



Pengaruh Penerapan Media *Finger Painting* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Aud

Pascalian Hadi Pradana

Received: 19 06 2019 / Accepted: 25 June 2020 / Published online: 30 06 2020
© 2020 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Riset ini bertujuan agar melihat adanya Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Finger Painting* Terhadap Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak usia dini. Rancangan yang dilakukan penulis dalam riset ini memakai pendekatan kuantitatif dengan tipe *Pre-Experiment*, dengan menggunakan model eksperimen tidak murni (*one shot case study*) sebagaimana suatu eksperimen dilakukan tidak ada pebandingan kelompok dan tidak ada *pre test*. Untuk Pengkajian data riset ini, yang menjadi variabel x (variabel bebasnya) yaitu penerapan media *Finger Painting*, beserta variabel y (variabel terikatnya) yaitu kemampuan motorik halus. Analisis yang digunakan yaitu Chi Kuadrat, dengan taraf signifikan 1%, didapat maka $X_{tabel} = 3,841$ nilai $X_{hitung} = 6,12$. Dengan demikian nilai $X_{hitung} > X_{tabel}$ ($6,12 > 3,841$) berarti, menolak hipotesis nihil (H_0) beserta hipotesis kerja (H_a) diterima. Sehingga, Ada Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Finger Painting* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.

Kata Kunci : motorik halus, *finger painting*

Abstract This research aims to determine the effect of the application of Finger Painting Learning Media on the development of fine motor skills in early childhood. The design carried out by researchers in this research uses a quantitative approach to the type of Pre-Experiment, using an impure experimental model (*one shot case study*) as an experiment is carried out there is no comparison of groups and also without preliminary tests. For the study of this research data, the independent variable (variable x) is the application of the Finger Painting media, and the dependent variable (variable y) is fine motor skills. The analysis used is Chi Square, with a significance level of 1%, obtained then $X_{table} = 3,841$ X_{count} value = 6,12. Thus the value of $X_{count} > X_{table}$ ($6.12 > 3.841$) means, rejecting the null hypothesis (H_0) and the working hypothesis (H_a) is accepted. Thus, There Is The Effect Of The Application Of Finger Painting Learning Media On The Improvement Of Fine Motor Ability In Early Childhood.

Keywords: fine motorbike, finger painting

Pendahuluan

Menurut Mulyasa (2013, P.121) keberhasilan pembelajaran adalah keberhasilan peserta didik dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan, serta keberhasilan guru dalam membimbing anak pada saat proses pembelajaran. Supaya perencanaan tujuan pembelajaran itu tercapai beserta berpedoman dengan kurikulum digunakan saat ini, maka dari itu pada hakekatnya keberhasilan implementasi kurikulum adalah keberhasilan pembelajaran. Dalam pembelajaran disekolah peran guru yang paling utama dan sangat berpengaruh dalam pendidikan anak sejak dini. Sehingga guru merupakan tokoh utama yang bertanggung jawan dalam keberhasilan pembelajaran. Peran serta tugas guru dalam pembelajaran meliputi beberapa hal, diantaranya sebagai fasilitator, demonstrator, motivator, inspirasi, pemicu belajar, perekayasa pembelajaran, dan evaluator.

Menurut Subandowo dan Suryaman (2015, P.15) pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, fisik (motorik halus/kasar), kecerdasan kognitif, sosio emosional, bahasa dan komunikasi. Anak dalam usia dini adalah seorang individualis sekaligus sebagai bagian makhluk sosial. Sosok individualis adalah makhluk yang menonjolkan kepentingan dan kebutuhan pribadi/individu yang terlihat dari cara mewujudkan keinginannya dengan tangisan, merebut dan maunya menang sendiri. Sebagai makhluk sosial setiap individu akan melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan sesama Anak Usia Dini (AUD) dan orang dewasa, kita bisa melihat dalam peristiwa mereka sedang bermain bersama temannya dengan bimbingan orang dewasa sehingga anak merasa nyaman, senang dan ceria. Mendidik dan menanamkan nilai-nilai moral seharusnya dilakukan sejak Anak Usia Dini (AUD), karena di usia yang sangat belia itu lebih mudah mengembangkan sel-sel otak anak, jika salah mendidik anak maka akan berakibat fatal dan bisa membuat perkembangan sel otaknya tidak berkembang dengan maksimal, dan sebaliknya jika kita mendidik anak dan menanamkan nilai-nilai moral sejak usia dini dengan baik maka anak akan berkembang dengan maksimal dan akan lebih mandiri. Setiap anak memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri serta memiliki ciri fisik/karakteristik yang berbeda.

