

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FINGER PAINTING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK TK**

Ruminingsih¹, Heni Purwulan²

^{1,2} PG PAUD FKIP Universitas Doktor Nugroho Magetan

¹ruminingsih@udn.ac.id, ²heni.purwulan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop finger painting learning media and examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving kindergarten children's fine motor skills. The study was conducted because learning activities for motor development were still limited, less varied, and not fully aligned with children's need for direct, playful, and sensory-based experiences. This research used a Research and Development design adapted from Borg and Gall, covering needs analysis, product planning, prototype development, expert validation, limited testing, field testing, revision, and dissemination. The subjects were group B kindergarten children in Rembang selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, product validation sheets, and fine motor skill tests. Data were analyzed using descriptive percentages, validity and reliability testing, independent sample t-test, and N-Gain. The media product took the form of a finger painting guide and activity set containing themes, tools, materials, safety procedures, and learning steps. Expert validation showed that the product was very feasible, with a media feasibility score of 92%. Teacher response reached 96%, and children's response reached 92%, both in the very positive category. The limited trial showed an N-Gain of 69.6%, categorized as moderately effective. The field trial also showed a significant improvement in children's fine motor skills. These findings indicate that finger painting is a valid, practical, and effective learning medium for stimulating hand-eye coordination, finger control, precision, creativity, and learning motivation in kindergarten children.

Keywords: finger painting, fine motor skills, kindergarten children, learning media, research and development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran finger painting serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK. Penelitian dilatarbelakangi oleh pembelajaran motorik yang masih terbatas, kurang variatif, dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan eksplorasi sensorimotor. Penelitian menggunakan desain Research and Development yang diadaptasi dari Borg dan Gall, meliputi analisis kebutuhan, perencanaan produk, pengembangan prototipe, validasi ahli, uji coba terbatas, uji coba lapangan, revisi, dan diseminasi. Subjek penelitian adalah anak TK kelompok B di Rembang yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, lembar validasi produk, dan tes kemampuan motorik halus. Analisis data menggunakan persentase deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, independent sample t-test, dan N-Gain. Produk yang dikembangkan berupa panduan dan perangkat aktivitas finger painting yang memuat tema, alat, bahan, prosedur keamanan, dan langkah pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan

media sangat layak dengan skor 92%. Respons guru mencapai 96%, sedangkan respons anak mencapai 92%, keduanya berada pada kategori sangat positif. Uji coba terbatas menghasilkan N-Gain sebesar 69,6% dan berada pada kategori cukup efektif. Uji coba lapangan juga menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa finger painting valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi koordinasi mata-tangan, kontrol jari, ketelitian, kreativitas, dan motivasi belajar anak TK.

Kata kunci: finger painting, motorik halus, anak TK, media pembelajaran, penelitian pengembangan

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam menyiapkan dasar perkembangan anak. Pada fase ini anak mengalami pertumbuhan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, moral, dan nilai agama secara cepat (Asmawati, 2012; Hurlock, 2016; Mansur, 2014; Santrock, 2014). Anak belajar melalui aktivitas konkret. Mereka menyentuh, mengamati, mencoba, mengulang, dan mengekspresikan pengalaman melalui gerak. Oleh karena itu, pembelajaran di TK perlu memberi ruang bagi anak untuk bergerak, bermain, mengeksplorasi bahan, dan menggunakan seluruh inderanya. Kegiatan yang terlalu verbal tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran TK adalah perkembangan motorik halus. Motorik halus berkaitan dengan penggunaan

otot-otot kecil, terutama jari dan pergelangan tangan, yang bekerja bersama koordinasi mata-tangan (Nurlaili, 2019). Kemampuan ini menjadi dasar bagi aktivitas menulis, menggambar, melipat, menggunting, menempel, membuka dan menutup kancing, memegang alat tulis, serta melakukan tugas kemandirian sehari-hari. Anak yang belum memperoleh stimulasi motorik halus secara memadai sering menunjukkan kesulitan mengontrol gerakan jari, menjaga ketelitian, mengikuti pola, dan menyelesaikan tugas yang membutuhkan konsentrasi visual-motorik.

