

MODEL PEMBELAJARAN *FINGER PAINTING* UNTUK MENSTIMULUS MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN: KAJIAN DI TK B AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 20 SEMARANG

Farah Yulia Anggraeni[✉]

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2016
Disetujui Agustus 2016
Dipublikasikan Agustus 2016

Keywords:

Learning model; finger painting; stimulate motor skills; kindergarten

Abstrak

Masalah penelitian meliputi (1) bagaimana pembelajaran berkreasi dalam meningkatkan motorik halus di TK B Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang?; (2) bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *finger painting* untuk menstimulus motorik halus siswa kelompok B serta hasil stimulasinya dalam kegiatan berkreasi?; (3) bagaimana hasil karya siswa kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam kegiatan berkreasi dengan *finger painting*? Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini mengembangkan model yang sudah ada yaitu model pembelajaran berkreasi dengan krayon untuk stimulus motorik halus menjadi model pembelajaran berkreasi dengan *finger painting* untuk stimulus motorik halus. Hasil penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan pembelajaran berkreasi dalam meningkatkan motorik halus di TK B Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang, (2) mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran *finger painting* untuk menstimulus motorik halus siswa kelompok B serta hasil stimulasinya dalam kegiatan berkreasi, (3) mendeskripsikan hasil karya siswa kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam kegiatan berkreasi dengan *finger painting*.

Abstract

The research problems are include (1) learning how to be creative in improving fine motor skills in kindergarten B Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang ?; (2) how the implementation of learning model finger painting to stimulate the fine motor skills of students in group B as well as the stimulation results in creative activities ?; (3) how the students work group B (ages 5-6 years) in creative activities with finger painting?. The design of this study Research and Development (R & D). This study developed a model that uses existing learning model creative with crayons for fine motor stimulus into creative learning model with finger painting fine motor stimulus. The results of this study are: (1) describe the learning to be creative in improving fine motor skills in kindergarten B Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang, (2) describe the implementation of learning model finger painting to stimulate the fine motor skills of students in group B as well as the results of stimulation in the activities of creation, (3) describe the results of students work group B (ages 5-6 years) in creative activities with a finger painting.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: farahyuliaanggraeni@yahoo.com

ISSN 2252-6625

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, dituntut adanya perkembangan di berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia). Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kualitas dan kreativitas seorang guru. Konsep-konsep yang dibangun diharapkan dapat menghasilkan rancangan/desain guna mendasari gagasan-gagasan dalam pembelajaran selanjutnya (Syafi'i, 2006). Dalam hal ini, guru diharapkan dapat merancang dan mendesain materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan lingkungannya. Diterima atau tidaknya materi-materi yang disampaikan oleh guru sangat bergantung pada model pembelajaran yang diterapkan. Para siswa cenderung menginginkan model pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar, misalnya model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain khususnya pada anak-anak usia dini. Masnipal (2013) menyatakan bahwa bermain didefinisikan sebagai suatu kegiatan dengan melibatkan sejumlah karakteristik, yaitu simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, menggunakan aturan, dan dilakukan dalam beberapa tahapan. Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena pentingnya bermain dalam pendidikan anak-anak usia dini, Departemen Pendidikan Nasional menjadikannya sebagai prinsip belajar, yaitu "belajar sambil bermain" atau "bermain sambil belajar" (Depdiknas dalam Masipal 2013).

Seperti yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), deteksi perkembangan meliputi Sosial emosional dan kemandirian, Bahasa, Fisik (motorik kasar dan halus), Kognitif, Penglihatan dan Pendengaran. Di antara lingkup perkembangan tersebut, aspek yang penting untuk diperhatikan yakni aspek fisik-motorik. Secara garis besar aspek fisik-motorik dapat dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar pada anak terjadi secara cepat, sebagai contoh misalnya ketika anak sudah dapat berjalan dengan menggunakan otot-otot kakinya. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan pada motorik halus cenderung tidak membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat dan teliti.

Banyak anak-anak pada jenjang pendidikan sekolah dasar kurang memiliki kemampuan menggambar dan menulis dengan lancar. Hal

tersebut disebabkan kurang terlatihnya motorik halus pada anak sejak usia dini. Oleh karena itu, anak yang sedang tumbuh dan berkembang harus dioptimalkan perkembangan motorik halusnya dengan cara memberinya stimulasi, yakni pemberian rangsangan yang dilakukan untuk memaksimalkan peran semua sistem inderanya. Kemampuan motorik halus yang dimaksud misalnya kemampuan menggerakkan tangan dalam kegiatan menggambar dan berkreasi yang sesuai dengan tema yang diberikan guru. Oleh karena itu dalam pembelajaran PAUD perlu dikembangkan model pembelajaran guna melatih motorik halus pada anak usia dini agar lebih terampil.

Dalam hal ini, peneliti akan melakukan penelitian pada kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang. Siswa-siswi yang termasuk di dalam kategori kelas B tersebut adalah anak umur 5-6 tahun. Menurut peneliti, pembelajaran dengan *finger painting* lebih tepat dalam merangsang motorik halus anak. *Finger painting* merupakan kegiatan melukis/mewarnai dengan jari yang langsung diekspresikan pada bidang kertas. Permasalahan yang dikaji adalah (1) bagaimana pembelajaran berkreasi dalam meningkatkan motorik halus di TK B Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang? (2) bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *finger painting* untuk menstimulus motorik halus siswa kelompok B serta hasil stimulasinya dalam kegiatan berkreasi? (3) bagaimana hasil karya siswa kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam kegiatan berkreasi dengan *finger painting*?