Tingkat perkembangan Anak Usia Dini (AUD) yang variatif pada akhirnya akan berimplikasi pada sejumlah karakteristik tertentu dikemudian hari. Perkembangan yang fundamental akan di alami setiap proses perkembangan pada Anak Usia Dini (AUD), berarti bahwa perkembangan melalui pengalaman sejak usia sedini mungkin akan memberikan kontribusi yang akan selalu melekat dalam pikiran anak hingga jangka panjang sehingga sangat berpengaruh pada kebaikan perkembangan anak tersebut pada kemudian. Sejumlah potensi yang dimiliki setiap individu, potensi baik dari segi sosioemosional maupun dari segi potensi fisikbiologis anak. Pertumbuhan dan perkembangan mempunyai pengertian yang sama dengan perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud tersebut yaitu perubahan perilaku yang berkaitan dengan bukan satu aspek namun mencakup aspek keseluruhannya, sehingga bisa dikatakan perubahan perilaku dari pembelajaran. Pembelajaran belum dikatakan lengkap apabila menghasilkan perubahan satu atau dua aspek saja (Surya, 2014, P. 125)

Anak pada usia keemasannya yaitu usia sampai 7 tahun maka pada masa tersebut anak sangat baik dalam masa perkembangannya hingga sangat optimal di usianya tersebut. Oleh karena itu, Anak Usia Dini (AUD) perlu ditanamkan sifat-sifat yang bisa menumbuhkan rasa percaya dirinya secara mandiri. Anak selalu melakukan segala apapun meskipun hal tersebut membahayakan dirinya dikarenakan anak mempunyai rasa penasarannya lebih tinggi, sehingga rasa penasaran dan rasa keinginan tahunya lebih besar dalam perkembangan anak tersebut, walaupun yang dilakukan berbahaya untuk dirinya sendiri.

Mendidik anak sejak usia dini merupakan hal yang sangat penting dikarenakan pada masa tersebut merupakan suatu pondasi dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga anak perlu bimbingan, rangsangan dan pembinaan sedini mungkin sehingga bisa meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan baik fisik dan mental dan lebih mengoptimalkan kemampuan yang dimikinya, sebagai mana fisik maupun mentalnya. Menurut Suyadi (2010, P.69) menjelaskan membandingkan gerak motorik halus dan motorik kasar. Dengan kata lain, ketika anak berada di usia prasekolah akan mengalami perubahan besar (*giant*) dalam gerak motoriknya.

Motorik dibagi menjadi 2 kelompok antaranya motorik kasar beserta motorik halus. Untuk mengembangkan motorik halus maka di dalam pendidikan terutama yang berkaitan dengan Anak Usia Dini perlu adanya suatu kegiatan diantaranya menari, menempel, melukis, menggambar, dan kegiatan lainnya yang mebiasakan otot-otot dalam mempermudah dan melancarkan perkembangan motorik anak. Pada usia anak –