Permasalahan dalam pembelajaran motorik halus masih banyak ditemukan di TK. Hasil studi pendahuluan dalam tesis menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak belum berkembang secara optimal karena kegiatan pembelajaran kurang variatif. Media yang digunakan guru masih terbatas

dan belum sepenuhnya menarik minat anak. Pembelajaran juga belum banyak memberi pengalaman sensorimotor yang memungkinkan anak berlatih mengontrol gerakan jari secara langsung. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran yang sederhana, aman, murah, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu guru menyampaikan pengalaman belajar. Media yang tepat dapat memperjelas pesan, membangkitkan perhatian, dan membuat anak terlibat aktif (Arsyad, 2016; Guslinda & Kurnia, 2018). Dalam konteks PAUD, media tidak cukup hanya dilihat sebagai alat bantu. Media harus menjadi wahana kegiatan bermain yang memfasilitasi eksplorasi, komunikasi, kreativitas, dan pengulangan gerak. Anak usia dini membutuhkan media yang dapat disentuh, dimanipulasi, dan diolah secara bebas dengan tetap berada dalam bimbingan guru.

Finger painting merupakan salah satu media yang relevan dengan kebutuhan tersebut. Finger painting adalah aktivitas melukis dengan jari, telapak tangan, atau bagian tangan lain

menggunakan cat yang aman (Kurniati & Rachmawati, 2014; Listyowati & Sugiyanto, 2014; Watt, 2013). Kegiatan ini tidak menuntut anak menghasilkan gambar yang sempurna. Fokusnya terletak pada proses menyentuh warna, mengoles, menekan, mengusap, membuat garis, membentuk pola, dan mengendalikan gerak jari. Melalui proses ini anak melatih koordinasi mata-tangan, kekuatan dan kelenturan jari, kontrol arah gerak, ketelitian, serta keberanian berekspresi.

Finger painting juga mendukung prinsip bermain sambil belajar. Aktivitas bermain yang dirancang secara tepat dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan anak usia dini (Munawaroh, 2017). Anak tidak merasa sedang dilatih secara kaku. Mereka memperoleh pengalaman estetis sekaligus motorik. Ketika anak memilih warna, mencampur warna, membuat bentuk, dan menceritakan hasil lukisannya, anak menggunakan aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni secara terpadu. Kegiatan ini selaras dengan pandangan bahwa pembelajaran PAUD sebaiknya bersifat menyenangkan, aktif, dan berpusat

pada anak (Guslinda & Kurnia, 2018; Mutiah, 2012).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan finger painting berhubungan dengan peningkatan motorik halus anak. Astria (2015), Anggraini (2018), Haryati (2017), dan Wiratni (2016) melaporkan bahwa metode bermain melalui kegiatan finger painting dapat meningkatkan kemampuan motorik halus. Maghfuroh (2017) menemukan adanya pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Evivani (2020), Fitriani et al. (2020), dan Sari (2020) juga menunjukkan bahwa finger painting dapat mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan seni berbasis gerak jari memiliki dasar empiris untuk diterapkan dalam pembelajaran TK.

Meskipun demikian, sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak menempatkan finger painting sebagai kegiatan pembelajaran, bukan sebagai produk media yang dikembangkan secara sistematis. Kebutuhan guru di kelas tidak hanya berkaitan dengan kegiatan, tetapi juga panduan, bahan, langkah kerja, indikator observasi,

prosedur keamanan, dan variasi tema. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran finger painting perlu dilakukan agar guru memiliki perangkat yang lebih terstruktur dan mudah diterapkan.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran finger painting untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B. Produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan anak. Produk memuat panduan pembelajaran, alat dan bahan, prosedur pelaksanaan, serta aktivitas yang dapat menstimulasi gerakan jari dan koordinasi mata-tangan. Dengan pendekatan pengembangan, media tidak hanya disusun secara teoritis, tetapi juga divalidasi, diuji, direvisi, dan dinilai efektivitasnya melalui data empiris.

