

**PENERAPAN BERMAIN *FINGER PAINTING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B.2 TK
DHARMA WANITA PDAM PALEMBANG**

Oleh: Mustika, Maryani Risnawati
(Guru TK Dharma Wanita PDAM Palembang)
Email: mustika _tk@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah sebagian besar peserta didik kelas B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang kemampuan menggambar masih rendah. Masalah dalam penelitian ini yaitu yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan bermain *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan menggambar masih rendah pada anak B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang?”. Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggambar masih rendah setelah diterapkannya bermain *Finger Painting* pada peserta didik kelas B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang yang berjumlah 15 peserta didik. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil pada bulan Agustus s/d Oktober tahun 2019. Penelitian tindakan kelas ini telah dikatakan tuntas dengan dibuktikannya peningkatan kemampuan menggambar telah meningkat menggunakan bermain *Finger Painting*. Ketuntasan kemampuan menggambar meningkat siklus I dan siklus II yaitu masing-masing 65.33 %, dan 78.67% Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai dan mengalami peningkatan yang baik.

Kata Kunci: Kemampuan Menggambar, *Finger Painting*

***APPLICATION OF FINGER PAINTING PLAYING TO IMPROVE DRAWING
ABILITY IN CHILDREN B.2 TK DHARMA WANITA PDAM PALEMBANG***

Abstract

The basic problem in this research is that most of the B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang students' ability to draw is still low. Starting from the description above, the problem formulated in this research is the formulation of the problem in this study is: "Is the application of playing Finger Painting to improve drawing skills is still low in B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang children?". The expected goal of this research is to find out that the improvement in drawing skills is still low after the implementation of playing Finger Painting in class B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang. The subjects in this study were class B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang totaling 15 students. This research will be carried out in the odd semester from August to October 2019. This classroom action research has been said to be complete with the evidence that the increase in drawing ability has increased by playing Finger Painting. The mastery of drawing ability increased in cycle I and

cycle II, respectively 65.33% and 78.67%. In cycle II, students' learning mastery classically had been achieved and experienced a good increase.

Keywords: *Drawing Ability, Finger Painting*

A. PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada Taman Kanak-kanak (TK) menyediakan dan memperkaya berbagai pengalaman belajar anak melalui bermain. Anak belajar sambil bermain merupakan paduan kegiatan belajar mengajar selalu diterapkan pada pendidikan anak usia dini seperti halnya penyelenggaraan pendidikan TK Dharma Wanita PDAM Palembang dimana pelaksanaan dalam rangka pengenalan pendidikan awal anak dikenalkan belajar melalui kegiatan bermain. Pengaruh bermain bagi anak-anak adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasikan. Melalui aktivitas bermain berbagai hasil karya seperti halnya menggambar dapat diselesaikan menyerupai seni melukis. Melalui bermain anak menemukan medium untuk mencoba diri melakukan suatu latihan yang diberikan bukan sekedar fantasi atau khayalan belaka. Berdasarkan fakta dilapangan orang tua yang memasukkan anak di Taman Kanak-kanak juga mempunyai harapan besar dengan apa yang telah dikeluarkan dalam wujud biaya pendidikan. Para orang tua menginginkan setelah anak masuk bersekolah di Taman Kanak-kanak berharap anaknya mampu menulis, berhitung, membaca, dan menggambar. Tuntutan tersebut yang harus dicari permasalahan dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan di tingkat TK.

Upaya mengembangkan kemampuan menggambar perlu disusun suatu kurikulum yang mengantarkan anak agar bisa sampai ketahap yang diinginkan. Dimana kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengatur mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dalam hal ini meningkatkan kemampuan menggambar. Materi yang dipelajari menggambar. Seni menggambar merupakan kegiatan merancang, mencipta, dan bereksplorasi yang mencakup membuat karya seni, seperti : melukis, menggambar, dan lain sebagainya. Pada prinsipnya anak-anak suka kegiatan mencoret-coret sesuatu akan tetapi tempat dan bentuknya tidak baik. Melalui pendidikan Taman Kanak-kanak guru bersama anak-anak melakukan aktifitas belajar mengajar menggambar. Tujuannya coretan-

coretan anak mempunyai bentuk dan maksud. Tempat yang dipergunakan menggambar sesuai tempatnya seperti : menggambar dibuku gambar dan kertas gambar.

