



**PENERAPAN KEGIATAN *FINGER PAINTING* UNTUK MENSTIMULASI  
PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4 – 5 TAHUN**

**Fepy Ayu Wulandari, Nur Hafit Kurniawan, Mochammad Maulana Trianggono**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember  
Corresponding E-mail: [fepiayu1234@gmail.com](mailto:fepiayu1234@gmail.com)

Received: Nov 24, 2022   Revised: Nov 29, 2022   Accepted: Dec 3, 2022

**ABSTRAK**

Kemampuan fisik motorik halus merupakan salah satu kemampuan yang diharapkan dapat berkembang pada proses pembelajaran di PAUD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4 - 5 tahun setelah distimulasi dengan kegiatan *finger painting*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode sampel jenuh (*nonprobability sampling*). Penelitian ini menggunakan observasi untuk mengamati dan mengukur proses pembelajaran, mengevaluasi proses pembelajaran dan menguji keterlaksanaan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain pra – eksperimen (*pre – exsperimantal*) dan model *design one – group pre – test post – test*. Penelitian ini dianalisis menggunakan Uji-*t* dengan taraf signifikansi 0,05. Penelitian ini dilakukan terhadap 10 anak dengan memberikan pre-test dan post-test, dengan hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara skor pre-test dan post-test dimana skor Pretest < Posttest. Hasil uji N-gain menunjukkan skor sebesar 0,42 dengan kriteria sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* dapat menstimulasi peningkatan kemampuan fisik motorik halus anak.

**Kata kunci:** *Finger painting*, keterampilan motorik halus, siswa usia 4 – 5 tahun

**ABSTRACT**

*Fine motor physical abilities are one of the abilities that are expected to develop in the learning process in Early-Childhood Education. The purpose of this study was to determine the increase in fine motor skills of children aged 4-5 years after being stimulated by finger painting activities. The sampling technique in this study used the saturated sample method (nonprobability sampling). This study uses observation to observe and measure the learning process, evaluate the learning process and test the implementation of learning. This type of research is a quantitative study with a pre-experimental design and a one-group pre-test post-test design model. This study was analyzed using the t-test with a significance level of 0.05. This research was conducted on 10 children by giving a pre-test and post-test, with the results showing that there was a difference between the pre-test and post-test scores where the Pretest < Posttest score. The results of the N-gain test showed a score of 0.42 with moderate criteria. These results indicate that finger painting activities can stimulate an increase in children's fine motor physical abilities.*

**Keywords:** *Finger painting, Fine motor skills, 4 – 5 years old student*

## **PENDAHULUAN**

Anak rentang usia 0 sampai 6 tahun, dianggap sebagai anak usia dini, selama ini, stimulasi pendidikan diberikan untuk mendorong tumbuh kembang fisik dan mental, sehingga anak – anak siap untuk melanjutkan pendidikannya (Mutiah, 2010). Usia dini merupakan fase awal berkembangnya keterampilan fisik, kognitif, linguistik, sosial - emosional, konsep diri, pengendalian diri, kemampuan artistik, kemadirian, serta nilai – nilai agama dan moral (Depdiknas, 2007). Masa kanak – kanak sering disebut era keemasan, ditandai dengan tingginya keingintahuan dan keinginan anak untuk belajar. Pertumbuhan dan perkembangan anak yang cepat adalah unik dan tidak akan terjadi lagi di masa mendatang (Depdiknas, 2007).

Terdapat dua jenis aspek perkembangan motorik, adalah motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan untuk menggerakkan tubuh seseorang secara seimbang dan terkoordinasi ketika menggunakan otot, bagian tubuh atau seluruh tubuh dikenal sebagai keterampilan motorik kasar. Gerakan – gerakan ini hasil dari pola interaksi yang dikendalikan oleh otak. Keterampilan motorik halus, di sisi lain adalah Tindakan yang melibatkan otot polos atau komponen tubuh tertentu dan dipengaruhi oleh kemungkinan untuk belajar dan berlatih (Rudiyanto, 2016). Menurut Sujiono (2009) motorik halus mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan gerak tubuh yang dipengaruhi oleh otot – otot kecil yang saling berkoordinasi antara tangan dan mata, sehingga kemampuan fisik motorik halus anak lebih membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dari pada energi untuk menyelesaikannya. Aspek perkembangan kemampuan fisik motorik halus meliputi kemampuan anak untuk memahami sesuatu, mencapai tindakan hanya dengan memanfaatkan bagian – bagian tertentu dari tubuh dengan bantuan otot – otot kecil, dan menuntut koordinasi mata, tangan, dan jari yang sempurna. Sinkronisasi otot – otot kecil sangat penting dalam kemampuan motorik halus (Soetjningsih, 2013).