anak sebaiknya perlu adanya suatu aktifitas kegiatan yang bisa buat anak menjadi senang dan kegiatan tersebut harus lebih kreatif dan berinovatif sehingga juga bisa mengembangkan kemampuan motorik halus. Diantaranya dalam usaha mengembangkan kemampuan otak serta motorik halus pada Anak adalah dengan cara bermain dengan kegiatan *finger painting*. Lembaga RA AL BADRI Kalisat Jember sangat membutuhkan pembelajaran tentang peningkatan motorik halus. Dengan menerapkan aktifitas *finger painting*, kemampuan dalam meningkatkan motorik halus pada anak akan meningkat sesuai dengan harapan. Karena dilembaga tersebut banyak tuntutan dari wali murid supaya anak bisa menulis dengan rapi, mewarnai dengan sempurna. Untuk melatih motorik halus anak dan membuat anak merasa tertarik, senang dan nyaman maka bermain kegiatan *finger painting* adalah solusi yang pas karena kegiatan melukis ini membuat anak bisa menggerakkan jari-jemarinya dengan bebas, bisa menahan rasa emosi, anak tidak takut kotor, menumbuhkan rasa percaya diri, mandiri, berimajinasi dan rasa penasaranpun akan muncul apabila anak sudah merasa tertarik melakukan kegiatan *finger painting*. Dengan melihat bermacam-macam warna dan mencampurkan warna yang perlu dipakai agar bisa melakukan aktifitas *finger painting*, maka anak merasa terdorong untuk melakukannya menggunakan jari atau telapak tangan. Maka dari itu penulis sangat tertarik melakukan aktifitas *finger painting* karena bisa membuat otot-otot motorik halus anak dan kecerdasan otak anak akan lebih berkembang.

Menurut Aisyah (2014, P.7.11), *finger painting* adalah salah satu bentuk menggambar yang berharga dan merupakan ekspresi spontan. Kegiatan *finger painting* tidak untuk mengutamakan perkembangan motorik halus saja melainkan juga untuk kegiatan bermain agar anak merasa senang dan berpengaruh peningkatan perkembangan psikologisnya. Supaya anak tertarik melakukan kegiatan *finger painting* sesuai dengan kemauannya sendiri dan tanpa paksaan, maka diperlukan alat atau media permainan. Beberapa cara *finger painting*. Pertama, mencampur warna satu dengan warna berlainan; kedua, menggabungkan warna satu dengan warna yang berlainan; ketiga, membubuhi dalam bentuk dengan bentuk baru, warna baru (mewarnai) atau menempel dengan bahan yang lain. Anak bisa melakukan pencampuran warna sendiri sesuai dengan warna yang diinginkan sehingga anak menjadi senang melakukan kegiatan *finger painting*.

Menurut Pamadhi, Sukardi (2015, P. 3.2) melukis yaitu aktifitas belajar dengan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, maupun dinding yang luas. *Finger painting* dengan harapan sebagai perangsangan kepekaan kreatif dalam ketrampilan menggambar. Kegiatan *finger painting* ini bisa diberikan di TPA, KB dan TK. Kegiatan ini dimulai dengan menyiapkan kertas gambar dan adonan *finger painting* minimal tiga warna, yakni warna merah, kuning dan biru. Guru mempraktekkan dan memberikan contoh kepada anak dan membiarkan anak mengekspresikandiri melalui lukisan tangan. Misalnya, mengoleksi kertas dengan warna-warna sesuai bentuk yang diinginkan. Kertas dilipat ke dalam dan ditekan, kertas sambil ditekan menggunakan kuku atau benda lain yang tidak terlalu runcing, kertas dibuka dan akan membentuk abstrak yang bagus, kertas diangin-anginkan hingga kering.

Tindakan aktifitas *finger painting* penerapannya dilaksanakan pada anak merupakan tindakan aktifitas yang sangat cocok, selain sebagai alat bermain, untuk bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Karena dengan mengembangkan kemampuan motorik halus akan meningkatkan penyesuaian gerak tubuh yang akan mengaitkan syaraf dan otot-otot yang lebih detail. Gabungan syaraf dan kelompok inilah yang akan bisa mengembangkan gerak motorik halus anak, seperti menggambar, mewarnai, menulis dan meremas kertas.