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang terjadi antara guru sebagai pendidik dan siswa dalam rangka menerima pengalaman, informasi dan pengetahuan yang bertujuan untuk pematangan intelektual yang dilakukan selama proses belajar siswa. Ismiyanto (2010) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai usaha guru membentuk perilaku (peserta didik) sesuai tujuan yang diharapkan melalui penciptaan lingkungan yang kondusif bagi terjadinya interaksi antara lingkungan dan murid (teori belajar behavioristik). Berdasar pemaparan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi yang positif antara guru dan siswa. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi edukasi yang artinya bukan hanya penyampaian pesan dalam materi pelajaran saja, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Guru merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Figur guru pada umumnya dianggap sebagai manusia yang ideal, berpengalaman luas dengan sikap dan tingkah laku yang tanpa cela, dan kalau perlu berpenampilan

menarik (Syafi'i, 2006: 22). Guru bisa menjadi kreatif karena usaha, kepedulian, komitmen tinggi terhadap tugas, dan kecintaannya terhadap bidang pekerjaan. Menurut Masnipal (2013: 234), ciri guru kreatif antara lain 1) selalu tertarik kepada sesuatu yang baru untuk disuguhkan kepada anak; 2) gemar mencoba, otak-atik benda untuk menemukan sesuatu yang baru dan menantang untuk dipecahkan oleh anak; 3) senang terhadap ide/gagasan baru; 4) memiliki kemampuan berpikir dan sikap kreatif yang ditunjukkan dalam warna pembelajaran yang disuguhkan kepada anak, pembelajaran menjadi lebih hidup, lebih menarik, lebih menantang bagi anak untuk mencoba, menjelajah, dan melakukan; 5) memiliki komitmen tinggi terhadap perannya sebagai guru.

Komponen penting berikutnya adalah siswa. Siswa merupakan subjek utama selain guru dalam proses pembelajaran (Syafi'i, 2006). Dalam proses belajar-mengajar, yang perlu diperhatikan pertama kali adalah seorang siswa/anak didik. Melihat bagaimana keadaan dan kemampuannya, kemudian baru seorang guru mempersiapkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa tersebut.

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Menurut Syafi'i (2006) materi pembelajaran merupakan pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik. Materi pembelajaran merupakan bentuk rinci dari pokok-pokok materi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Menurut Sugandi (2006) tujuan pembelajaran adalah suatu tuntutan agar subjek belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai isi proses pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran merupakan suatu acuan yang akan dicapai pada suatu pembelajaran dan dalam kegiatan belajar perlu mendapat perhatian seksama terutama dari guru sebagai penentu, akan dibawa ke mana arah kegiatan belajar yang dilakukan.

Metode merupakan kegiatan menata dan mengelola pelaksanaan pengajaran yang efektif yang melibatkan segala bentuk interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu, dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran, serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif serta menunjang keberhasilan siswa. menurut Winataputra (dalam

Ismiyanto 2010: 43) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur atau langkah-langkah sistematis pengorganisasian pengalaman-pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan sekaligus sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan/atau guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian atau media. Dalam pembelajaran itu sendiri media merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Pemanfaatan media merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan peningkatan proses belajar mengajar pada khususnya serta upaya menciptakan kondisi belajar yang dapat menunjang agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Evaluasi merupakan suatu usaha mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar. Menurut Syafi'i (2010) evaluasi merupakan bagian integral proses pembelajaran. Melalui evaluasi guru juga dapat mengetahui prestasi dan kemajuan anak, sehingga dapat bertindak yang tepat bila anak mengalami kesulitan belajar.

Salam (2001; Triyanto, 2014) mengemukakan bahwa Pembelajaran Seni Rupa adalah upaya mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan siswa yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan pembelajaran dalam bidang lukis/gambar, seni cetak, seni patung, seni kerajinan, dan seni bangunan/desain lingkungan. Dalam kegiatan seni untuk anak-anak ditemukan nilai-nilai edukasi yang kemudian dikenal sebagai konsep *education through art* yang dikemukakan oleh Herbert Read (dalam Syakir 2009) yang dikembangkan dari pemikiran Plato (428-347 SM) yang mengatakan *art should be the basis of education*.

Syakir (2009) menyatakan bahwa, bila dicermati maka gambar-gambar anak terlihat adanya keanekaragaman serta keunikan sesuai dengan perkembangannya. Untuk memahami karakteristik gambar anak-anak, ada dua hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru atau pendidik agar dapat memberi motivasi dan stimulasi yang tepat yaitu: (1) periodisasi yang merupakan perkembangan menggambar mulai dari anak-anak hingga dewasa dibagi dalam beberapa tahap menurut kemampuannya (masa coreng-moreng umur 2-4 tahun, masa prabagan umur 4-7 tahun, masa bagan

umur 7-9 tahun, masa permulaan realisme umur 9-11 tahun, masa realism semu 12-14 tahun), (2) tipologi yang meliputi tipe *visual* dan tipe *haptic*.

Gambar anak memiliki keunikan dibandingkan dengan orang dewasa. Hal ini terjadi karena anak-anak masih memiliki keaslian dalam tata ungkapan emosinya dalam bentuk gambar atau karya. Sedangkan orang dewasa sudah memahami apa yang dilihatnya dan dirasakan terkait konsep, media, orisinilitas, dan kebenarannya. Soesaty (2016: 32) bahwa karakteristik gambar anak-anak terbagi menjadi ideographisme, stereotip, gejala finalitas, pereahan, transparan, juxtaposisi, simetris, proporsi, dan gambar bersifat naratif.

Bagi anak, berkreasi seni rupa bukan hanya untuk pencapaian suatu hasil, tetapi suatu bentuk permainan yang menarik, menyenangkan, memuaskan serta menggembirakan. Syakir (2009) menyebutkan bahwa pendidikan seni rupa pada jenjang TK, sebagaimana mata ajaran lainnya diselenggarakan secara terpadu. Dengan pembelajaran model terpadu ini usia dini tidak dikenal istilah mata pelajaran atau bidang studi, akan tetapi bidang-bidang pengembangan yang dalam pelaksanaannya difokuskan pada tema pembelajaran tertentu. Dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain, pembelajaran seni rupa sebagai bidang pengembangan daya cipta menjadi kegiatan yang amat menarik bagi anak (Syafi'i dalam Syakir 2009).

Finger painting merupakan kegiatan melukis/mewarnai dengan jari, yang melatih pengembangan imajinasi dan melatih kemampuan motorik halus serta mengasah bakat seni khususnya dalam bidang seni rupa. Sunaryo (2009: 32) mengemukakan bahwa *finger painting* merupakan lukisan spontan dari bahan bubur warna, dibuat langsung melalui sapuan telapak tangan dan jari-jari tangan. Dalam hal ini, *finger painting* tidak hanya dapat dilakukan dengan jari saja melainkan dapat menggunakan telapak tangan dan punggung tangan. Kegiatan *finger painting* sangat cocok dikenalkan pada anak usia dini karena permainan ini bisa melatih motorik dan kreativitas anak. Tidak ada teknik khusus dalam *finger painting* karena kegiatan ini merupakan cara eksplorasi dan ekspresi atas rasa estetika. Menurut peneliti, *finger painting* juga merupakan kegiatan yang tidak berat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun.

Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjelaskan bahwa, Usia dini adalah masa ketika anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Oleh karena itu, pembelajaran pada usia dini dilaksanakan melalui bermain dan kegiatan-kegiatan yang mengandung prinsip bermain. Selain itu, Masnipal (2013: 79)

mengatakan bahwa anak usia dini tengah tumbuh dan berkembang mengikuti hukum perkembangan, artinya secara umum manusia berkembang mulai dari janin sampai tua; dengan kecepatan perkembangan yang berbeda-beda. Semakin tinggi usianya semakin banyak pengalaman diperoleh sehingga semakin banyak kemampuan yang didapat anak. Oleh karena itu pendidikan pengembangan potensi anak harus dilakukan sedini mungkin sebagai upaya meningkatkan aspek kepribadian anak.

Anak yang sedang tumbuh kembang harus diaktifasi dengan cara memberinya stimulasi. Stimulasi merupakan pemberian rangsangan yang dilakukan untuk memaksimalkan peran semua sistem indera. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), stimulus adalah pemberian rangsangan pendidikan yang diberikan untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan bagi anak usia dari lahir sampai dengan 6 tahun agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan oleh Masnipal (2013: 81) bahwa periode *golden age* yang terbatas, hanya dilewati satu kali seumur hidup manusia dan tidak akan pernah datang lagi. Oleh karena itu, pada masa ini perlu dilakukan upaya pengembangan yang menyeluruh untuk meningkatkan potensi anak. Rangsangan dan aktivitas dapat diberikan melalui pengalaman di sekolah.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat jungkit dan berlari (Patmonodewo, 2003). Saputra dan Rudyanto (2005) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktifitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

Hurlock (dalam Fadhillah dan Khorida, 2012) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus bagi perkembangan individu, antara lain 1) melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang seperti pada saat memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola, atau memainkan alat mainan lainnya, 2) melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya), pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang *independence* (bebas dan tidak bergantung) anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya, kondisi ini akan dapat menunjang perkembangan *self confidence* (rasa percaya diri), 3) melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan seolah (*school adjustment*), pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, mewarnai, baris berbaris, dan persiapan menulis.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan mengkaji masalah pembelajaran berkreasi dalam meningkatkan motorik halus di TK B Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang, pelaksanaan model pembelajaran *finger painting* untuk menstimulus motorik halus siswa kelompok B serta hasil stimulasinya dalam kegiatan berkreasi, dan mendeskripsikan hasil karya siswa kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam kegiatan berkreasi dengan *finger painting*.

METODE PENELITIAN

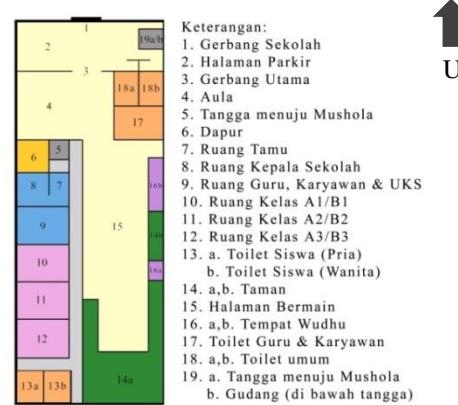
Penelitian yang dilakukan di sekolah ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan prosedur pengembangan yang diterapkan meliputi; (1) survei pendahuluan ke sekolah, (2) pengamatan sebelum perlakuan, (3) *treatment 1*, (4) evaluasi dan rekomendasi, (5) *treatment 2*, dan (6) evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (pengamatan/observasi terkendali dengan didukung wawancara, dan dokumentasi foto). Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi.

Penelitian ini mengkaji tentang model pembelajaran *finger painting* dalam pembelajaran berkreasi untuk menstimulus motorik halus. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun (TK B) yang bersekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang. Peneliti memilih kelas tertinggi dengan pertimbangan bahwa anak usia 5-6 tahun adalah kategori masa *golden age*, serta akan memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, selain itu anak

dengan umur 5-6 tahun sudah mulai bisa konsentrasi dengan tugas yang diberikan oleh guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Kondisi Fisik dan Sarana-Prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang

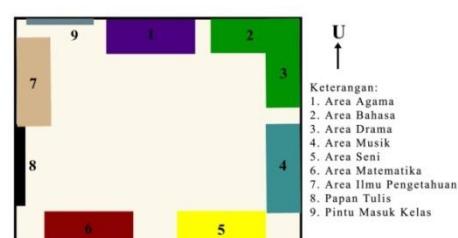
TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang merupakan lembaga pendidikan yang berdiri di bawah yayasan Aisyiyah yang letaknya di kawasan Kota Semarang. Sekolah tersebut berada di jalan Jangli 1 Blok A nomor 24 Kelurahan Karang Anyar Gunung Kecamatan Candisari Kota Semarang dan berdiri pada tahun 1985. Gedung pada sekolah ini



Gambar 1
Denah TK ABA 20 Semarang

terdiri dari beberapa ruang yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, aula, mushola, dapur, kamar mandi, dan tempat parkir. Berikut urutan tata letak ruangan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang.

Dalam menunjang proses pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang, tiap-tiap sudut kelas dibagi menjadi beberapa area antara lain: 1) area agama, 2) area bahasa, 3) area drama d, 4) area musik, 5) area seni, 6) area matematika, dan 7) area ilmu pengetahuan. Masing-masing area memiliki perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Lihat skema ruang kelas di bawah ini.



Gambar 2
Denah Ruang Kelas TK ABA 20 Semarang

Keadaan Guru dan Tenaga Kerja Administrasi TK ABA 20 Semarang

Berdasarkan data guru dan karyawan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang, terdapat 5 guru kelas, 3 guru bantu, 1 staf tata usaha, 1 pesuruh, 1 pembantu, dan 1 penjaga sekolah. Tenaga pengajar dan karyawan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang adalah lulusan S1, D2 PG-TK, KG-TK, PGA, SMA, SMK, SLTP, dan SD. Kualitas mengajar guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang sudah baik karena guru sering mengikuti penataran metode mengajar bagi anak usia dini, PLPG, serta telah memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama di Taman Kanak-kanak.