Susanto (2011) mendefinisikan kemampuan fisik motorik halus ialah gerakan yang bersifat halus, melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, karena tidak membutuhkan kekuatan, disisi lain, menuntut koordinasi, kesempurnaan, kesabaran dan konsentrasi yang tepat. Keterampilan motorik halus yang bagus , anak mampu memotong kertas lurus atau zig – zag, menggabungkan dua lembar kertas dengan klip, pola jahit, dan menenun kertas. Menurut (Depdiknas ,2007) motorik halus meliputi kegiatan memotong, penebalan/mengikuti garis, menulis, mencengkram, memegang, menggambar, mengatur balok, meletakkan kelereng di lubang, membuka dan menutup benda tanpa kesulitan, memanfaatkan kuas, krayon, dan spidol, dan melipat. Tujuan utama perkembangan motorik halus anak usia dini adalah koordinasi otot halus. berikut penjelasan mengenai tingkat pencapaian

perkembangan motorik halus anak usia 4 – 5 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 :

- a. Mampu menggambar lingkaran dan garis yang melengkung ke kiri dan ke kanan, serta garis vertikal dan horizontal.
- b. Menjiplak atau meniru suatu bentuk benda maupun gambar.
- c. Terampil dalam menyingkronkan mata dengan tangan untuk melakukan aktivitas atau gerakan yang rumit.
- d. Menggunakan berbagai media untuk melakukan gerakan sulit atau manipulasi untuk menciptakan bentuk.
- e. Mengekspresikan kreativitas diri menggunakan berbagai media dalam karya seni.
- f. Menggunakan otot halus untuk mengontrol gerakan tangan (menggenggam, mengelus, mencolek, mengepal, memutar, menekuk, meremas).

Rentang perkembangan dan pertumbuhan yang dihadapi dan dicapai secara berurutan dan terus menerus agar tercapai pertumbuhan yang optimal disebut sebagai tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Hal ini memastikan bahwa proses pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung alami, karena setiap pertumbuhan anak itu unik dan berbeda – beda (Kemendiknas, 2010). Sesuai dengan berbagai kesimpulan yang dibuat di atas, dengan bantuan otot – otot kecil yang membutuhkan koordinasi anatar mata, tangan, dan jari – jari , anak – anak dapat melakukan aktivitas sehari – hari.

Melukis menggunakan jari tangan tanpa bantuan alat apa pun disebut dengan *finger painting*. Menggunakan jari campuran warna dioleskan pada area gambar. Dari telapak tangan hingga pergelangan tangan, semua jari tangan, digunakan untuk menggambar (Nurjanah, Dkk, 2017). Menurut Listyowati (2016) *finger painting* juga dikenal sebagai menggambar menggunakan jari adalah metode melukis hanya memanfaatkan jari - jari tangan. Mengoleskan campuran warna (bubur warna) ke area gambar dengan jari – jari tangan adalah bagaimana kegiatan ini dilakukan. Menurut (Maghfuroh & Putri, 2017) selain mengembangkan kreativitas, imajinasi, kegiatan melukis menggunakan jari atau *finger painting* juga memperkuat otot tangan dan jari, koordinasi mata dan tangan, keterampilan memadukan warna, dan menumbuhkan apresiasi terhadap keindahan gerakan tangan.

Menurut beberapa pandangan yang diungkapkan di atas *finger painting* adalah kegiatan dimana cat warna diaplikasikan dengan jari-jari tangan untuk membuat lukisan atau gambar di atas kertas. Sehingga anak – anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, imajinasi, dan kreativitas mereka.