Rumusan masalah penelitian ini mencakup empat aspek. Pertama, bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran finger painting untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK. Kedua, bagaimana desain produk media pembelajaran finger painting yang sesuai dengan karakteristik anak TK. Ketiga, bagaimana kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Keempat,

bagaimana efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan motorik anak TK. Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran finger painting yang valid, praktis, dan efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak TK.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D). Desain ini dipilih karena tujuan penelitian bukan hanya menguji hubungan antarvariabel, tetapi menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji kualitasnya (Creswell, 2019; Sugiyono, 2017). Model pengembangan mengacu pada langkah Borg dan Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji coba pendahuluan, revisi produk utama, uji coba utama, revisi operasional, uji coba operasional, revisi akhir, dan diseminasi (Sugiyono, 2017).

Penelitian dilaksanakan pada anak TK kelompok B di Rembang. Teknik pemilihan subjek menggunakan purposive sampling karena subjek

dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian, yaitu anak yang mengikuti pembelajaran motorik halus dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Uji coba terbatas melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Masing-masing kelompok terdiri atas 10 anak. Uji coba luas dilakukan setelah produk direvisi berdasarkan hasil uji coba terbatas.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran finger painting. Produk ini memuat buku panduan dan perangkat aktivitas. Buku panduan berisi cover, prakata, daftar isi, uraian perkembangan motorik, konsep finger painting, langkah bermain, tema kegiatan, alat dan bahan, prosedur keamanan, lembar observasi, dan profil penyusun. Perangkat aktivitas memuat kertas gambar atau karton, cat air atau adonan warna yang aman, kain lap, alat cuci tangan, contoh tema gambar, dan instruksi sederhana untuk guru dan anak. Ukuran buku panduan mengikuti rancangan tesis, yaitu 18 x 25 cm, sedangkan lembar kerja anak menggunakan kertas karton berukuran sekitar 20 x 30 cm.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket,

dokumentasi, validasi ahli, dan tes kemampuan motorik halus. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data kebutuhan dan proses pembelajaran, sedangkan angket dan tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif (Arikunto, 2018; Moleong, 2014). Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan aktivitas anak saat menggunakan media. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala TK untuk menggali kebutuhan media, hambatan pembelajaran, dan tanggapan terhadap produk. Angket diberikan kepada guru dan anak untuk mengetahui respons pengguna. Validasi ahli melibatkan ahli materi dan ahli media. Tes atau penilaian motorik digunakan untuk membandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudah penggunaan media.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi guru, pedoman observasi anak, pedoman wawancara guru, pedoman wawancara anak, angket respons guru, angket respons anak, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar observasi kemampuan motorik. Indikator motorik halus mencakup kemampuan menggerakkan jari,

mengontrol tekanan, membuat garis atau pola, mengikuti instruksi, menjaga koordinasi mata-tangan, dan menyelesaikan tugas melukis. Skor observasi menggunakan rentang perkembangan anak, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Data kelayakan produk dianalisis dengan persentase deskriptif. Skor dari ahli, guru, dan anak dikonversi menjadi kategori kelayakan dan kepraktisan. Data kuantitatif dianalisis secara sistematis dengan bantuan prosedur statistik yang relevan (Ghozali, 2016). Data efektivitas dianalisis melalui uji prasyarat, uji beda, dan N-Gain. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah subjek pada uji coba terbatas kurang dari 50. Uji homogenitas digunakan untuk memastikan kesamaan varian kelompok. Uji *t* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil posttest antara kelompok kontrol dan eksperimen. N-Gain digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan motorik halus setelah anak menggunakan media finger painting.