Berdasarkan hasil temuan di kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang bahwa kemampuan menggambar anak masih kurang. Dari 15 anak yang mengikuti kegiatan belajar hanya 5 anak yang aktif dalam ikut berpartisipasi dalam mengikuti proses menggambar, kemudian 10 anak belum terlalu aktif dalam mengikuti pendampingan yang dilakukan guru. Adapun penyebab dari kurangnya perhatian anak terhadap kegiatan menggambar disebabkan guru belum maksimal dalam menggunakan media pendukung dalam pembelajaran. Guru masih terlalu banyak ceramah, sehingga anak – anak lebih banyak bermain. Anak belum bisa fokus kepada pembelajaran karena media yang digunakan tidak menarik bagi anak-anak. Maka dari itu, peneliti membuat keputusan dengan memilih metode pembelajaran yang baru supaya pembelajaran di kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang dapat meningkat. Peneliti memilih bermain *Finger Painting*. *Finger painting* merupakan salah satu kegiatan melukis yang menggunakan tangan atau jari. Tangan atau jari adalah salah satu sensorimotor yang digunakan dalam kegiatan motorik halus. Pengalaman didapatkan anak salah satunya adalah melalui sensorimotor. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Comenius bahwa pendidikan sensorik menjadi dasar semua pembelajaran dan selama masih mungkin, semua hal harus diajarkan lewat panca indra.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka manfaat kegiatan ini adalah meningkatkan hasil lukis yang didukung dengan koordinasi tangan dan mata. Mencapai tujuan tersebut, Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas berupaya meningkatkan kemampuan menggambar anak melalui bermain *finger painting*. Memang tidak mudah untuk mencapai tujuan penelitian ini. Sebab tidak semua anak kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang mempunyai kemampuan menggambar dan tidak suka/jijik dengan kegiatan kotor. Hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian peningkatan kemampuan belajar anak melalui penelitian tindak kelas. Judul yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut “Penerapan Bermain *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Pada Anak Kelompok B.2 TK Dharma

Wanita PDAM Palembang”. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah maka, Peneliti merumuskan masalah penelitian. ”Apakah bermain *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang?.

Pada hakikatnya Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan anak usia dini yang menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak dan pendidikan ini terselenggara oleh tujuan dalam fasilitas bertumbuh serta berkembang anak dengan keseluruhan ataupun dengan demikian PAUD diberi peluang pada seorang anak agar dapat berkembangnya pribadi yang berakhlak mulia serta berpotensi dengan semaksimal mungkin. Instansi PAUD perlu mempersiapkan sejumlah aktivitas yang bisa mendorong perkembangan terhadap sejumlah aspek misalnya penanaman nilai moralitas serta keagamaan, kognisi, kebahasaan (Suyadi dan Dahlia. 2014:16). Sedangkan Pengertian yang lain tentang pendidikan anak berusia dini merupakan aktivitas memberikan proses belajar dan mengajar yang dihasilkan mampu serta terampilnya anak melalui usaha dalam stimulus, bimbingan, mengarahkan serta melakukan pengasuhan (Mursid, 2015:3).

Media (singular medium) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber (a source) dan penerima informasi (a receiver). Smaldino, lowter, dan Russell memandang media sebagai alat komunikasi (Muhammad Yaumi. 2018:5).Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut (Ega Rima Wati, 2016:2). Media merupakan bagian yang melekat untuk membantu proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sedangkan menurut Heinich, media merupakan saluran komunikasi dalam proses komunikasi tersebut guru sebagai communicator yang bertugas menyampaikan materi pembelajaran kepada anak/pesrta didik (Badru Zaman Dan Asep Hery Hernawan. 2014)

Kegiatan yang melibatkan anak langsung ialah kegiatan yang digemari anak. Kegiatan finger painting sendiri melibatkan anak untuk menggunakan jari-jari tangannya sendiri untuk melukis. Hal ini didukung oleh pernyataan bahwa finger painting adalah kegiatan membuat bentuk-bentuk pada kertas dengan jari-jari tangan. Menurut Salim finger painting adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat basah pada kertas dengan jari atau dengan telapak tangan.

Serupa dengan pendapat diatas, Pamadhi dan Sukardi mengungkapkan “teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan finger painting yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat.” (Pamadhi dan Sukardi.2010:35).