Keadaan Siswa TK ABA 20 Semarang

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang meliputi siswa yang berasal dari wilayah lain maupun dari sekitar wilayah tempat sekolah tersebut. Siswa di sekolah ini semuanya menganut agama Islam. Pendidikan tentang agama di sekolah ini sangat ditekankan, karena yayasan Aisyiyah ini merupakan salah satu yayasan sekolah yang pembelajarannya mengikuti *kaidah* Islam dan salah satu misinya adalah memberikan ilmu agama dan keteladanan serta mensiarkan da'wah pada masyarakat melalui anak dan orang tua murid.

Kelas pada masing-masing kelompok dibedakan berdasar waktu pendaftaran. Pengelompokan kelas disesuaikan dengan jumlah siswa yang mendaftar. Jika jumlah siswa mencapai 60 maka kelompok A dibagi menjadi tiga kelas. Masing-masing kelas dibagi berdasarkan urutan pendaftaran serta pembagian siswa laki-laki dan perempuan secara seimbang. Pembagian kelas tersebut akan tetap sama sampai siswa naik ke kelompok B.

Menurut keterangan guru, kelompok B dibagi menjadi tiga kelas yaitu B-1 dengan jumlah siswa 17, B-2 dengan 17 siswa, dan kelas B-3 dengan 16 siswa. Rata-rata usia kelompok B antara 5-7 tahun. Siswa dengan tahun lahir 2008 (usia 7 tahun) ada 1 siswa, tahun 2009 (usia 6-7 tahun) ada 21 siswa, dan tahun 2010 (usia 5-6 tahun) ada 28 siswa. Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas B-1 yang dibimbing oleh ibu Aulya Chairunnisa sebagai guru kelas, kelas B-2 yang dibimbing oleh ibu Ninik Hidayati sebagai guru kelas, dan kelas B-3 yang dibimbing oleh ibu Risti Septiani sebagai guru kelas.

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti secara khusus hanya melakukan penelitian di kelas B-2 karena siswa-siswinya dinilai masih kurang kemampuannya dalam pembelajaran, serta beberapa siswa yang memang sulit untuk dikendalikan dibandingkan dengan kelas B-1 dan B-3.

Pembelajaran Seni Rupa di kelas B-2 TK ABA 20 Semarang

Sistem pembelajaran secara umum di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang sudah cukup baik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, perencanaan pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang dilaksanakan sesuai dengan Kurikulum Taman Kanak-kanak yang berlaku dan diaplikasikan dalam kurikulum 2013. Berdasarkan program yang digunakan, guru dituntut untuk menyiapkan perangkat pembelajaran seperti program tahunan (prota), program semester (promes), rencana kegiatan mingguan (RKM), dan rencana kegiatan harian (RKH). Perangkat pembelajaran yang telah dibuat dan disiapkan guru diperiksa dan disahkan oleh kepala sekolah.

Materi yang diajarkan meliputi kegiatan berkreasi dua dimensi dan tiga dimensi. Kegiatan berkreasi dua dimensi di sekolah ini meliputi kolase, montase, mozaik, mengecap, meniup cat, tarik benang pada cat, mewarnai, menggambar, dan *finger painting*. Kemudian kegiatan berkreasi tiga dimensi yang diajarkan di sekolah ini melipat, membentuk, menyusun, dan merakit.

Masing-masing materi tersebut bertujuan untuk peningkatan perkembangan anak meliputi Perkembangan Nilai Agama dan Moral, Fisik-motorik (motorik kasar, motorik halus, Kesehatan dan Perilaku Keselamatan), Kognitif, Bahasa, Sosial-emosional, dan Seni sesuai dengan Standar Nasional PAUD tahun 2014.

Pembelajaran Berkreasi dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus di TK ABA 20 Semarang: Sebelum Perlakuan

Upaya pengembangan motorik halus siswa dilakukan guru melalui beberapa kegiatan diantaranya melalui kegiatan berkreasi. Kegiatan pembelajaran berkreasi di TK ABA 20 Semarang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni kegiatan

perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi.

Kegiatan perencanaan dilakukan sebelum proses pembelajaran. Dalam kegiatan perencanaan guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus, program tahunan (prota), program semester (promes), rencana kegiatan mingguan (RKM), serta rencana kegiatan harian (RKH). Berdasarkan tema dan sub tema yang sudah ditentukan sekolah siswa diarahkan pada beberapa kemampuan yaitu nilai agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran berkreasi di TK ABA 20 Semarang diberikan seminggu sekali pada hari Senin selama kurang lebih 30 menit per minggu. Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 18 April tahun 2016 pada kegiatan pembuka, guru memberi salam kemudian mengajak siswa bernyanyi lagu "Pemandangan" bersama-sama setelah itu dilanjutkan dengan menghafalkan ikrar TK Aisyiyah Bustanul Athfah 20 Semarang bersama-sama.

Guru menyampaikan tema yang diterapkan pada minggu tersebut yaitu tema alam sekaligus memilih bencana alam sebagai materi pada hari itu. Guru bercerita bagaimana bencana alam bisa terjadi, apa sebab dan akibatnya. Kemudian pembelajaran berlangsung. Guru membagikan beberapa alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, antara lain kertas kosong berwarna putih, pensil, dan krayon. Siswa diberikan tugas menggambar bentuk-bentuk rumah dan pohon melalui contoh gambar yang diperlihatkan guru pada papan tulis. Ada beberapa siswa yang kewalahan dan meminta bantuan guru untuk menggambar. Setelah kegiatan berkreasi selesai, guru mengajak siswa untuk mencuci tangan bersama.

Kegiatan evaluasi yang dilakukan pada pembelajaran berkreasi tidak hanya dinilai melalui refleksi karya siswa, melainkan juga dilihat dari reaksi dan respon siswa saat proses pembelajaran berkreasi berlangsung. Nilai yang diberikan oleh guru pada kegiatan berkreasi menggunakan huruf SB, B, C, dan K berdasarkan penilaian pada kurikulum 2013. Kriteria penilaian guru berdasarkan beberapa aspek diantaranya (1) sikap, (2) pengetahuan, dan (3) keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan huruf guru juga memberikan penilaian menggunakan tanda bintang, dengan batasan jumlah bintang

terbanyak yaitu lima bintang. Berikut tabel petunjuk skor yang digunakan guru.