Tahapan penelitian dimulai dari studi pendahuluan. Pada tahap ini

peneliti mengamati kegiatan pembelajaran motorik di TK dan mewawancarai guru. Data awal menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang lebih menarik, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Tahap berikutnya adalah perencanaan dan pengembangan prototipe. Peneliti menyusun desain aktivitas, memilih bahan, menyusun panduan, dan merancang instrumen penilaian. Prototipe kemudian divalidasi oleh ahli untuk memperoleh masukan tentang materi, tampilan, keamanan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Setelah validasi ahli, produk direvisi dan diuji secara terbatas. Uji coba terbatas bertujuan melihat keterpakaian produk dalam kelas kecil, respons anak, dan potensi peningkatan kemampuan motorik. Masukan guru digunakan untuk memperbaiki panduan, memperjelas instruksi, menyesuaikan alokasi waktu, dan memperkuat prosedur keamanan. Produk yang telah direvisi kemudian digunakan pada uji coba luas untuk menilai efektivitas secara lebih kuat. Tahap akhir adalah revisi final dan

penyusunan produk yang siap didiseminasikan kepada guru TK.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran finger painting dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di kelas. Studi pendahuluan menemukan bahwa pembelajaran motorik halus belum menggunakan media yang bervariasi dan belum sepenuhnya memberi kesempatan anak untuk mengeksplorasi gerak jari. Guru membutuhkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki panduan praktis. Kebutuhan tersebut menjadi dasar perumusan produk berupa panduan finger painting dan perangkat aktivitas yang mudah digunakan dalam pembelajaran TK.

Desain produk disusun melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti menganalisis rencana pelaksanaan pembelajaran, tema, karakteristik anak, dan indikator perkembangan motorik. Kedua, peneliti menentukan tujuan kegiatan, yaitu melatih koordinasi mata-tangan, kontrol jari, ketelitian, kelenturan tangan, dan keberanian berekspresi. Ketiga, peneliti menyusun aktivitas finger painting dengan tema benda di sekitar

anak, misalnya buah, binatang, dan lingkungan sekolah. Keempat, peneliti mengembangkan panduan kegiatan yang memuat alat, bahan, langkah pelaksanaan, peran guru, dan cara mengamati perkembangan anak.

Produk akhir memiliki karakteristik sederhana dan operasional. Guru dapat menyiapkan bahan dengan mudah. Cat yang digunakan perlu aman bagi anak, mudah dibersihkan, dan tidak menimbulkan bau menyengat. Anak diberi kesempatan membuat bentuk dengan jari, menebalkan garis, mengisi bidang warna, mencetak pola, dan menceritakan hasil karyanya. Guru berperan memberi contoh singkat, mengawasi keamanan, memotivasi anak, dan mengamati proses gerak anak. Proses ini penting karena keberhasilan finger painting tidak hanya diukur dari keindahan gambar, tetapi dari perkembangan gerak halus dan keterlibatan anak.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Skor kelayakan ahli media mencapai 92%. Nilai ini menunjukkan bahwa aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian bahan, dan keterpakaian media dalam kelas sudah memenuhi kriteria

pengembangan. Respons guru juga sangat positif, yaitu 48 dari 50 poin atau 96%. Respons anak mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa anak menyukai kegiatan finger painting. Hasil ini memperlihatkan bahwa media tidak hanya layak secara ahli, tetapi juga praktis menurut pengguna di kelas.

Tabel 1. Ringkasan Kelayakan dan Kepraktisan Media Finger Painting

Aspek penilaian	Sumber data	Hasil	Kategori
Kelayakan media	Ahli media	92%	Sangat layak
Kualitas media	Ahli media	4,7	Sangat baik
Kepraktisan penggunaan	Guru	48 dari 50 poin atau 96%	Sangat suka/sangat praktis
Kemenarikan media	Anak	92 dari 100 poin atau 92%	Sangat suka

Pada uji coba terbatas, peneliti membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Nilai pretest kelompok kontrol memiliki rata-rata 20,3, sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata 21,20. Perbedaan nilai awal relatif kecil sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan. Setelah perlakuan, nilai posttest kelompok kontrol meningkat menjadi 25,40, sedangkan kelompok eksperimen meningkat menjadi 34,30. Secara deskriptif, peningkatan

kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan finger painting memberi kontribusi lebih kuat terhadap perkembangan motorik halus anak.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,326 atau lebih besar dari 0,05, sehingga varian kelompok dapat dinyatakan homogen. Hasil uji t pada uji coba terbatas menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Nilai t hitung sebesar -7,756 lebih besar dari t tabel 2,101 jika dilihat dari nilai absolutnya. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah penggunaan media finger painting.