Adapun langkah – langkah pembuatan adonan warna ( bubur warna ) dan kegiatan *finger painting* menurut Rachmawati dan Kurniati (2012) yaitu sebagai berikut :

- 1) Menambahkan air pada adonan , aduk secara merata hingga encer.
- 2) Didihkan adonan dan lanjutkan mengaduknya hingga menjadi seperti lem.
- 3) Setelah mendidih, matikan api dan biarkan dingin.
- 4) Bagi adonan menjadi beberapa wadah setelah dingin, agar anak bisa menambahkan warna.
- 5) Siapkan kertas atau buku gambar (ukuran kertas tergantung keadaan).
- 6) Setelah pembagian kertas selesai, anak – anak bisa mulai melukis dengan campuran warna yang dioleskan dengan jari – jari mereka.
- 7) Diakhir kegiatan, anak-anak mengumpulkan dan sedikit menjelaskan lukisan yang sudah dibuatnya.

*Finger painting* dan kegiatan sejenis lainnya memiliki manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak usia dini. Kegiatan *finger painting* memiliki sejumlah manfaat, Menurut Sandi, dkk (2018) antara lain :

1. Menstimulasi motorik halus anak
2. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
3. Meningkatkan indera peraba
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa
5. Membantu anak untuk berkonsentrasi dan fokus
6. Memperkenalkan warna – warna dasar
7. Meningkatkan dan memperkenalkan keindahan warna
8. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak
9. Melatih keberanian
10. Meningkatkan percaya diri
11. Serta membantu mengungkapkan emosi

Selama ini anak diharapkan dapat mempelajari banyak keterampilan yang menggunakan keterampilan motorik halus. Diantaranya menggunakan gunting dengan benar, mewarnai dengan rapi, dan mengikat tali sepatu, serta keterampilan motorik halus lainnya. Memberikan kebebasan anak dalam berekspresi, mengatur waktu, tempat, dan media yang dapat mendorong kreativitas, mendidik anak sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangannya. Meningkatkan kepercayaan diri dan menghindari situasi yang dapat menghambat perkembangan dan kepercayaan diri, serta memberikan rasa aman, gembira, dan bahagia (Depdiknas, 2007).

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati anak – anak di SPS Lemuru 84 Wringintelu ternyata keterampilan motorik halus mereka belum sepenuhnya berkembang. Misalnya, memegang pensil anak juga kurang mampu, tangan anak masih terlihat lemas saat menggunakan gunting di antara ibu jari dan jari telunjuk, cara anak memotong juga salah atau tidak mengikuti pola, sedangkan kegiatan menggambar garis atau menggambar anak juga kurang mampu, sama dengan kegiatan menggunting, tangan anak tampak lemah dan kaku. Kurang optimalnya keterampilan motorik halus anak dapat disebabkan, misalnya metode pembelajaran yang berulang - ulang, seperti metode ceramah dan penugasan. Hal ini akan mengakibatkan anak mudah bosan karena kegiatan belajar tidak menarik minat dan rasa ingin tahu anak. Karena kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan perkembangan pada anak – anak, juga dapat berkontribusi pada keterlambatan keterampilan motorik halus anak. Stimulasi rutin harus diberikan sedini mungkin dan terus – menerus setiap saat (Yanti dan Fridalni, 2020).

Bermain kolase atau *puzzle*, menggunting, menempelkan gambar, menjahit, menulis dan menggambar, berhitung, membuat gambar tempel, memadukan warna, dan melukis menggunakan jari (*finger painting*) adalah cara yang menyenangkan untuk membuat anak tertarik dan mengembangkan keterampilan motorik halusnya sekaligus mengurangi kebosanan (Sulistyawati, 2014).

Zharfani (2020) menggunakan kegiatan melukis dengan jari *finger painting* dalam penelitian untuk mengkaji pengaruhnya pada pertumbuhan kemampuan motorik halus anak di TK Siwi Peni Madiun 2 yang diterapkan dengan konsep DDST (*Denver development screening text*). Kegiatan seperti melukis dengan jari *finger painting* membantu anak usia 4 sampai 6 tahun mengembangkan kemampuan motorik halus mereka, tetapi tidak semua responden masuk dalam kategori normal, karena setiap karakteristik anak berbeda. Evivani (2020) juga mengemukakan bahwa kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan penelitian di atas, kemampuan motorik halus anak dapat meningkat ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan diberikan stimulasi. Ada beberapa perbedaan penelitian sebelumnya termasuk desain penelitiannya, dan ada persamaan antara media. Rancangan penelitian pra – eksperimen (*pre – experimental*) dengan model design one – group pretest – posttest. Cat atau pewarna dibuat oleh peneliti dengan menggunakan bahan – bahan yang mudah didapat. Peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “ Penerapan Kegiatan *Finger Painting* untuk Menstimulasi Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4 – 5 Tahun ” berdasarkan latar belakang sebelumnya. Rumusan masalah penelitian