Tabel 1. Standar Skor Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori Nilai
3,33 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,33 – 3,33	Baik (B)
1,33 – 2,33	Cukup (C)
-1	Kurang (K)

Skor	Petunjuk Skor
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

(sumber: dokumentasi sekolah)

dengan rumus,

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{kriteria}}$$

Tabel 2. Hasil belajar siswa kelas B-2 TK ABA 20 Semarang

No	Nama	Kriteria Penilaian			Jumlah Skor	Skor Akhir	Kategori
		(1)	(2)	(3)			
1	Alanis	2	2	2	6	2	C
2	Abiyuu	3	3	2	8	2,7	B
3	Alvino	2	2	2	6	2	C
4	Athifa	4	3	2	9	3	B
5	Finsa	4	3	2	9	3	B
6	Farell	4	3	2	9	3	B
7	Haikal	2	2	2	6	2	C
8	M. Akmal	3	3	2	8	2,7	B
9	M. Almer	2	2	2	6	2	C
10	Nasril	3	2	2	7	2,3	B
11	Naura	2	2	2	6	2	C
12	Rafif	3	3	3	9	3	B
13	Raihan	3	3	2	8	2,7	B
14	Refano	3	2	3	8	2,7	B
15	Valencia	3	2	2	7	2,3	B
16	Zeefara	3	2	3	8	2,7	B
17	Zaenal	2	2	2	6	2	C
Jumlah nilai					42,1		
Rata-rata					2,5		B

(sumber: dokumentasi sekolah)

Pelaksanaan Model Pembelajaran Finger Painting dalam Kegiatan Berkreasi

Materi yang akan digunakan peneliti dalam kegiatan berkreasi untuk menstimulus motorik halus siswa kelas B-2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfah 20

Semarang adalah dengan *finger painting*. Kegiatan pembelajaran berkreasi dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi. Peneliti akan melakukan *treatment* pada kelas B-2. Kelas B-2 terdiri dari 17 siswa dan dikenal dengan kelas yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memiliki prestasi belajar dengan nilai yang kurang memuaskan sesuai standar.

Tujuan dari perlakuan di atas antara lain; (1) dapat ditemukan kelemahan dan kelebihan pembelajaran berkreasi dengan *finger painting*, (2) diketahui kelemahan dan kelebihan guru dalam mengajar dan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peneliti bersama guru dapat menentukan perlakuan baru untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya, dan (3) dapat ditemukan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses kegiatan berkreasi dengan *finger painting* dilaksanakan melalui dua *treatment* yang masing-masing *treatment*-nya meliputi kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi yang terjadi di kelas B-2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang yang terinci sebagai berikut. Kegiatan pelaksanaan meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Treatment 1 dilaksanakan pada tanggal 21 April 2016 pada pukul 08.00-09.30 WIB. Peneliti akan berkolaborasi dengan guru dalam pembelajaran berkreasi dengan *finger painting* ini. Peneliti akan memberikan pembelajaran, sedangkan guru akan membantu mengkondisikan siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Peneliti memilih tema air dalam pembelajaran dengan *finger painting* ini. Guru dan peneliti bekerjasama membuat RPP dan RKH yang akan digunakan dalam pembelajaran ini. Secara umum RKH yang dibuat berdasar indikator dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Indikator pokok dalam kegiatan berkreasi ini yaitu: 1) menggambar, 2) meniru bentuk, 3) melakukan eksplorasi dengan berbagai media, 4) menggunakan alat tulis dengan benar, 5) menggunting sesuai pola, 6) menempel gambar dengan tepat, dan 7) mengekspresikan diri melalui menggambar. Dalam penelitian ini menggunakan tiga metode pembelajaran, yakni (1) metode ceramah/penjelasan, (2) metode demonstrasi, dan (3) metode penugasan.

Peneliti memberikan ceramah tentang tema alam yang menjadi topik cerita dalam berkreasi kemudian memberikan pancingan berupa cerita-cerita yang menjadi daya pancing imajinasi pada anak untuk berfikir tentang apa yang akan digambarnya. Setelah itu peneliti memberikan beberapa demonstrasi gambar pada media kertas berupa gambar binatang laut beserta benda yang ada

di dalam laut seperti ikan, gurita, rumput laut, dan batu karang.

Sesuai dengan arahan dan cerita yang diberikan peneliti sebelumnya, siswa menggambar menggunakan krayon hitam pada kertas yang sudah diberikan dengan melihat contoh yang sudah dibuat oleh peneliti. Setelah itu siswa mulai mengembangkan gambar tersebut sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. Karena kemampuan siswa memang belum maksimal, siswa masih membutuhkan bantuan guru dalam membuat garis lurus, lingkaran dan bentuk lainnya secara sederhana. Peneliti membantu dengan mengulang memberikan contoh serta mengarahkan siswa dengan mengajari secara langsung dan memberi motivasi pada siswa agar percaya diri pada setiap karya yang dihasilkan. Siswa dengan tekun mengamati peneliti ketika membantunya.

Setelah menggambar selesai, siswa dibagikan gunting yang akan digunakan untuk menggunting gambar yang sudah mereka buat. Kemudian setelah selesai, gunting dikumpulkan kembali dan siswa dibagikan lem serta stik kayu. Gambar yang sudah digunting lalu ditempel pada kertas gambar yang lain sesuai keinginan siswa dan yang terakhir adalah pembagian cat.

Pembagian cat dilakukan secara berkala, hal ini bertujuan supaya siswa dapat menggunakan cat dengan baik dan tidak berantakan ketika mengambil cat dari wadahnya. Setelah itu, siswa mulai melakukan eksplorasi dengan cat tersebut dan mewarnai hasil karya mereka dengan *finger painting*. Siswa dapat mencampur beberapa warna cat untuk menghasilkan warna yang lebih beragam. Berikut dokumentasi kegiatan menggunting, menempel dan mewarnai dengan *finger painting*. Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti menjelaskan simpulan materi kepada siswa, lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan.

Kegiatan *treatment 1* dilakukan tindakan evaluasi dan rekomendasi karena observasi yang dilakukan pada *treatment 1* bertujuan sebagai tolak ukur untuk melakukan pembinaan motorik halus pada *treatment 2*. Dalam proses kegiatan ini, peneliti mengamati bagaimana siswa mengontrol motorik halusnya melalui kegiatan menggambar, menggunting, menempel, dan bagaimana eksplorasi warna dengan *finger painting* serta kendala yang dialami siswa ketika kegiatan pembelajaran berkreasi diberikan. Kategori yang diperoleh meliputi Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), atau Kurang (K) sesuai dengan standar skor. Kriteria penilaian siswa berdasarkan (1) proses, (2) kreativitas menggambar, (3) kualitas garis dan bentuk, (4) kualitas warna, dan (5) hasil akhir karya.