Nilai N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 69,6%. Nilai ini berada pada kategori cukup efektif. Artinya, media finger painting mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam taraf yang bermakna secara pendidikan. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui sifat kegiatan finger painting yang menuntut anak menggunakan jari secara berulang. Anak menekan, menarik, mengusap, memutar, dan

mengarahkan jari pada bidang gambar. Gerakan berulang yang terarah membantu anak memperbaiki kontrol otot kecil dan koordinasi visual-motorik.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Efektivitas Media Finger Painting

Tahap uji	Kelompok	Pretest	Posttest	Keterangan
Uji coba terbatas	Kontrol	20,30	25,40	Peningkatan lebih rendah
Uji coba terbatas	Eksperimen	21,20	34,30	Peningkatan lebih tinggi
Uji beda	Kontrol dan eksperimen	-	Sig. 0,000	Berbeda signifikan
N-Gain	Eksperimen	-	69,6%	Cukup efektif
Uji coba luas	Subjek lapangan	-	t hitung 27,012 > t tabel 2,048	Efektif

Hasil uji coba luas memperkuat temuan uji coba terbatas. Nilai t hitung sebesar 27,012 lebih besar daripada t tabel 2,048. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media finger painting efektif meningkatkan kemampuan motorik anak setelah diterapkan pada skala yang lebih luas. Efektivitas tersebut tidak berdiri sendiri. Produk menjadi efektif karena disusun melalui proses kebutuhan, validasi, uji coba, revisi, dan penggunaan kembali. Proses pengembangan yang berulang

membuat media lebih sesuai dengan kondisi kelas.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak usia dini yang menekankan pentingnya stimulasi langsung. Anak TK membutuhkan pengalaman belajar konkret. Finger painting memberi pengalaman konkret karena anak bersentuhan langsung dengan bahan, warna, tekstur, dan permukaan kertas. Proses ini sejalan dengan karakter bermain anak usia dini yang menekankan eksplorasi aktif dan pengalaman menyenangkan (Mutiah, 2012). Aktivitas tersebut melibatkan indera peraba, penglihatan, dan gerak. Dengan demikian, kegiatan finger painting tidak hanya menjadi aktivitas seni, tetapi juga sarana latihan motorik halus yang terintegrasi dengan aspek sensorik dan emosional.

Dari sisi motorik halus, finger painting memberikan beberapa bentuk stimulasi. Pertama, anak melatih kekuatan jari saat menekan cat pada kertas. Kedua, anak melatih kelenturan jari ketika membuat garis melengkung, titik, bentuk, dan pola. Ketiga, anak melatih koordinasi mata-tangan ketika mengikuti arah gambar atau mengisi area tertentu. Keempat, anak melatih ketelitian ketika berusaha

menempatkan warna pada bagian yang diinginkan. Kelima, anak melatih kontrol diri karena harus menunggu giliran, menjaga kebersihan, dan mengikuti instruksi guru.

Dari sisi pembelajaran, media finger painting membuat suasana kelas lebih aktif. Anak yang semula kurang tertarik pada kegiatan motorik halus menjadi lebih berani mencoba karena aktivitas ini terasa seperti bermain. Catatan guru dalam penelitian menunjukkan bahwa anak lebih antusias dan lebih aktif selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini penting karena motivasi anak menjadi pintu masuk bagi latihan motorik yang berulang. Anak yang menikmati kegiatan cenderung lebih lama bertahan, lebih sering mencoba, dan lebih siap menerima arahan guru.