berdasarkan latar belakang, sebagai berikut : Bagaimana menstimulasi peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4 – 5 tahun dengan kegiatan *finger painting* ?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan *finger painting* menstimulasi keterampilan motorik halus pada anak usia 4 – 5 tahun.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016) berpendapat bahwa data kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada data konkrit (data *positivistic*), data penelitian berupa angka yang diuji menggunakan statistik sebagai alat hitung. Metode penelitian kuantitatif sejak awal hingga desain penelitian memiliki gambaran yang terstruktur, terencana dan tersusun dengan jelas.

Bentuk untuk desain pra - eksperimen (*Pre - experimental*) menggunakan *one – group pretest – posttest design*, tanpa kelompok kontrol atau pembanding digunakan pada rancangan *one – group pretest – posttest design* ini. Peneliti memilih desain penelitian ini sebab kelompok/kelas terbatas (Mahsyud, 2016). Peneliti hanya memiliki subjek kelompok yang terbatas dengan usia 4 -5 tahun, sehingga tidak memungkinkan jika harus dibagi menjadi 2 kelompok. Hanya satu kelompok yang sudah ditentukan yang digunakan pada *one – group pretest – posttest design*. Tes diadakan dua kali, sekali sebelum treatment diberikan disebut *pre-test* dan sekali setelah treatment diberikan disebut *posttest*.

Penelitian melibatkan anak usia 4 – 5 tahun di SPS Lemuru 84 Desa Wringintelu. 10 anak SPS Lemuru 84 merupakan sampel penelitian, 6 diantaranya laki – laki dan 4 diantaranya perempuan. Berikut ini adalah proses pelaksanaan penelitian ini dengan menggunakan *one – group pretest – posttest design* :

1. Mengadakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan siswa dalam keterampilan motorik halus anak sebelum mendapat perlakuan (*treatment*).
2. Melakukan perlakuan (*treatment*) sebanyak 3 kali dengan latihan *finger painting* untuk mendorong peningkatan keterampilan motorik halus.
3. Setelah mendapat perlakuan (*treatment*), berikan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan motorik halus anak.

Prosedur atau metodologi berikut digunakan untuk mengumpulkan data penelitian:

1. Observasi adalah pendekatan pengumpulan data yang melibatkan penelusuran setiap kegiatan yang sedang berlangsung dan mempelajarinya (Sanjaya, 2009). Selama observasi, perlakuan (*treatment*) diberikan baik sebelum (*pre-test*) maupun sesudah (*post-test*).

2. Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi langsung. Proses wawancara ini dapat menggunakan perekam suara dan dokumentasi supaya informasi yang diperoleh tidak terlewat.
3. Dokumentasi, menurut Arikunto (2018) adalah teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data dan informasi dari buku, arsip, dokumen, nomor tulisan dan foto dalam bentuk laporan dan deskripsi yang mungkin membantu penelitian.

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Untuk mengolah hasil dari lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian kemudian dikumpulkan, dikelompokkan, dan diinterpretasikan, setelah itu ditarik kesimpulan berupa angka tercapai. Dalam penelitian ini, teknik analisis data berikut yang digunakan :

1. Uji Validasi

Metode uji validasi yang disebut validasi konstruk diterapkan pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017) validasi konstruk (*construct validity*) adalah evaluasi validitas (kebenaran bahwa suatu item ukuran benar – benar mengukur apapun yang dinilainya) berdasarkan struktur hubungan antara item pertanyaan yang mengukurnya. Dalam penelitian ini, instrument berupa angket digunakan.