Finger painting merupakan salah satu kegiatan melukis yang menggunakan tangan atau jari. Tangan atau jari adalah salah satu sensorimotor yang digunakan dalam kegiatan motorik halus. Pengalaman didapatkan anak salah satunya adalah melalui sensorimotor. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Comenius bahwa pendidikan sensorik menjadi dasar semua pembelajaran dan selama masih mungkin, semua hal harus diajarkan lewat panca indra. Berdasarkan pernyataan tersebut maka kegiatan finger painting merupakan salah satu bentuk kegiatan sensorik yang dapat menjadi dasar dari semua pembelajaran.

Secara khusus manfaat *finger painting* adalah melatih keterampilan tangan, kelenturan, kerapian, dan keindahan. Hal tersebut terkait dengan pendapat. Selanjutnya Montolalu menyebutkan “manfaat kegiatan *finger painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan”(Montolalu. 2009:16). Berdasarkan pernyataan tersebut maka manfaat kegiatan ini adalah meningkatkan hasil lukis yang didukung dengan koordinasi tangan dan mata. Selanjutnya Prasetyono menjelaskan “melalui kegiatan *finger painting* anak bisa lebih bebas

melukis dan menggambar menggunakan kedua telapak tangan dan kakinya dan sangat baik untuk melatih koordinasi mata dan tangan dan juga sangat menyenangkan”(Prasetyono.2007:120). Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa kegiatan ini sangat disukai anak karena anak dibebaskan untuk menuangkan imajinasinya berupa lukisan. Pendapat serupa dari Sumanto yaitu manfaat kegiatan *finger painting* dapat membantu anak untuk melatih gerakan tubuh. Kemampuan mengontrol gerakan tubuh sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka kegiatan ini bermanfaat dalam aspek kehidupan yaitu meningkatkan kemampuan gerak pada tubuh kita. Kemampuan gerakan tubuh yang diperlukan untuk kegiatan sehari-hari seperti makan, menulis, berjalan, dan kegiatan lainnya.

Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan Burton bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti. (dalam Usman, 2000:5). Sedangkan menurut buku Pedoman Guru Pendidikan Agama Islam, proses belajar mengajar dapat mengandung dua pengertian, yaitu rentetan kegiatan perencanaan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi program tindak lanjut (dalam Suryabrata, 2003:18).

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena penelitian bertindak secara langsung dalam penelitian mulai indakan dari awal sampai akhir tindakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan paparan gabungan difinisi dari tiga kata (penelitian tindakan kelas). Penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Pengertian penelitian sendiri adalah kegiatan mencermati suatu objek menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita PDAM Palembang, alasan yang mendasar pemilihan tempat penelitian itu karena aktivitas peneliti sehari-hari, sebagai tenaga pengajar di sekolah. Penelitian dilakukan di dalam kelas yang diajarkan oleh guru sebagai peneliti. Penelitian tindakan kelas akan berjalan baik jika terkait dengan program peningkatan guru dan pengembangan materi di sekolah sendiri, dan penelitian tindakan yang dilaksanakan berkaitan dengan proses, materi dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 sampai dengan bulan November 2019 tahun pelajaran 2019/2020 semester 1 (ganjil) karena pada tahun ini peneliti mengajar di kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang adapun pokok pembelajaran yang hendak disampaikan adalah upaya meningkatkan kemampuan menggambar melalui bermain *Finger Painting*. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang sejumlah 15 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, objek penelitian adalah proses pembelajaran kemampuan menggambar melalui bermain *finger painting* pada anak kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang.

Indikator keberhasilan penelitian ini di katakan berhasil apabila nilai rata-rata kemampuan menggambar anak kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang memperoleh kriteria Baik dengan minimal 70%. Apabila telah tercapai kriteria baik, penelitian tidak perlu dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Pelaksanaan tindakan kelas dalam sebuah PTK terdiri dari beberapa siklus yang diambil, pada tindakan pelaksanaannya peneliti akan mengambil 2 siklus untuk dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak pada setiap siklusnya. Prosedur penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan metode bermain *Finger Painting* terdiri perencanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Yang menjadi tolak ukur keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan menggambar dapat dapat meningkatkan atau mengalami peningkatan yakni kemampuan anak dalam menggambar melalui bermain *Finger Painting*. Teknik analisis data penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan analisis data menggunakan observasi dan unjuk kerja anak dalam penggunaan bermain *Finger Painting*. Hasil observasi terhadap kemampuan menggambar kemudian direfleksikan dan dianalisis.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Adapun perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama tahap menggambar ini penelitian dilakukan pada tema lingkungan ku dengan sub tema rumahku . Perencanaan yang akan dilakukan yaitu menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan tema / sub tema, membuat RKH, menyusun kegiatan pembelajaran, menyiapkan alat peraga berupa gambar buah-buahan, peralatan untuk menulis dan lembar penilaian. Pengamatan dilakukan pada akhir pertemuan pembelajaran berlangsung. Objek pengamatan adalah kesungguhan peserta didik dalam pembelajaran yaitu kemampuan menggambar melalui metode bermain *finger painting* . Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang di lakukan selama siklus I dapat di lihat pada table di bawah ini;