Dari sisi kreativitas, finger painting memberi kebebasan berekspresi. Anak tidak hanya meniru gambar guru. Mereka dapat memilih warna, membuat bentuk sendiri, dan menceritakan hasilnya. Kebebasan ini sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menempatkan anak sebagai subjek aktif. Kegiatan seni memberi ruang bagi anak untuk mengambil keputusan sederhana. Keputusan memilih warna atau bentuk

tampak sederhana, tetapi berpengaruh pada rasa percaya diri dan keberanian anak untuk menampilkan gagasannya.

Penggunaan finger painting juga mendukung pembelajaran diferensiatif di TK. Anak memiliki tingkat kesiapan motorik yang berbeda. Sebagian anak mampu membuat pola dengan rapi, sedangkan sebagian lain masih berada pada tahap mengusap warna secara bebas. Media ini memungkinkan guru memberi tugas bertingkat. Anak yang masih awal dapat diminta membuat titik, garis, atau jejak telapak tangan. Anak yang lebih siap dapat diminta membuat pola, mengisi bentuk, atau menyusun cerita gambar. Dengan cara ini, kegiatan tetap dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan anak.

Meskipun efektif, pelaksanaan finger painting memerlukan pengelolaan kelas yang baik. Beberapa anak dapat merasa canggung pada awal kegiatan karena belum terbiasa melukis dengan jari. Ada pula anak yang terlalu bersemangat sehingga membutuhkan arahan agar tetap menjaga kebersihan dan keamanan. Guru perlu menyiapkan aturan sederhana sebelum kegiatan dimulai. Aturan dapat mencakup penggunaan cat

secukupnya, tidak mengusapkan cat ke teman, mencuci tangan setelah kegiatan, dan meletakkan hasil karya di tempat yang telah disediakan.

Kualitas bahan juga menjadi perhatian penting. Cat harus aman untuk anak, mudah dicuci, dan tidak menyebabkan iritasi. Guru dapat menggunakan bahan yang ramah anak dan menyiapkan kain lap serta air bersih. Meja atau lantai perlu diberi alas agar ruang kelas tetap terkendali. Persiapan ini bukan sekadar urusan teknis. Persiapan yang baik membuat kegiatan berjalan nyaman, mengurangi gangguan, dan menjaga fokus pembelajaran pada pengembangan motorik serta ekspresi anak.

Implikasi penelitian bagi guru TK cukup jelas. Guru dapat menggunakan finger painting sebagai variasi kegiatan motorik halus yang lebih menarik daripada latihan menebalkan garis secara berulang. Guru juga dapat mengintegrasikan finger painting dengan tema pembelajaran, misalnya tema tanaman, binatang, lingkungan, diri sendiri, atau alat transportasi. Integrasi tema membuat kegiatan tidak terpisah dari kurikulum. Anak tetap belajar konsep, bahasa, warna, bentuk, dan cerita sambil melatih gerak jari.

Implikasi bagi sekolah adalah perlunya menyediakan dukungan sederhana berupa bahan, ruang, jadwal, dan kebijakan pembelajaran yang memberi ruang pada kegiatan seni. Sekolah tidak memerlukan alat mahal untuk melaksanakan finger painting. Namun, sekolah perlu memastikan guru memahami prosedur, tujuan pembelajaran, dan cara menilai perkembangan anak. Produk panduan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat membantu guru menerapkan kegiatan secara lebih terarah.

Hasil penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu. Astria (2015), Maghfuroh (2017), Evivani (2020), dan Sari (2020) sama-sama menunjukkan bahwa finger painting dapat mendorong perkembangan motorik halus anak. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan produk media. Penelitian ini tidak hanya membuktikan adanya peningkatan, tetapi juga menghasilkan perangkat yang sudah divalidasi, diuji, dan direvisi. Dengan demikian, kontribusi penelitian berada pada aspek praktis dan metodologis.

Secara kritis, penelitian ini tetap memiliki keterbatasan. Pertama, subjek penelitian berada pada konteks

TK kelompok B di Rembang sehingga generalisasi perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, efektivitas produk sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru mengelola kegiatan. Ketiga, penilaian respons anak dapat dipengaruhi oleh antusiasme awal karena media dianggap baru. Keempat, penelitian belum membandingkan finger painting dengan jenis media seni lain secara mendalam. Penelitian lanjutan dapat menguji penggunaan media ini pada konteks sekolah yang berbeda, usia yang berbeda, atau dalam desain eksperimen yang lebih kuat.

Walaupun memiliki keterbatasan, temuan penelitian cukup kuat untuk menunjukkan bahwa finger painting layak diterapkan sebagai media pembelajaran motorik halus di TK. Validasi ahli menunjukkan produk memenuhi syarat kelayakan. Respons guru dan anak menunjukkan produk praktis dan menarik. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus yang bermakna. Gabungan bukti tersebut menjadi dasar bahwa pengembangan media finger painting dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan bagi guru PAUD.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran finger painting dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan prototipe, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, uji coba luas, dan penyusunan produk akhir. Produk yang dihasilkan berupa panduan dan perangkat aktivitas finger painting yang memuat tujuan, alat dan bahan, langkah pembelajaran, prosedur keamanan, serta indikator observasi motorik halus. Produk ini sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik belajar anak TK karena menekankan pengalaman langsung, bermain, eksplorasi warna, dan gerak jari.

Media finger painting dinyatakan sangat layak dan praktis. Validasi ahli media memperoleh skor 92% dengan kategori sangat layak. Respons guru mencapai 96%, sedangkan respons anak mencapai 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan sesuai untuk pembelajaran motorik halus. Uji efektivitas menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada uji coba terbatas, kelas eksperimen memperoleh N-Gain 69,6% dengan

kategori cukup efektif. Pada uji coba luas, nilai t hitung 27,012 lebih besar daripada t tabel 2,048, sehingga media dinyatakan efektif.

Berdasarkan hasil tersebut, media finger painting dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK. Guru disarankan menggunakan media ini secara terencana, aman, dan terintegrasi dengan tema pembelajaran. Sekolah perlu mendukung penyediaan bahan yang ramah anak dan memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan variasi kegiatan seni. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek, membandingkan finger painting dengan media seni lain, serta menguji dampaknya terhadap aspek perkembangan lain seperti kreativitas, bahasa, dan sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2018). Mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan finger painting pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Raudhatul Aneli Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan*, 2(1).
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Asmawati, L. (2012). Pengelolaan kegiatan pengembangan anak usia dini. Universitas Terbuka.
- Astria, N. (2015). Penerapan metode bermain melalui kegiatan finger painting untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Pelajar.
- Evivani, M. (2020). Permainan finger painting untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1).
- Fitriani, D., Aisyah, & Arvionta, N. (2020). Aplikasi kegiatan main finger painting dalam peningkatan kreativitas motorik halus anak usia dini. *Jurnal Bunayya*, 6(1).
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Publishing.
- Haryati, N. (2017). Peningkatan perkembangan motorik halus melalui kegiatan finger painting pada anak kelompok A di RA Masitoh Pendem tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 3(2).
- Hurlock, E. B. (2016). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Istiwidayanti & Soedjarwo, Trans.). Erlangga.
- Kurniati, E., & Rachmawati, Y. (2014). Strategi pengembangan kreativitas pada anak. Kencana Prenada Media Group.
- niversitas Pendidikan Ganesha, 4(2).
- Listyowati, A., & Sugiyanto. (2014). *Finger painting*. Erlangga.
- Maghfuroh, L. (2017). Pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 36-43.
- Mansur. (2014). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.
- Nurlaili. (2019). *Modul pengembangan motorik halus anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Santrock, J. W. (2014). *Perkembangan anak* (Vol. 2, ed. 7; S. Genis B., Trans.). Erlangga.
- Sari, M. (2020). Kegiatan finger painting dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 136-145.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Watt, F. (2013). *365 kreasi seru*. Tiga Serangkai.
- Wiratni, N. (2016). Penerapan kegiatan finger painting untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B2 TK Dharma Praja Denpasar. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*