**Tabel 2. Hasil Skor Validasi**

No.	Validator	Rata – rata	Kriteria
1.	Ahli Media Pembelajaran (Firman Ashadi, S. Pd., M. Pd)	5	Sangat Sesuai
2.	Ahli Materi (Wijaya Adi Putra, S. Pd., M. Pd)	4,8	Sesuai
Jumlah	9,8		
Rata - rata	4,9		Sesuai

2. Untuk menentukan apakah data sampel untuk analisis berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak diperlukan uji normalitas. Untuk mempersiapkan uji statistik selanjutnya ini harus dilakukan. Dengan hipotesis berikut yang sedang diuji, perhitungan dimulai dengan menetapkan nilai signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05:

H<sub>0</sub> : Data tidak terdistribusi normal

H<sub>1</sub> : Data dengan distribusi normal

Menggunakan kriteria pengujian sebagai panduan :

Ketika nilai signifikansi ( $p$ ) < 0.05, terima H<sub>0</sub>.

Jika nilai signifikansi ( $p$ )  $\geq$  0,05, tolak H<sub>0</sub>.

3. Uji-t atau *ttest* yang dilakukan menggunakan *paired ttest* yang berfungsi untuk mengetahui perbedaan antara kelompok sampel yang sama tapi diberi perlakuan yang berbeda. *Gain-normalized analysis* adalah metode yang digunakan untuk menilai kemajuan hasil belajar siswa. Hake (1999), mengatakan bahwa skor *gain* ternormalisasi (*n-gain*), adalah perbandingan skor *gain* yang didapatkan dengan skor *gain* maksimum. Skor perolehan maksimum adalah skor perolehan tertinggi yang pernah diterima anak, sedangkan skor perolehan actual adalah skor perolehan yang diterima semua anak untuk tugas/treatment yang telah diajukan. Oleh karena itu, rumus untuk menyatakan skor *gain* ternormalisasi adalah sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{0/0 \langle s_f \rangle - 0/0 \langle s_i \rangle}{0/0 \langle s_{maks} \rangle - 0/0 \langle s_i \rangle}$$

Keterangan :

$s_f$  = nilai akhir (*post-test*)

$s_i$  = nilai awal (*pre-test*)

$s_{maks}$  = nilai tertinggi yang diperoleh

*N-gain* yang diperoleh juga ditafsirkan menurut kriteria yang tercantum dalam tabel berikut oleh Hake (1999) :

**Tabel 3. Kriteria *N-gain***

Rentang <i>Gain</i> Ternormalisasi	Kriteria
$\langle g \rangle < 0,30$	Rendah
$0,70 > \langle g \rangle \geq 0,30$	Cukup/minimal
$\langle g \rangle \geq 70$	Tinggi

Berikut ini penjelasan mengenai hipotesis dan syarat pengujian hipotesis.

a. Hipotesis

$H_a$  = keterampilan fisik motorik halus anak di SPS Lemuru 84 Desa Wringintelu dapat distimulasi dengan kegiatan *finger painting*.

$H_0$  = keterampilan fisik motorik halus anak di SPS Lemuru 84 Desa Wringintelu tidak dapat distimulasi dengan kegiatan *finger painting*.

b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut :



Hipotesis nol ( $H_0$ ) akan ditolak dan  $H_a$  diterima, Jika hasil  $t\text{-test} \geq t\text{-table}$ .

Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan  $H_a$  ditolak, Jika hasil  $t\text{-test} \leq t\text{-table}$ .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah distimulasi dengan kegiatan *finger painting*, anak – anak usia 4 sampai 5 tahun menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus, menurut hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan pada anak usia antara 4 – 5 tahun di SPS Lemuru 84 Wringintelu menggunakan model *one - group pretest – posttest*. 4 responden memiliki tingkat keterampilan motorik halus yang tinggi, sedangkan 6 responden memiliki tingkat keterampilan motorik halus yang rendah sebelum dilakukan treatment atau perlakuan aktivitas *finger painting* pada keterampilan motorik halus anak – anak berusia 4 dan 5 tahun di SPS Lemuru 84 Wringintelu.

Kemudian setelah diberi treatment atau perlakuan latihan *finger painting* untuk stimulasi keterampilan motorik halus selama 3 hari, lalu diberikan *posttest* untuk melihat peningkatan motorik halus anak didapatkan hasil adanya peningkatan kepada 6 anak yang tingkat keterampilan motorik halusnya rendah dapat meningkat meskipun tidak signifikan.