Tabel 1 Aktivitas Proses Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	Mempersiapkan karton		Mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok		melukis gambar		Membersihkan tangannya dengan air		Menceritakan gambar yang dilukis		Jumlah	Persentase	Predikat
		Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif			
1	Ade Zahrah Aliyah		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
2	Adela Yunika		✓	✓			✓		✓		✓	4	80	BAIK
3	Adinda Aprilia		✓		✓	✓			✓	✓		3	60	CUKUP
4	Adita Tri Rahmadani	✓		✓			✓		✓		✓	3	60	CUKUP
5	Ahmad Alwi		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
6	Ahmad Azhar Basyir		✓	✓			✓	✓			✓	3	60	CUKUP
7	Aji Satria Berida		✓	✓		✓		✓			✓	2	40	KURANG BAIK
8	Akbar Rusdianto		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
9	Angel Estrada		✓		✓		✓	✓		✓		3	60	CUKUP
10	Ade Lutfi Pratama		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
11	Amanda Eka Santia	✓			✓		✓	✓		✓		2	40	KURANG BAIK

No	Nama Siswa	Mempersiapkan karton		Mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok		melukis gambar		Membersihkan tangannya dengan air		Menceritakan gambar yang dilukis		Jumlah	Persentase	Predikat
		Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif			
12	Desi Oktavia		✓	✓			✓		✓		✓	4	80	BAIK
13	Inda Salsabila	✓			✓		✓	✓			✓	3	60	CUKUP
14	Juwita Sari		✓		✓		✓		✓	✓		4	80	BAIK
15	Kartika Aprilia		✓	✓			✓	✓		✓		2	40	KURANG BAIK
Jumlah		12		9		9		9		10				
Persentase		80.00		60.00		60.00		60.00		66.67				
Kriteria		BAIK		CUKUP		CUKUP		CUKUP		CUKUP				

Tabel 2 Hasil Observasi Kemampuan Menggambar Anak Siklus I

No	Aspek kemampuan	Frekwensi	Persentase	Kriteria
1	Mempersiapkan karton	12	80.00	BAIK
2	mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok	9	60.00	CUKUP
3	melukis gambar	9	60.00	CUKUP
4	membersihkan tangannya dengan air	9	60.00	CUKUP
5	Menceritakan gambar yang dilukis	10	66.67	CUKUP

Berdasarkan table di atas dapat di uraikan bahwa aktivitas anak Mempersiapkan karton terdapat 12 anak yang aktif (80 %) dengan criteria Baik. Aktivitas anak mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok terdapat 9 anak yang aktif (60 %) dengan criteria Cukup. Aktivitas anak melukis gambar terdapat 9 anak yang aktif (60 %) dengan criteria Cukup. aktivitas anak membersihkan tangannya dengan air terdapat 9 anak yang aktif (60 %) dengan criteria Cukup. Aktivitas anak

Menceritakan gambar yang dilukis terdapat 10 anak yang aktif (66.67 %) dengan kriteria Cukup.

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas guru yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus pertama, ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya di antaranya (1) Penelitian sudah memulai pembelajaran sebelum mengkondisikan anak untuk siap belajar terlebih dahulu. (2) Peneliti tidak mengenalkan tema dan subtema pembelajaran. (3) Peneliti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. (4) Peneliti kurang memperhatikan anak yang bermasalah. (5) Kurang memberikan penguatan kepada anak secara variasi. (6) Kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan teman sejawat masih banyak terdapat kekurangan, baik pada anak maupun peneliti. Kekurangan-kekurangan ini dikarenakan baik anak juga peneliti masih mencoba berinteraksi dengan pembelajaran yang diterapkan.