Memantau pertumbuhan anak usia dini dan perkembangan gerak motoriknya sangat dibutuhkan pendidik/guru yang memahami setiap detail perkembangan anak, mengetahui permasalahan-permasalahannya dan langkah-langkah stimulasi bagi anak

agar dapat berkembang sesuai usia pertumbuhannya dengan menggunakan media, permainan dan rangsangan eksternal maupun internal diri anak usia dini, sedangkan pendidik/guru di RA AL BADRI sebagian besar kompetensi akademiknya adalah lulusan SMA yang belum dibekali keilmuan tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usiadini.

Berdasarkan uraian yang sudah dibahas maka penulis menyimpulkan bahwa penerapan *finger painting* kegiatan yang bisa merangsang kemampuan perkembangan motorik halus anak sejak usia dini. Dengan *finger painting* anak dapat menggerakkan jari-jemarnya untuk membuat suatu bentuk sesuai dengan keinginannya. Selain itu *media tersebut* juga bisa kemampuan kreativitas anak dapat ditingkatkan. Melalui penerapan *finger painting* anak dapat berimajinasi, anak tidak takut kotor dalam melakukan kegiatan dan menstimulus anak supaya menulis lebih rapi. *Finger painting* salah satu kegiatan yang dapat menyenangkan dan juga merangsang minat dan bakat anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya dan bisa melemaskan syaraf dan otot tangan juga jari anak.

Metode

Pada riset ini penulis memakai rancangan pendekatan penelitian kuantitatif melalui tipe riset eksperimen (*pre experiment*), dengan menggunakan model eksperimen tidak murni (*one shot case study*), yakni penulis/peneliti melakukan suatu pengambilan data (*treatment*) dalam penelitiannya hanya satu kali yang ditafsirkan bisa ada pengaruh. (Arikunto,2013, P.124). Keterkaitan dengan riset ini, peneliti bermaksud agar bisa mendapati adakah pengaruh media melukis (*finger painting*) terhadap pengembangan kemampuan motorik halus pada AUD Di RA Al Badri Kalisat Kabupaten Jember..

Pengumpulan data dalam riset ini menggunakan metode Observasi dan Dokumentasi. Untuk menganalisis data dalam riset ini digunakan metode statistik. Penggunaan metode ini didasarkan pada perolehan data dari hasil riset yang berupa data kuantitatif yaitu analisis data digunakan untuk menguji hipotesis dan menjawab rumusan masalah dalam riset ini. Agar mendapatkan suatu kesimpulan akhir maka perlu menganalisis data sebagai proses untuk mengambil keputusan dalam analisis data. Penggolongan data menggunakan statistik parametris mewajibkan agar data per variabel yang hendak di analisis perlu berdistribusi normal. Penulis menerapkan analisis data metode statistik dengan menyatakan chi kuadrat, yang rumusnya sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 = Chi kuadrat signifikan frekuensi yang diobservasi

f_o = Frekuensi yang diperoleh berdasarkan data

f_h = Frekuensi yang diharapkan. (Arikunto, 2013, P.333)

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Dengan memakai seluruh anak di kelompok A berjumlah 30 anak untuk dijadikan informan atau responden dalam mendeteksi ketentuan baik (B) dan kurang (K) dalam penerapan *finger painting* dengan menemukan rata-rata (*mean*) dengan rumus $M = \frac{\sum X}{N}$, maka nilai yang diperoleh dari rata-rata $\frac{510}{30} = 17$, maka dari itu penulis menetapkan standart rata-rata 17. Apabila harga variabel X lebih besar 17 maka dikatakan baik, namun apabila kurang dari 17 dikatakan kurang. Begitu juga dalam mendeteksi ketentuan baik (B) dan kurang (K) dalam ketrampilan motorik halus dengan menemukan rata-rata (*mean*) dengan rumus $M = \frac{\sum X}{N}$, maka nilai yang diperoleh dari rata-rata $\frac{511}{30} = 17,03$, maka

dari itu penulis menetapkan standart rata-rata pada ketrampilan motorik halus yaitu 17,03. Apabila harga variabel Y lebih besar 17 maka dikatakan baik, namun apabila kurang dari 17 dikatakan kurang.