Berikut tabel rekapitulasi nilai yang diperoleh siswa pada *treatment 1*.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Kelas B-2 *Treatment 1*
TK ABA 20 Semarang

No	Nama	Kriteria Penilaian					Jumlah Skor	Skor Akhir	Kategori
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)			
1	Alanis	2	2	2	2	2	10	2	C
2	Abiyuu	4	3	3	2	2	14	2,8	B
3	Alvino	2	2	3	2	2	11	2,2	C
4	Athifa	4	3	2	3	3	15	3	B
5	Finsa	4	3	2	2	2	13	2,6	B
6	Farell	4	3	2	2	2	13	2,6	B
7	Haikal	2	2	3	2	2	11	2,2	C
8	M. Akmal	4	3	2	2	3	14	2,8	B
9	M. Almer	2	2	2	2	2	10	2	C
10	Nasril	4	2	2	2	2	12	2,4	B
11	Naura	2	2	2	2	2	10	2	C
12	Rafif	4	3	3	2	3	15	3	B
13	Raihan	4	3	2	2	3	14	2,8	B
14	Refano	4	2	3	2	2	13	2,6	B
15	Valencia	3	2	2	2	2	11	2,2	C
16	Zeefara	3	3	3	3	3	15	3	B
17	Zaenal	2	2	2	1	1	8	1,6	C
<i>Jumlah nilai</i>							41,8		
<i>Rata-rata</i>							2,4		B

(sumber: dokumentasi peneliti)

Pada proses kegiatan berkreasi dengan pembelajaran *finger painting* yang dilakukan melalui *treatment 1* masih kurang baik. Berdasarkan hasil observasi, nilai rata-rata yang didapat siswa adalah 2,4 yang berarti kategori yang didapat siswa adalah Baik (B), akan tetapi secara umum, siswa masih belum dapat mengontrol motorik halusnya dengan maksimal. Hal ini terlihat dari cara memegang krayon, menggambar, menggunting, menempel pola, serta cara siswa mewarnai dengan cat yang dilakukan dengan media jari.

Pembelajaran yang dilakukan pada *treatment 1* diketahui ada beberapa kelemahan, diantaranya kegiatan menggambar, menggunting, menempel, dan mewarnai yang dibuat menjadi satu kesatuan membuat siswa sedikit kewalahan sehingga perlu selalu diterapkan kepada siswa supaya siswa terbiasa dan guru diharapkan selalu membimbingnya. Siswa terlalu antusias menyambut kegiatan pembelajaran berkreasi yang baru mereka temui, sehingga dalam praktik kegiatannya siswa cenderung mencoba bereksplorasi hingga tidak dapat mengontrol emosi mereka ketika berkreasi dan hal tersebut berpengaruh terhadap hasil karya siswa. Masih ada yang menjadi kekurangan peneliti dalam mengajar, yakni (1) dalam menjelaskan materi pelajaran kurang memperhatikan jeda antar kata, dan (2) peneliti kurang memperhatikan kemampuan awal siswa.

Berdasarkan kekurangan pada *treatment 1* tersebut peneliti dan guru bekerjasama untuk melakukan perbaikan pada kegiatan berkreasi dengan *finger painting* untuk mengembangkan motorik halus siswa pada *treatment 2* serta perlu adanya penelitian lanjutan, sebagai upaya perbaikan dalam beberapa hal terkait dengan pembelajaran berkreasi dengan *finger painting* pada *treatment 1* antara lain; (1) pemaksimalan kinerja peneliti dalam mengajar, yakni penjelasan materi berupa teori maupun praktik yang lebih dapat mengatur dan mengendalikan jeda antar kata, dan (2) penambahan sumber belajar sebagai upaya apresiasi siswa terhadap karya serta memberikan penjelasan ulang yang lebih rinci mengenai tema, media, dan kegiatan berkreasi yang akan dilakukan pada *treatment 2* yang dilaksanakan pada pertemuan berikutnya agar siswa dapat lebih jelas dan mengerti dalam melaksanakan kegiatan berkreasi tersebut, sehingga pengembangan motorik halus siswa dapat lebih terarah.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada *treatment 1*, maka pembelajaran pada *treatment 2* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan harian pada *treatment 1*. Rencana kegiatan harian dibuat sama dan sesuai dengan perencanaan *treatment 1*. *Treatment 2* dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2016 pada pukul 08.00-09.30 WIB. Terdapat sedikit perubahan pada

pembelajaran kali ini. Peneliti akan menjelaskan gagasan dan tema dengan lebih baik dan terperinci dengan memperjelas jeda antar kata kemudian guru akan mengawasi siswa lebih ketat, supaya siswa dapat menyelesaikan karya mereka dengan baik.

Pada pertemuan kedua berdasarkan pengamatan, setelah bel tanda mengajar berbunyi guru langsung menuju ke depan masing-masing kelas untuk mengatur para siswa untuk berbaris di depan kelas masing-masing. Setelah siswa dikondisikan dalam pengaturan barisan dan dipersilakan berbaris dengan rapi, siswa diajak masuk ke aula untuk selanjutnya memulai kegiatan.

Setelah itu, siswa dikelompokkan sesuai kelas mereka dan kegiatan pembelajaran berkreasi dengan *finger painting* kembali dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Tidak ada perubahan pada *treatment 2*, baik tema maupun kegiatan yang dilaksanakan karena peneliti sengaja ingin membandingkan hasil karya siswa serta perubahan motorik siswa terhadap kegiatan pembelajaran berkreasi dengan *finger painting* ini.

Proses kegiatan berkreasi pada *treatment 2* ini, siswa lebih mudah diarahkan dan lebih dapat mengontrol emosi mereka ketika kegiatan pembelajaran berlangsung karena pengalaman yang

telah mereka pelajari pada proses pembelajaran sebelumnya. Peneliti memberikan penjelasan yang lebih rinci untuk proses yang harus dilakukan pada pertemuan kali ini walaupun siswa telah memahami pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih tenang dan lebih tertib dari pembelajaran berkreasi pada *treatment 1*, hal ini karena siswa telah memiliki pengalaman menggunakan media yang sama pada pembelajaran sebelumnya sehingga siswa tidak perlu meninggalkan tempat duduk mereka untuk bertanya pada siswa lain ataupun pada guru yang sedang mengawasi jalannya proses pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran, peneliti mengulas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, lalu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. Nilai yang diberikan oleh peneliti pada kegiatan berkreasi menggunakan huruf Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), atau Kurang (K) sesuai dengan standar skor. Kriteria penilaian peneliti berdasarkan 1) proses, 2) kreativitas menggambar, 3) kualitas garis dan bentuk, 4) kualitas warna, dan 5) hasil akhir karya. Rekapitulasi hasil penilaian siswa pada *treatment 2* terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Kelas B-2 Treatment 2
TK ABA 20 Semarang

No	Nama	Kriteria Penilaian					Jumlah Skor	Skor Akhir	Kategori
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)			
1	Alanis	3	3	2	3	3	14	2,8	B
2	Abiyyu	4	4	4	2	3	17	3,4	SB
3	Alvino	3	3	4	3	3	16	3,2	B
4	Athifa	4	3	2	4	4	17	3,4	SB
5	Finsa	4	3	3	2	2	14	2,8	B
6	Farell	4	3	3	3	3	16	3,2	B
7	Haikal	3	3	3	3	3	15	3	B
8	M. Akmal	4	3	3	2	3	15	3	B
9	M. Almer	3	3	3	2	2	13	2,6	B
10	Nasril	4	2	3	2	2	13	2,6	B
11	Naura	3	3	3	3	3	15	3	B
12	Rafif	4	3	3	3	3	16	3,2	B
13	Raihan	4	3	3	3	3	16	3,2	B
14	Refano	4	3	3	3	3	16	3,2	B
15	Valencia	4	2	3	2	2	13	2,6	B
16	Zeefara	4	3	3	3	3	16	3,2	B
17	Zaenal	3	2	3	2	2	12	2,4	B
Jumlah nilai						50,8			
Rata-rata							2,9		B

(sumber: dokumentasi peneliti)

Berdasarkan observasi dan penilaian *treatment 2* yang peneliti lakukan sebelum pembelajaran, ketika proses pembelajaran berlangsung, dan proses pembelajaran telah selesai siswa sudah baik dalam mengontrol kemampuan motorik halus. Hal tersebut terlihat dari peningkatan skor yang didapatkan masing-masing siswa

berdasarkan beberapa indikator penilaian perkembangan motorik halus di antaranya secara umum siswa mengalami peningkatan pada pemahaman menggambar sesuai gagasan, meniru bentuk yang diajarkan guru, menggambar bentuk dengan wajar, menggambar menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting dengan baik, menempel

pola pada bidang gambar dengan baik, dan eksplorasi menambahkan warna pada bidang gambar dengan cat menggunakan jari. Rata-rata nilai yang didapat siswa kelas B-2 adalah dalam

kategori B yang berarti siswa memiliki nilai yang baik dalam pembelajaran. Berikut tabel rekapitulasi nilai siswa pada *treatment 1* dan *treatment 2*.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Siswa pada *Treatment 1* dan *Treatment 2*

No	Nama Siswa	L/P	Nilai		Keterangan	
			T1	T2	T1	T2
1	Alanis Maura Hidayat	P	2	2,8	C	B
2	Abiyuu Ammar Hanafi	L	2,8	3,4	B	SB
3	Alvino Aditya Pratama	L	2,2	3,2	C	B
4	Athifa Isnainasahy R	P	3	3,4	B	SB
5	Finsa Ayuning Tista	P	2,6	2,8	B	B
6	Farell Rana Putra P	L	2,6	3,2	B	B
7	Haikal Rafif A F	L	2,2	3	C	B
8	M. Akmal Nabihah L	L	2,8	3	B	B
9	M. Almer Zaki	L	2	2,6	C	B
10	Nasril Erza Rizaldy	L	2,4	2,6	B	B
11	Naura Kesawa P	P	2	3	C	B
12	Rafif Abdul Nugroho	L	3	3,2	B	B
13	Raihan Aureole P	L	2,8	3,2	B	B
14	Refano Maulana P	L	2,6	3,2	B	B
15	Valencia Cipta I	P	2,2	2,6	C	B
16	Zeefara Vio Azzalia	P	3	3,2	B	B
17	Zaenal Arifin	L	1,6	2,4	C	B
<i>Jumlah Nilai</i>			41,8	50,8		
<i>Rata-rata Nilai Treatment</i>			2,4	3	Sangat Baik	

(sumber: dokumentasi peneliti)

Berdasar tabel di atas, yang dapat disimpulkan pada *treatment 1* yaitu terdapat 7 siswa atau 41,2% masuk dalam kategori Cukup dengan rentang nilai 1,33-2,33 dan 10 siswa atau 58,8% masuk dalam kategori Baik dengan rentang nilai 2,33-3,33. Pada *treatment 2*, terdapat 15 siswa atau 88,2% masuk dalam kategori Baik dengan rentang nilai 2,33-3,33 dan 2 siswa atau 11,8% masuk dalam kategori Sangat Baik dengan rentang nilai 3,33-4.

Seperti yang dapat dilihat dari tabel rekapitulasi nilai siswa pada *treatment 1* dan *treatment 2*, tidak seluruh siswa mengalami peningkatan yang tinggi mengenai perkembangan motorik halus, beberapa siswa mengalami peningkatan motorik halus namun hanya sedikit. Hal ini terjadi karena kemampuan perkembangan motorik halus setiap siswa berbeda, sehingga bagi siswa yang perkembangan motorik halusnya lambat tentu membutuhkan pembinaan motorik halus lebih lanjut kedepan agar siswa mudah.

Kendala yang ditemui siswa ketika berlangsungnya kegiatan ini adalah ketika siswa harus menggunting sesuai pola yang sudah mereka gambar, membubuhkan lem pada guntingan pola, dan ketika pewarnaan karya. Ketika siswa harus menggunting pola, tangan para siswa tersebut terlihat bergetar dan membuat guntingan pola menjadi tidak rapi dan tidak sesuai dengan garis. Kemudian ketika para siswa membubuhkan lem dengan stik kayu, terkadang lem yang dibubuhkan terlalu banyak serta tebal sehingga membuat kertas

guntingan menjadi sangat lembek dan lama kering. Yang terakhir adalah ketika siswa harus memberi warna hasil karya mereka dengan cat menggunakan *finger painting*. Hasilnya sedikit *lelepotan* dan kurang rapi, itu karena siswa terbiasa membuat lukisan abstrak dengan *finger painting*, dan baru beberapa kali mewarnai dengan media jari.

Hasil Karya Siswa Kelas B-2

Berikut beberapa contoh hasil karya siswa.

- (1) Athifa dengan kategori nilai Baik-Sangat Baik.



Gambar 3
Contoh karya kategori nilai Baik-Sangat Baik

Pada *treatment 1*, hasil karya Athifa cukup baik dan masuk kategori Baik kemudian pada *treatment 2* terdapat peningkatan pada kemampuan eksplorasi dan ekspresi karyanya yang membuat hasil karya Athifa masuk dalam kategori Sangat Baik. Kemampuan motorik athifa sudah cukup meningkat.

(2) Raihan dengan kategori nilai Baik-Baik



Gambar 4
Contoh karya kategori nilai Baik- Baik

Pada *treatment 1*, hasil karya raihan masih kurang dalam eksplorasi warna, meniru bentuk, dan penempelan hewan. Namun pada *treatment 2*, banyak terjadi peningkatan. Antara lain gambar rumput laut yang ditambah dan penggunaan warna yang lebih beragam dibandingkan penggunaan warna pada *treatment 1*.

(3) Haikal dengan kategori nilai Cukup-Baik



Gambar 5
Contoh karya kategori nilai Cukup-Baik

Haikal memiliki kemampuan menggambar dengan baik. Pada *treatment 2*, kemampuan gambarnya naik. Namun pewarnaan hasil karyanya masih kurang eksploratif dan hewan lautnya tidak diberi warna.

Sampel karya siswa di atas menunjukkan refleksi kemampuan motorik halus siswa kelompok B-2 yang berumur 5-6 tahun dalam berkreasi dengan *finger painting*. Secara umum pada *treatment 1* masih banyak siswa yang belum berkembang motorik halusnya seperti yang dapat dilihat dalam keterangan di atas antara lain: (1) bentuk gambar yang belum sempurna, ukuran bentuk yang terlalu kecil atau terlalu besar bila dibandingkan dengan bidang gambar, (2) pemahaman tentang warna yang membuat beberapa karya kurang beragam pada pewarnaannya, (3) kontrol motorik halus yang terlihat pada saat siswa memberi warna pada bidang gambar.

Kegiatan pada *treatment 2* secara umum terdapat peningkatan pada kemampuan motorik halus siswa dalam berkreasi seperti dapat dilihat dalam penjelasan di atas, antara lain: (1) penggambaran bentuk yang wajar dan sesuai dengan tema, (2) kemampuan meniru bentuk yang

sesuai dengan yang telah dicontohkan, (3) eksplorasi dengan media cat pada pemilihan warna meningkat, (4) kemampuan menggambar menggunakan krayon semakin baik, (5) kemampuan menggunting yang menjadi semakin baik dan rapi, (6) kemampuan menempel pola yang tepat sesuai dengan arahan guru, (7) kontrol motorik halus yang telah berkembang terlihat ketika siswa menggunakan jari dengan hati-hati dan dengan baik memberi warna pada hasil karya mereka.

Sebagian besar siswa kelompok B-2 yang berusia 5-6 tahun telah mengalami peningkatan pada perkembangan motorik halusnya, setelah dilakukan *treatment 2*. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan observasi lebih lanjut dengan melakukan *treatment 3* dan seterusnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat dikemukakan simpulan bahwa pelaksanaan kegiatan pengembangan model pembelajaran *finger painting* untuk menstimulus motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 20 Semarang telah berjalan dengan lancar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan waktu masing-masing pertemuan adalah 90 menit. Pelaksanaan kegiatan dimulai pada tanggal 21 April 2016 dan 12 Mei 2016, masing-masing kegiatan dilaksanakan pukul 08.00-09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rancangan kolaborasi antara guru dan peneliti. Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, dilakukan tiga tahapan meliputi: 1) kegiatan perencanaan, 2) kegiatan pelaksanaan, dan 3) kegiatan evaluasi.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti membuat RPP dan RKH yang mengacu pada materi serta RPP dan RKH yang dibuat oleh guru. Pada kegiatan awal, peneliti memberikan materi yang sudah dipersiapkan. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi, dan latihan. Media yang digunakan adalah kertas gambar, krayon, gunting, lem, stik kayu, serta cat yang terbuat dari bahan campuran tepung jagung dan pewarna makanan yang dimasak. Kegiatan evaluasi dilakukan oleh peneliti dan guru dalam melakukan penilaian terhadap hasil karya siswa. Peningkatan motorik siswa dapat dilihat melalui perbandingan nilai yang diperoleh dari *treatment 1* dan *treatment 2*. Nilai yang didapatkan siswa dalam *treatment 1* yang masuk kategori Cukup sebanyak 41,2% dan kategori Baik sebanyak 58,8% mengalami peningkatan pada *treatment 2* menjadi tidak ada yang mendapatkan kategori Cukup. Siswa yang masuk dalam kategori Baik

dalam *treatment 2* bertambah menjadi 88,2% dan ada 11,8% yang masuk dalam kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan peneliti yaitu bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan atau mengikutsertakan guru pada pelatihan khusus atau seminar mengenai kegiatan kesenirupaan untuk anak-anak lalu mendatangkan ahli dalam bidang seni rupa untuk memberikan bimbingan pada guru agar dapat menggunakan alat dan fasilitas seni yang telah disediakan pihak sekolah secara maksimal. Kemudian bagi guru diharapkan mampu memahami kemampuan siswa, dapat menggunakan metode dan evaluasi untuk mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam kegiatan seni rupa khususnya berkreasi untuk melatih motorik halus siswa, serta guru harus kreatif memanfaatkan media yang ada di sekitar secara maksimal dalam kegiatan seni rupa pada anak termasuk model pembelajaran yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhillah, M dan Khorida, L M. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ismiyanto. 2010. “Strategi dan Model Pembelajaran Seni Rupa”. *Handout Jurusan Seni Rupa FBS UNNES*.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Patmonodewo, Soemarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salam, S. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Saputra dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Syafi'i. 2006. “Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa”. *Handout Jurusan Seni Rupa FBS UNNES*.
- _____. 2010. “Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa”. *Handout Jurusan Seni Rupa FBS UNNES*.
- Syakir. 2009. *Kajian Seni Rupa Anak*. Semarang: UNNES.
- Triyanto, T. (2014). “Pendidikan Seni Berbasis Budaya”. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1), 33-42.
- Permendiknas Nomor 146. 2014. *Kurikulum 2013: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Semarang: Dinas Pendidikan.