Sedangkan 4 anak memiliki tingkat perkembangan sedang juga meningkat meskipun tidak signifikan. Sebelum dan sesudah *treatment* latihan kegiatan *finger painting* pada stimulasi peningkatan kemampuan motorik halus anak – anak berusia 4 – 5 tahun di SPS Lemuru 84 Wringintelu. Setelah dilakukan uji normalitas, uji-*t/ttest* , dan *N-gain* pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halusnya, dengan hasil *N-gain* 0,42 masuk kategori sedang.

**Tabel 4. Analisis rata – rata dari data keseluruhan**

No./Indikator	Pretest	Posttest
1.	2	3
2.	2	3
3.	1,4	2,4
4.	2,4	3,2
5.	2,2	2,8
6.	1,4	2,4
Rata – rata	1,9	2,8
Nilai maksimal	4	4
Ngain = 0,428571429 Ngain = 0,42 termasuk dalam kategori sedang Jadi hasil hipotesis Ha : bahwa kegiatan <i>finger painting</i> dapat menstimulasi peningkatan keterampilan motorik halus anak		

Instrument penelitian ini valid dan cocok dalam penelitian, dibuktikan dengan hasil validasi yang memiliki jumlah rata – rata 4,9. Karena rata – rata hasil *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan bahwa hasil *post-test* secara signifikan lebih unggul dari hasil *pre-test*, maka jelas aktivitas *finger painting* dapat menstimulasi keterampilan motorik halus anak.

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data penelitian agar dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya dan menentukan apakah hasil belajar telah meningkat. Data *N-gain* didapatkan skor 0,42 termasuk dalam kategori sedang, Ha : membuktikan bagaimana kegiatan *finger painting* dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Kesimpulan yang dapat diambil ialah kegiatan *finger painting* bisa menstimulasi peningkatan kemampuan motorik halus anak di SPS Lemuru 84 Wringintelu untuk usia 4 – 5 tahun.

Hasil dari data *N-gain* dari setiap indikator menyatakan *N-gain* dari kegiatan membuat garis sederhana seperti garis berdiri, garis tidur, garis miring dan garis lengkung termasuk dalam kategori sedang, kegiatan membuat gambar dengan bentuk dasar seperti lingkaran, kotak, persegi panjang dan segitiga menunjukkan hasil *N-gain* dalam kategori rendah, *N-gain* dari kegiatan menjiplak gambar tangannya sendiri termasuk kategori sedang, *N-gain* dari kegiatan menggunakan media alat tulis seperti pensil, krayon, cat air ataupun spidol termasuk kategori rendah, *N-gain* membentuk pola sederhana, seperti persegi atau lingkaran, dan zig –

zag, termasuk dalam kategori sedang. N-gain dari kegiatan pewarnaan sesuai dengan pola termasuk kategori sedang. Dari hasil N-gain setiap indikator bahwa kegiatan *finger painting* lebih menstimulasi kegiatan seperti menjiplak bentuk tanganya sendiri, mewarnai sesuai dengan pola gambar, dan menggunting bentuk pola dasar seperti kotak, lingkaran dan zig - zag. Masih rendahnya peningkatan, karena anak bercanda dengan temannya, kurang konsentrasi dan kurang telaten melakukan kegiatan *finger painting*.

Didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Maghfuroh & Putri (2017) bahwa kegiatan melukis dengan jari/*finger painting* dapat menumbuhkan ekspresi melalui melukis, menciptakan fantasi, kreativitas, dan kreasi, menumbuhkan perasaan gerakan dan keindahan tangan, serta melatih otot jari atau tangan. Melukis hanya dengan jari – jari tangan atau telapak tangan tanpa menggunakan alat dikenal dengan istilah menggambar dengan jari/*finger painting*. Menggoreskan adonan bubur warna atau cat khusus *finger painting* menggunakan jari tangan diatas kertas atau buku gambar, dan bidang gambar adalah salah satu cara untuk melakukan kegiatan ini. Membuat menggambar lebih menarik bagi anak – anak, melukis dengan jari/*finger painting* dapat menjadi alternatif pengganti kegiatan menggambar menggunakan alat tulis lainnya seperti spidol dan krayon.