Untuk menghitung pengaruh *finger painting* (variabel X) terhadap kemampuan motorik halus (variabel Y) Anak Usia Dini di RA Al Badri Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat.

Untuk mempermudah dalam menghitung dengan rumus Chi Kuadrat perlu tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Menghitung dengan rumus Chi Kuadrat

No Absen	Finger Painting (X)		Motorik Halus (Y)		Hubungan X dan Y			
	Skor	Kategori	Skor	Kategori	BB	BK	KB	KK
1	17	B	16	K		BK		
2	15	K	12	K				KK
3	20	B	20	B	BB			
4	15	K	14	K				KK
5	18	B	17	B	BB			
6	15	K	15	K				KK
7	18	B	18	B	BB			
8	16	K	18	B			KB	
9	19	B	16	K		BK		
10	15	K	17	B			KB	
11	12	K	14	K				KK
12	14	K	18	B			KB	
13	16	K	17	B			KB	
14	16	K	17	B			KB	
15	16	K	15	K				KK
16	18	B	17	B	BB			
17	20	B	17	B	BB			
18	20	B	17	B	BB			
19	19	B	20	B	BB			
20	18	B	19	B	BB			
21	17	B	18	B	BB			
22	17	B	17	B	BB			
23	17	B	17	B	BB			
24	16	K	16	K				KK
25	16	K	17	B			KB	
26	17	B	19	B	BB			
27	20	B	20	B	BB			
28	16	K	16	K				KK
29	20	B	18	B	BB			
30	17	B	19	B	BB			
Jumlah					15	2	6	7

Keterangan: BB = Baik - Baik
 BK = Baik - Kurang
 KB = Kurang - Baik
 KK = Kurang - kurang

Tabel 2. Asosiasi variabel X dan Variabel Y

Finger Painting (X)	Motorik Halus (Y)		Jumlah
	Baik	Kurang	
Baik	15	2	17
Kurang	6	7	13
Jumlah	21	9	30

Adapun nilai harapan (*fh*) dan data pada tabel adalah sebagai berikut :

$$fh = \frac{\text{Jumlah Frekuensi } X \times \text{jumlah Frekuensi Sekolom}}{N}$$

$$fh (BB) = \frac{17 \times 21}{30} = 11,9$$

$$fh (BK) = \frac{17 \times 9}{30} = 5,1$$

$$fh (KB) = \frac{13 \times 21}{30} = 9,1$$

$$fh (KK) = \frac{13 \times 9}{30} = 3,9$$

Tabel 3. Kerja Untuk Mencari Kuadrat

Variabel X	Variabel Y	<i>f_o</i>	<i>f_h</i>	<i>f_o-f_h</i>	<i>(f_o-f_h)</i>	$\frac{(f_o-f_h)^2}{f_h}$
Baik	Baik	15	11,9	3,1	9,61	0,81
	Kurang	2	5,1	-3,1	9,61	1,89
Kurang	Baik	6	9,1	-3,1	9,61	1,01
	Kurang	7	3,9	3,1	9,61	2,41
Jumlah		30	-	-	-	6,12

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Chi Kuadrat hitung adalah sebesar 6,12. Demi mendapatkan klarifikasi terhadap nilai ini kemudian butuh beserta nilai Chi Kuadrat tabel dengan db dan kategori kesalahan khusus.

Untuk menentukan juga memudahkan mencari taraf signifikan X^2 tabel maka terlebih dahulu mencari nilai db, dan nilai db berkaitan beserta bertambahnya frekuensi disetiap sel. Dalam menentukan 2 sampel maka menggunakan rumus $db = (\text{baris}-1) (\text{kolom}-1)$ dengan memakai rumus hitung db tersebut akan mendapatkan nilai:

$$db = (\text{jumlah baris } 1) (\text{jumlah kolom } 1) = (2 - 1) (2 - 1) = 1 \times 1 = 1.$$

Diperoleh nilai $db = 1$ dengan taraf signifikan menggunakan 5 % diperoleh sehingga $X \text{ table} = 3,841$ nilai $X \text{ hitung} = 6,12$. Dengan demikian nilai $X \text{ hitung} > X \text{ tabel}$ ($6,12 > 3,841$) sehingga, hipotesis nihil akan di tolak dan menerima hipotesis kerja. Maka ada Pengaruh Penggunaan Media *Finger Painting* Terhadap Ketrampilan Motorik Halus AUD di RA Al Badri Kalisat Kabupaten Jember. Selanjutnya untuk menentukan sejauh mana nilai $db = 1$ serta nilai signifikansi menggunakan 5 % diperoleh sehingga $X \text{ table} = 3,841$.

Tabel 4. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat

Db	Taraf Signifikansi	
	5%	1%
1	3,841	6,635
2	5,991	9,210
3	7,815	11,341
4	9,488	13,277
5	11,070	15,086

Pembahasan

Pemastian informan pada riset ini memakai metode populasi, dengan memakai semua atau seluruh anak yang ada di kelompok A untuk dijadikan informan/responden yang berjumlah 30 anak yang digunakan dalam riset ini. Data hasil penskoran penggunaan media pembelajaran *finger painting* melalui metode observasi yang terdiri dari 5 item sebagai berikut: 1) Spontan membuat gambar, 2) Tidak takut kotor, 3) Mengembangkan imajinasi, 4) Mengenal warna, 5) Kreativitas. Penataan standart yang tertera berdasarkan atas harga *mean* (nilairata-rata) mengenai segala responden yangdiperoleh menggunakan rumus: $M = \frac{\sum X}{N}$, $M = \text{Mean}$, $\sum X = \text{Jumlah seluruh Nilai}$, $N = \text{Semua responden}$.

Untuk mengetahui kriteria baik (B) dan kurang(K) tentang penggunaan FingerPainting, di dapat rata - rata (mean) adalah 17. Sehingga peneliti menetapkan memakai ketentuan nilai rata-rata dengan perincian sebagai berikut: a) Nilai Variabel X yang lebih besar dari 16,5 dikategorikan baik (B), b) Nilai Variabel X yang lebih kecil dari 16,5 dikategorikan kurang(K).

Data hasil penskoran ketrampilan motorik halus dengan memakai metode observasi menggunakan 5 item tersebut yakni: 1) Koordinasi mata dan tangan, 2) Terampil gerakan tangan, 3) Kontrol gerakan, 4) Mengendalikan emosi, 5) Percaya diri. Dalam mencari ketentuan baik (B) dan kurang (K) mengenai kemampuan Motorik halus, sehingga dengan cara rata-rata (mean), maka Sehingga peneliti menetapkan memakai ketentuan nilai rata-rata dengan ketentuan diantaranya: a) Nilai Variabel Y yang lebih besar dari 16.9 termasuk golongan baik (B), b) taraf Variabel Y yang lebih kecil dari 17,03 digolongkan kurang(K).

Setelah data utama diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung pengaruh *finger painting* (*variabel X*) terhadap keterampilan motorik halus (*variabel Y*) Anak dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Data tabel menggunakan harga Chi Kuadrat hitung adalah sebesar 6,12. Dalam memberikan klarifikasi dalam memperoleh hasil ini sehingga dibandingkan antara nilai hitung Chi Kuadrat tabel dengan db dan ketentuan kesalahan khususnya. Memperoleh harga hitung db digunakan untuk memudahkan dalam memperoleh ketentuan signifikan X^2 tabel. Beserta $db=1$ yang ketentuan signifikansi 5% hingga diperoleh X tabel = 3,841 nilai X hitung = 6,12. Dengan demikian nilai X hitung > X tabel ($6,12 > 3,841$) sehingga, menolak pengajuan hipotesis nihil dan menerima hipotesis kerja. Maka didapatkan ada Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Finger Painting* Terhadap Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Anak. Selanjutnya untuk menentukan sejauh mana $db = 1$ dengan ketentuan signifikansi 5% diperoleh harga X^2 tabel = 3,841.

Menurut hasil pendapat dari penelitian yang di ambil dalam jurnal yang berkaitan dengan riset ini diantaranya: 1) Berdasarkan hasil penilitan yang dilakukan oleh Kadek Sri Wuri Handayani, dkk Dari data tersebut menunjukkan bahwa harga t hitung > dari harga t tabel, ($16,89 > 2,093$). Pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan $dk = n-1$. Jadi data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok yang dibelajarkan melalui *finger painting* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok yang dibelajarkan tanpa menggunakan *finger painting*. 2) Begitu juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Nunung Nurjanah, dkk menunjukkan Hasil uji univariat didapatkan nilai median pre test 4,00 dan post test 6,00, hasil uji bivariat didapatkan nilai p Value 0,001 ($\alpha < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan perkembangan motorik anak usia pra sekolah sebelum dan setelah diberikan kegiatan *finger painting*.

Hasil dari analisis riset ini memberikan kesimpulan adanya Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Finger Painting* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus AUD. Perolehan data ini berarti sesuai atas teori yang menyatakan penggunaan media pembelajaran *finger painting* sangat berpengaruh dalam peningkatan

ketrampilan motorik halus anak. Dalam peningkatan ketrampilan motorik halus pada AUD yang berkenaan dalam tugas juga kedudukan dari guru, orang tua dan lingkungan sekitar.

Kegiatan *finger painting* sangat cocok diberikan dan dilaksanakan anak sejak usia dini sehingga dapat melatih motorik halus. Kegiatan ini dilakukan menggunakan jari-jemari tangan secara langsung menyentuh cat. Anak tanpa takut kotor, akan tetapi anak merasa senang serta nyaman. Peristiwa yang tertera sebanding dengan perolehan data yang diperoleh bahwa nilai X^2 hitung > nilai X^2 tabel. Diperoleh hasil akhir yang didapat menolak hipotesis nihil dan menerima hipotesis kerja bermakna ada Pengaruh Penerapan media pembelajaran *finger painting* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus AUD di RA Al Badri Kalisat Kabupaten Jember. Berawal dari deskripsi tersebut penulis simpulkan maka penggunaan media pembelajaran *finger painting* sangat membantu, praktis dan signifikan. Dalam hal ini guru harus selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan anak dalam penggunaan media pembelajaran *finger painting* terhadap kemampuan motorik halus walaupun sumber daya manusia (SDM) guru masih belum cukup maksimal.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan perolehan riset yang sudah dibuat maka penulis menyimpulkan Ada Pengaruh Pengaruh Penerapan Media *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun. Dengan $D_b = 1$ dan taraf signifikansi 5% didapat maka $X_{tabel} = 3,841$ nilai $X_{hitung} 6,12$. Dengan demikian nilai $X_{hitung} > X_{tabel}$ ($6,12 > 3,841$) sehingga, menolak pengajuan hipotesis nihil dan menerima hipotesis kerja.

Bersumber dari simpulan yang penulis telaah terdapat saran yang diperoleh sebagai berikut. 1) Peran guru dan orang tua seharusnya lebih mengoptimalkan media dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya Penerapan Media *Finger Painting* yang bisa mengoptimalkan ketrampilan motorik halus pada anak. 2) Dalam penerapan pembelajaran untuk anak harus lebih kreatif dan inovatif terutama menyenangkan untuk anak maka Penerapan media pembelajaran *finger painting* sangat membantu, praktis dan signifikan.

Daftar Rujukan

- Aisyah, Siti. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sukardi, Evan. 2015. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka
- Suyadi, 2010. *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BIPA)
- Subandowo, Suryaman. 2015. *Kebijakan Pendidikan*. Malang: Wineka Media
- Nurjanah, Nunung, dkk. 2017. *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK At-Taqwa*. Jurnal Keperawatan BSI. 5(2):65-73.
- Mulyasa, 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Surya, Muhammad. 2014. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Handayani, Kadek Sri Wuri, dkk. 2018. *Pengaruh Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 Di Tk Ganesha*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini. 6(1).