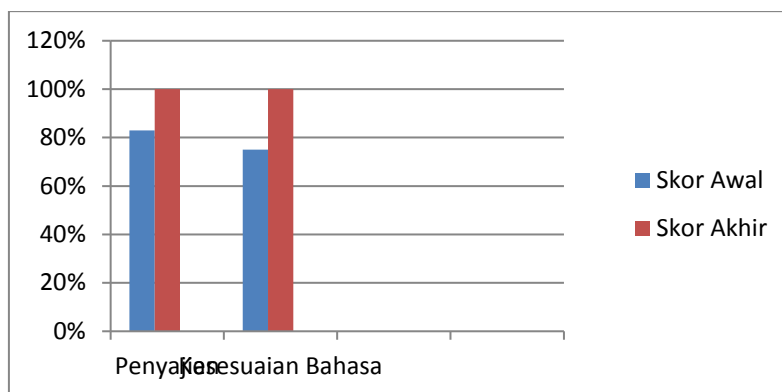
Tahap validasi melibatkan para ahli bahasa dalam meninjau media pembelajaran poster *finger painting*. Para ahli bahasa diberikan tugas untuk mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut, terutama dalam konteks pengaruhnya terhadap kreativitas bermain anak.



Berdasarkan gambar tersebut, dapat diamati bahwa penilaian oleh ahli bahasa terhadap aspek 1 yang berkaitan dengan kesesuaian bahasa mencapai persentase 75% dan 95%. Sementara itu, penilaian terhadap aspek 2 yang berkaitan dengan tampilan memperoleh persentase 62% dan 95% .

c. Validasi Ahli Anak Usia Dini

Proses validasi oleh ahli anak usia dini melibatkan peninjauan terhadap media pembelajaran poster *finger painting*. Ahli anak usia dini kemudian diminta untuk mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut dalam hal pengaruhnya terhadap kreativitas bermain anak.



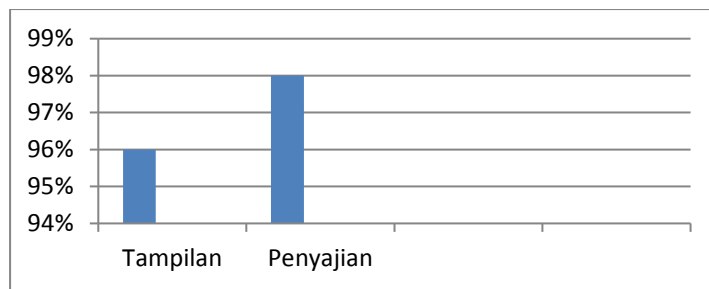
Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa penilaian ahli anak usia menunjukkan bahwa aspek 1 terkait dengan penyajian memperoleh persentase kelayakan sebesar 83% dan 100%. Sementara itu, penilaian terhadap aspek 2 yang berkaitan dengan kesesuaian bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 75% dan 100% dengan kategori "Cukup Layak".

4. Hasil Revisi Desain

Hasil revisi desain melibatkan perubahan atau penyesuaian yang telah dilakukan pada desain produk. Hasil revisi desain mencerminkan upaya perbaikan atau pembaruan yang telah diimplementasikan untuk meningkatkan berbagai aspek dalam desain produk tersebut. Setelah melalui proses penilaian oleh tim ahli dalam bidang media, bahasa, dan anak usia dini, berbagai saran dan masukan telah diberikan oleh para validator. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai panduan dalam merevisi produk awal.

5. Uji Coba Produk

Uji coba dalam skala kecil ini melibatkan 9 anak dengan beragam kemampuan dan karakteristik yang berbeda, termasuk peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Data dari angket yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil tersebut dapat ditemukan dalam tabel berikut:



Dari diagram tersebut, terlihat bahwa aspek pertama, yaitu tampilan, mencapai 96%, sementara aspek kedua, yaitu penyajian, mencapai tingkat kelayakan 98%.

6. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dimulai pada tahap observasi awal yang dilaksanakan di TK Cerdas Ceria Kecamatan Sipoholon. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa TK Cerdas Ceria Kecamatan Sipoholon belum menggunakan media poster *finger painting* sebagai sarana pembelajaran. Untuk memulai pembuatan media pembelajaran poster *finger painting*, langkah awal yang diambil ialah menentukan tema yang akan diterapkan dan merancang gambar yang sesuai. Sesudah merancang gambar, langkah selanjutnya ialah melakukan desain menggunakan platform Web Canva.Com. Melalui media pembelajaran poster *finger painting* ini, anak-anak dapat melatih imajinasi, mengembangkan bakat seni, dan meningkatkan kreativitas mereka. Sependapat dengan Wahyudi & Amanah bahwasanya kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan dan melatih imajinasi dan bakat artistic terutama pada kegiatan seni. Sementara itu menurut Cahyadi dalam jurnal Lenni Marlina dan Farida Mayar kegiatan (2020: 10120) *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak dan melatih motorik halus anak. Dalam buku yuliani (2020:118) juga menjelaskan tentang aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan poster *finger painting* yaitu aspek kognitif, bahasa, motorik halus dan sosial emosional anak.

Setelah menyelesaikan proses pengembangan media pembelajaran poster *finger painting*, dilakukan validasi oleh sejumlah ahli sebelum melakukan uji coba. Validasi ini melibatkan tiga ahli yaitu ahli media, bahasa, dan anak usia dini. Dalam penilaian oleh ahli media, terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu tulisan, warna gambar, dan tampilan. Skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 3,86 dengan persentase kriteria 97% dan dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Pada validasi oleh ahli bahasa, dua aspek yang dinilai adalah kesesuaian bahasa dan tampilan. Skor penilaian menunjukkan rata - rata skor sebesar 3,8 dengan persentase kriteria 95% dan dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Sementara itu, dalam validasi oleh ahli anak usia dini, dua aspek dinilai adalah penyajian dan kesesuaian bahasa. Skor penilaian menunjukkan rata - rata skor sebesar 3,7 dengan persentase kriteria

93% dan dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Setelah validasi dilakukan, produk media pembelajaran poster *finger painting* juga diuji coba dalam skala kecil. Uji coba ini melibatkan 9 peserta didik dan menilai dua aspek, yaitu tampilan dan penyajian. Aspek tampilan memperoleh persentase 96% dan aspek penyajian memperoleh persentase 98% dengan kategori "Sangat Layak".

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran poster *finger painting* yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas bermain anak telah dikembangkan dengan menerapkan desain penelitian pengembangan model *Borg & Gall*. Media pembelajaran poster *finger painting* ini dibuat dengan menggunakan *web canva.com*. Dari Skor penilaian berdasarkan hasil pembahasan menunjukkan media pembelajaran poster *finger painting* mendapatkan skor penilaian dari ahli media sebesar 97%, ahli bahasa 95%, dan ahli anak usia dini 93% dari penilaian skor tersebut telah terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli dan uji coba lapangan dengan peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran poster *finger painting* sudah layak digunakan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran poster *Finger painting* masih membutuhkan langkah-langkah tindak lanjut guna menghasilkan media pembelajaran poster yang memiliki kualitas tinggi dan mampu diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya langkah-langkah ini, diharapkan media pembelajaran poster *finger painting* dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara optimal dalam konteks pembelajaran dan membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Institut Agama Kristen Negeri Tarutung atas izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini, serta fasilitas yang telah disediakan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Ibu Winarti Agustina M.Pd dan Ibu Rotua Samosir M.Pd sebagai pembimbing skripsi, atas bimbingan, arahan, dan dukungan berharga yang diberikan selama proses penulisan skripsi ini. Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para ahli validator media pembelajaran *finger painting* serta teman-teman seangkatan dari Program Studi PK AUD FIPK Institut Agama Kristen Negeri Tarutung Angkatan 2019 atas kontribusi dan kerjasama yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspahani, E. L., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2).
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Azizah, N., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). *Nal Education and development*. 9.
- Gustiani—2019—*Research And Development (R&D) Method As A Model D.pdf*. (t.t.).
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi* (1 ed.). Deepublish.
- Marlina, L., & Mayar, F. (2020). *Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak*. 4.
- Nurani, Dr. Y., Hartati, Dr. S., & Sihadi, Dr. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. PT Bumi Aksara.
- Prof. Dr. H.E., M. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research an Development* (5 ed.). ALFABETA.