Siklus II

Dari hasil analisis pada siklus pertama, dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan ada beberapa aspek yang belum mencapai standar indikator keberhasilan sehingga peneliti perlu mengadakan perbaikan untuk meningkatkan aspek yang belum mencapai indikator keberhasilan, dan peneliti melanjutkan penelitian ini pada siklus ke dua agar tujuan dalam penelitian ini semua aspek yang diamati dapat berkembang dan mencapai standar indikator keberhasilan. Siklus kedua dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yakni pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 oktober 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 4 oktober 2019. Pada siklus kedua juga terdiri dari, rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan selama siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Aktivitas Proses Pembelajaran Siklus II

No	Nama Siswa	Mempersiapkan karton		Mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok		melukis gambar		Membersihkan tangannya dengan air		Menceritakan gambar yang dilukis		Jumlah	Persentase	Predikat
		Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif	Tidak aktif	Aktif			
1	Ade Zahrah Aliyah		✓		✓		✓		✓		✓	5	100	AMAT BAIK
2	Adela Yunika		✓		✓		✓		✓		✓	5	100	AMAT BAIK
3	Adinda Aprilia		✓		✓	✓			✓	✓		3	60	CUKUP
4	Adita Tri Rahmadani		✓	✓			✓		✓		✓	4	80	BAIK
5	Ahmad Alwi		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
6	Ahmad Azhar Basyir		✓	✓			✓	✓			✓	3	60	CUKUP
7	Aji Satria Berida		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
8	Akbar Rusdianto		✓		✓		✓		✓		✓	5	100	AMAT BAIK
9	Angel Estrada		✓		✓		✓	✓		✓		3	60	CUKUP
10	Ade Lutfi Pratama		✓		✓	✓			✓		✓	4	80	BAIK
11	Amanda Eka Santia	✓			✓		✓		✓	✓		3	60	CUKUP
12	Desi Oktavia		✓	✓			✓		✓		✓	4	80	BAIK
13	Inda Salsabila	✓			✓		✓	✓			✓	3	60	CUKUP
14	Juwita Sari		✓		✓		✓		✓		✓	5	100	AMAT BAIK
15	Kartika Aprilia		✓	✓			✓		✓		✓	4	80	BAIK
Jumlah		13		11		11		12		12				
Persentase		86.67		73.33		73.33		80.00		80.00				
Kriteria		AMAT BAIK		BAIK		BAIK		BAIK		BAIK				

Tabel 4 Hasil Observasi Kemampuan Menggambar Anak Siklus II

No	Aspek kemampuan	Frekwensi	Persentase	Kriteria
1	Mempersiapkan karton	13	86.67	AMAT BAIK
2	mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok	11	73.33	BAIK
3	melukis gambar	11	73.33	BAIK
4	membersihkan tangannya dengan air	12	80.00	BAIK
5	Menceritakan gambar yang dilukis	12	80.00	BAIK

Berdasarkan table di atas dapat di uraikan bahwa aktivitas anak Mempersiapkan karton terdapat 13 anak yang aktif (86.67 %) dengan criteria Amat Baik. Aktivitas anak mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok terdapat 11 anak yang aktif (73.33%) dengan criteria Baik. Aktivitas anak melukis gambar terdapat 11 anak yang aktif (73.33%) dengan criteria Baik. aktivitas anak membersihkan tangannya dengan air terdapat 12 anak yang aktif (80 %) dengan criteria Baik. Aktivitas anak menceritakan gambar yang dilukis terdapat 12 anak yang aktif (80.00 %) dengan criteria Baik. Berdasarkan peneliti yang dilakukan selama proses pembelajaran siklus II, aktivitas guru dalam siklus II baik walaupun pada penyampaian tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran tidak selalu disampaikan setiap akan melakukan kegiatan, namun tidak menjadi kendala yang cukup besar bagi anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan hal tersebut dapat ditutupi dengan penyampaian bentuk belajar yang lebih menarik. Anak juga tetap melakukan kegiatan pembelajaran dengan semangat yang tinggi tanpa mengetahui tujuan yang akan ia capai karena pembelajaran bagi anak usia dini memang lebih dilihat dari proses pembelajarannya.

Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan hasil perbaikan terhadap kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I. berdasarkan data hasil observasi anak pada siklus II ini, semua aspek kemampuan menggambar yang diamati sudah termasuk dalam kriteria baik, sehingga indikator keberhasilan baik secara keseluruhan maupun seluruh individu dalam penelitian ini sudah tercapai dan anak sudah terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan.

Mereka sudah sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ini sehingga dapat mampu meningkatkan kemampuan menggambar. Dengan demikian pada siklus kedua dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai dan kemampuan menggambar anak berhasil ditingkatkan, sedangkan peneliti ini peneliti cukupkan sampai siklus kedua.

Tabel. 5 Hasil Observasi Kemampuan Menggambar Anak Siklus I & II

No	Aspek kemampuan	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Total Peningkatan(%)
1	Mempersiapkan karton	80.00	86.67	7
2	mencelupkan jari jemarinya kedalam mangkok	60.00	73.33	13
3	Melukis gambar	60.00	73.33	13
4	membersihkan tangannya dengan air	60.00	80.00	20
5	Menceritakan gambar yang dilukis	66.67	80.00	13
Rata- Rata		65.33	78.67	13.33

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat diketahui penyebab rendahnya kemampuan menggambar anak dikarenakan kurangnya menggunakan media dalam pembelajaran, dan kurangnya dana media/alat peraga pembelajaran, akhirnya menyebabkan kemampuan menggambar anak rendah. Pembelajaran dengan menggunakan menggambar melalui penerapan bermain *Finger Painting* pada kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang terbukti dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak setelah diterapkan pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan secara keseluruhan pada setiap aspek dalam setiap siklus. Yaitu dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan disetiap aspek pengamatan termasuk kriteria cukup akan tetapi disetiap pertemuannya selalu mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70% hal ini disebabkan karena dalam penelitian pada siklus I ini masih ada anak yang kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran namun sudah ada antusia anak dalam arti anak senang dalam kegiatan belajar dengan menggambar, dan disebabkan juga karena penelitian pada siklus ini terlalu banyak menggunakan sistem pembelajaran penjelasan dibandingkan dengan

praktek langsung dalam arti banyak menggunakan sistem pembelajaran ceramah daripada memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba langsung melakukan kegiatannya, dan pada siklus ke I ini media yang digunakan masihterlalu sedikit dan peneliti kurang mendekati diri pada anak.maka untuk siklus selanjutnya peneliti lebih memberikan kesempatan secara langsung pada anak untuk mencoba melakukan kegiatan pembelajaran(siklus II).

Pada siklus ke II ini keseluruhan aspek pengamatan terus mengalami peningkatan termasuk kriteria baik pada siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 70%. Hal ini disebabkan karena pada siklus ke II ini peneliti lebih banyak menggunakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan langsung pada anak untuk mencoba melakukan kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan sistem pembelajaran ceramah/penjelasan dan didalam penelitian siklus II ini peneliti lebih banyak lagi menggunakan media yang digunakan dan sudah lebih mendekati diri pada anak sehingga pada siklus ke II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan penerapan bermain *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak walaupun menggambar baru pertama kali diterapkan akan tetapi anak menerima dengan senang dan tidak lepas dari motivasi peneliti/guru untuk belajar (melakukan dengan kegiatan konsentrasi/bersungguh–sungguh) sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan aspek menggambar anak.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak di kelompok B.2 TK Dharma Wanita PDAM Palembang. Karena dilihat dari rata-rata kemampuan menggambar, pada siklus I keberhasilannya baru mencapai 65,33%. Dan pada siklus ke II rata-rata kemampuan menggambar mengalami peningkatan menjadi 78,67%. Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian,maka terdapat beberapa saran yang perlu ditindak lanjuti, yaitu : (1) Saran untuk Kepala Sekolah,disarankan agar pihak sekolah menyiapkan

alat peraga untuk menggambar yang lebih banyak, agar anak dapat belajar efektif dan anak tidak berebutan alat peraga sewaktu belajar. (2) Kepada wali murid, sebaiknya di rumah mengajari anaknya untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain *Finger Painting* dan banyak lagi yang lainnya. (3) Kepada guru, agar selalu berusaha memotivasi dan membimbing anak untuk meningkatkan kemampuan menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan. (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ega Rima Wati. (2016). "*Ragam Media Pembelajaran*". Jakarta: Kata Pena.
- Montolalu. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhammad Yaumi, (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja
- Pamadhi dan Sukardi. (2010). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prasetyono, Dwi Sekar. (2007). *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think.
- Suryabrata, Sumadi. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suyadi dan Dahlia. (2014). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Usman, Moh. Uzer. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.