Menurut pendapat peneliti diatas menunjukkan kegiatan *finger painting* yang diterapkan kepada anak - anak di SPS Lemuru 84 Wringintelu antara usia 4 – 5 tahun dapat menstimulasi perkembangan motorik halus. Sesuai dengan hasil *pre-test* sebelum diterapkan kegiatan *finger painting* yang menunjukkan anak – anak belum mampu menjiplak tangannya sendiri dan mewarnai tanpa keluar garis, serta belum mampu menggunting pola bentuk sederhana. Dan terdapat perubahan setelah diterapkan kegiatan *finger painting* anak – anak mulai mampu menggambar bentuk sederhana seperti lingkaran, dan bentuk persegi, serta mulai mampu mewarnai gambar tidak keluar garis, serta mulai mampu menggunting bentuk sederhana. Dengan demikian treatment *finger painting* dapat menstimulasi peningkatan keterampilan motorik halus di SPS Lemuru 84 Wringintelu Puger Jember.

## **KESIMPULAN**

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari data dan hasil penelitian :

1. Peningkatan keterampilan motorik sebelum diterapkan kegiatan *finger painting* di SPS Lemuru 84 Wringintelu yaitu 6 anak memiliki tingkat kemampuan motorik halus rendah dan 4 anak berada ditingkat sedang.
2. Peningkatan keterampilan motorik sesudah yaitu mengalami peningkatan kepada 6 anak yang tingkat keterampilan motorik halusnya rendah dapat meningkat meskipun

tidak signifikan, sedangkan 4 anak memiliki tingkat perkembangan sedang juga meningkat meskipun tidak signifikan.

- kegiatan seperti *finger painting* di SPS Lemuru 84 Wringintelu Puger Jember menstimulasi anak – anak mengembangkan kemampuan motorik halus nya. Dengan uji normalitas =  $H_0 : 1,9 < 2,8$  yang artinya nilai pretest lebih rendah dari nilai post-test.  $H_0$  ditolak, menunjukkan ada peningkatan keterampilan motorik halus anak ,dan hasil perhitungan  $N-gain = 0,42$ , yang artinya  $H_a$  menunjukkan kegiatan *finger painting* dapat mendorong peningkatan keterampilan motorik halus anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto , S, (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rinerka Cipta
- Depdiknas (2003). *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak - kanak*. Jakarta : Ditjen Manajemen Pendidikan Nasional
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA : Dept of Physics Indiana University
- Istiana, L., & Simatupang, N. D. (2014). Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Melati. *Jurnal, Universitas Negeri Semarang*, 6.
- Kemdiknas. (2010). *Tentang Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak - kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- Listyowati, Anies & Sugiyanto.(2016).*Finger Painting*. Jakarta : Erlangga for kids
- Maghfuroh, Lilis & Kiki Chyaning Putri. (2017). *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika 1 Sumerguk Kecamatan Babat Lamongan*. Jurnal Ilmiah Kesehatan. Vol. 10. Nomor: 1. 36-43
- Mahsyud, Sulthon.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember : LPMPK
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikolog Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Nurjanah, N.C, Suryaningsih, B.D.A Putra. (2017). *Pengaruh Finger Painting Terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di TK At-Taqwa*. Jurnal Keperawatan BSI, Vol.V, No.2: 65-73

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014)
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. K. (2012). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Prenada Media
- Rudiyanto, Ahmad. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung : Darussalam Press Lampung
- Sandi, N. V., & Setyorini, R. (2018). Analisis Kegiatan Bimbingan Belajar Pada Anak Usia Dini Dalam Kreativitas Pembelajaran Finger Painting (Melukis Terhadap Peningkatan Motorik Halus). *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 128-143.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelompok*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Soetjiningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Anak. Edisi 2*. Jakarta : EGC
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung : CV Alfabeta
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung : CV Alfabeta
- Sujiono, B. (2009). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas terbuka
- Sulistiyawati, A. (2014). *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada: Media Group
- Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 11(2), 225-236.
- Zharfani, A. (2020). *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di Tk Siwi Peni 2 Madiun* (Doctoral dissertation, Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun).