

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FINGER
PAINTING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI PAUD
AL PADILAH KOTA BENGKULU**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh :

**ANDI HASLINDA
NIM 1911750004**

**PROGRAM PASCASARJANA (S2)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FINGER PAINTING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
DINI DI PAUD AL PADILAH KOTA BENGKULU**

Penulis

Andi Haslinda

NIM. 1911750004

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 31 Agustus 2021.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Ketua)	9 Sept 2021	1.
2	Dr. Nelly Marhayati, M. Si (Sekretaris)	08/9/2021	2.
3	Andang Sunarto, Ph. D (Anggota)	08/9/2021	3.
4	Dr. Irwan Satria, M. Pd (Anggota)	08/9/2021	4.

Mengetahui,
Plt. Rektor IAIN Bengkulu



Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd
NIP. 19620101-199405 1 005

Bengkulu, Agustus 2021
Plt. Direktur PPs IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 19640531-199103 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

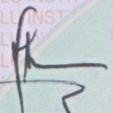
PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI FINGER PAINTING
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
DINI DI PAUD AL PADILAH KOTA BENGKULU


PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,


Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001


Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD,


Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Nama : Andi Haslinda
NIM : 1911750004
Tanggal Lahir : 02-12-1992

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Andi Haslinda

NIM : 1911750004

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Finger Painting untuk Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu*" adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 09. Agustus 2021
Yang Menyatakan,



Andi Haslinda
NIM. 1911750004

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah Ini :

Nama : Dr. H. Khairuddin, M. Ag
NIP. : 19671114 199303 1 002
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

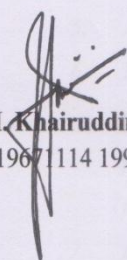
Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

Nama : Andi Haslinda
NIM : 1911750004
Program Studi : PIAUD
Judul Tesis :

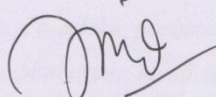
Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Finger Painting Untuk meningkatkan keterampilan Motorik halus anak usia dini di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 16%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui Ketua Verifikasi,


Dr. H. Khairuddin, M. Ag
NIP. 19671114 199303 1 002

Bengkulu, 30 Agustus 2021
Verifikator,


Haryono, M. Pd

PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirobbil 'alamin, Dengan selalu mengharapkan Ridho Allah Subhannahu wa Ta'ala. Serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sholallahu 'Alaihi Wassalam. Lembar-lembar bersampul kuning ini menjadi sebuah bukti selesai sudah perjuanganku sebagai mahasiswa Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

- 1. Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Tuhan Semesta Alam.*
- 2. Kedua orang tua kami yang telah berjuang keras memberikan apa saja yang mereka punya untuk menyekolahkan ku hingga penulis bisa mendapatkan pendidikan strata tinggi seperti sekarang.*
- 3. Suami dan anakku, Mahfuzah Adeebah yang telah memacu aku untuk cepat menyelesaikan tesis ini.*
- 4. Keluarga besarku. Terima kasih telah banyak mendoakan dan mendukungku.*
- 5. Almamater UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*
- 6. Kedua pembimbingku Dr. Husnul Bahri, M. Pd selaku pembimbing 1 sekaligus Ka. Prodi PIAUD dan Dr. Nelly Marhayati, M. Si, selaku pembimbing 2, yang senantiasa bersabar membimbingku hingga berhasil menyelesaikan tesis ini. Terima kasih banyak.*
- 7. Kepada para dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan mengantar kami menjadi mahasiswa yang sukses.*

8. *Kepada Ibu Nepi Apriana, S. Pd. I selaku Kepala PAUD Al Padilah yang telah banyak memotivasi, membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan strata tinggi ini.*
9. *Para dewan guru PAUD Al Padilah yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk selama peneliti melakukan penelitian di PAUD Al Padilah.*
10. *Kepada kawan-kawan yang menjadi teman seperjuangan dalam menjalani proses perkuliahan yang saya cintai dan banggakan.*
11. *Seluruh sahabat ku yang belum tersebut namanya di atas semoga seluruh kebaikan dan pertolongan dibalas yang maha kuasa Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat.*

MOTTO

...

***“IKHLAS BAKTI, BINA
DIRI, ABDI ISLAMI”***

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FINGER PAINTING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI PAUD AL-PADILAH BENGKULU

Andi Haslinda

Pembimbing I : Dr. Husnul Bahri M. Pd,
Pembimbing II : Dr. Nelly Marhayati, M. Si.

Abstrak : Indonesia merupakan negara pengguna *smartphone* terbesar di Asia Tenggara. Pengguna *smartphone* di Indonesia setiap tahunnya meningkat, sehingga mencapai peringkat kelima terbesar di dunia. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *finger painting* WABERIN sebagai media pembelajaran yang bertujuan 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *finger painting* WABERIN untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus siswa di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. 2) Untuk mengetahui uji kelayakan media pembelajaran *finger painting* WABERIN yang digunakan di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. Metode penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, teknik analisis data, dan uji kelayakan. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Media yang dikembangkan diujicoba oleh 10 peserta didik dan 3 orang guru PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. Pengembangan media pembelajaran *finger painting* WABERIN menggunakan *smartphone*. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan nilai R 3,20 dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian ahli media mendapatkan nilai R 3,28 dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan oleh peserta didik mendapatkan nilai P 89% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil penilaian pada uji coba dilakukan oleh guru PAUD Al Padilah mendapatkan nilai P 94,64% dengan kategori “sangat praktis”, sehingga aplikasi WABERIN ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi *finger painting*.

Katakunci : Finger Painting, Motorik Halus, Media Pembelajaran

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FINGER PAINTING APPLICATION LEARNING MEDIA TO IMPROVE FINE MOTOR SKILLS IN EARLY CHILDREN IN PAUD AL PADILAH, BENGKULU CITY

Andi Haslinda

*Advisor I : Dr. Husnul Bahri M.Pd,
Advisor II : Dr. Nelly Marhayati, M.Si.*

Abstract : Indonesia is the largest smartphone user country in Southeast Asia. Smartphone users in Indonesia are increasing every year, thus reaching the fifth largest rank in the world. This research is the development of learning media for finger painting WABERIN as a learning media which aims to 1) develop learning media for finger painting WABERIN to improve fine motor skills of students at PAUD Al Padilah, Bengkulu City. 2) To find out the feasibility test of WABERIN finger painting learning media used in PAUD Al Padilah, Bengkulu City. This research method is Research and Development (RnD) with potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, data analysis techniques, and feasibility tests. Media validation is carried out by material experts and media experts. The developed media was tested by 10 students and 3 PAUD Al Padilah teachers, Bengkulu City. Development of WABERIN finger painting learning media using a smartphone. The results of the material expert's assessment got an R value of 3.20 with the "very valid" category. The results of the media expert's assessment got an R value of 3.28 with the "very valid" category. The results of the assessment on the trials conducted by students got a P value of 89% in the "very practical" category. The results of the assessment on the trials carried out by PAUD Al Padilah teachers got a P value of 94.64% with the "very practical" category, so the WABERIN application is suitable for use as a learning medium for finger painting material.

Keywords: Finger Painting, Fine Motor, Learning Media

المخلص.

تطوير وسائل الإعلام التطبيقية لتعليم الرسم بالأصابع لتحسين المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في مدينة باود البدلة ، مدينة بنغولو

آندي هاسليندا

حصن البحري م. د. :المستشار الأول
M.Si. نيللي مارياتي ، د. :المستشار الثاني

يتزايد استخدام الهواتف. إندونيسيا هي أكبر دولة تستخدم الهواتف الذكية في جنوب شرق آسيا :المخلص هذا البحث هو تطوير وسائط. الذكية في إندونيسيا كل عام ، بحيث تصل إلى خامس أكبر مرتبة في العالم تطوير وسائط تعليمية للرسم بالأصابع (1 كوسيلة تعليمية تهدف إلى WABERIN تعليمية للرسم بالأصابع (2) ، مدينة بنجولو PAUD Al Padilah لتحسين المهارات الحركية الدقيقة للطلاب في WABERIN PAUD Al Padilah المستخدمة في WABERIN لمعرفة اختبار الجدوى لوسائل تعليم الرسم بالأصابع مع المراحل المحتملة والمشكلة ، وجمع (RnD) طريقة البحث هذه هي البحث والتطوير. PAUD Al Padilah Bengkulu City. البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ، ومراجعة التصميم ، واختبار المنتج ، ومراجعة يتم التحقق من صحة وسائل الإعلام من قبل خبراء. المنتج ، وتقنيات تحليل البيانات ، واختبارات الجدوى PAUD Al مدرسین من 3 طلاب و 10 تم اختبار الوسائط المطورة من قبل. المواد وخبراء الإعلام لتعليم الرسم بالأصابع باستخدام هاتف ذكي WABERIN تطوير وسائط. ، مدينة بنجولو PAUD Al Padilah حصلت نتائج تقييم الخبراء. "صالحة جداً" مع فئة 3.20 تبلغ R حصلت نتائج تقييم خبير المواد على قيمة حصلت نتائج تقييم التجارب التي أجراها الطلاب. "صالحة جداً" مع فئة 3.28 تبلغ R الإعلامي على قيمة حصلت نتائج التقييم على التجارب التي أجراها معلوم. "العملية للغاية" % في فئة 89 بنسبة P على قيمة مناسب WABERIN ، لذا فإن تطبيق " عملي جداً" % مع فئة 94.64 على قيمة PAUD Al Padilah للاستخدام كوسيط تعليمي لمواد تلوين الأصابع.

الرسم بالأصابع ، المحرك الدقيق ، الوسائط التعليمية :الكلمات المفتاحية

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun tesis ini yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *FINGER PAINTING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI PAUD AL PADILAH KOTA BENGKULU**”. Penyusunan tesis ini dimaksudkan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Shalawat dan salam juga penulis sampaikan pada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan agama islam untuk keselamatan hidup umat manusia di dunia dan akhirat. Penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Plt. Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan berupa fasilitas di kampus.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Plt. Direktur Pascasarjana UIN Fatmawati Bengkulu yang selalu memberi dukungan berupa motivasi.
3. Dr. Husnul Bahri, M. Pd selaku Ka. Prodi PIAUD sekaligus Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Nelly Marhayati, MSi selaku pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan membantu penulis menyelesaikan tesis ini.

5. Semua dosen khususnya dosen Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu ikhlas dan sabar dalam mendidik penulis.
6. Seluruh staf unit Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah mengizinkan penulis untuk mencari berbagai rujukan mengenai tesis ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan tesis ini.
8. Semua pihak yang dengan kerelaanya telah membagi waktu dan tenaga dalam menyusun tesis ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan skripsi ini. Selanjutnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, September 2021

Penulis

Andi Haslinda

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Surat Persetujuan Pembimbing	iii
Surat Pernyataan Keaslian	iv
Abstrak	v
Daftar Isi	vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan	7

BAB II KERANGKA TEORI

A. Aplikasi	9
B. Finger Painting	11
i. Konsep Finger Painting	
ii. Manfaat Bagi Perkembangan Anak	
iii. Kelebihan dan Kekurangan Finger Painting	
C. Aplikasi Finger Painting	25
D. Keterampilan	30
E. Kecerdasan	31
F. Kelompok Bermain	29
G. Penelitian Terdahulu	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
B. Rencana Penelitian	41
C. Jenis Penelitian	45
D. Subjek Dan Objek Dan Partisipan Dalam Penelitian	46
E. Peranan dan Posisi Penelitian dalam Penelitian	46
F. Instrumen Penelitian	48
G. Teknik Analisis Data	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian	55
B. Hasil Penelitian	57
C. Analisis Data	63
D. Pembahasan	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak, dalam beragam usia dengan berbagai perilakunya biasanya menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan terhibur dengan melihat tingkah polah mereka.¹ Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.² Yang dimaksud anak usia dini yaitu dalam rentang umur dari lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.³

Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membuat masyarakat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berahlak mulia, serta memiliki ketrampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Dalam hal ini pendidikan penting bagi anak usia dini. Dalam

¹ Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, h. 1-43.

² Fidiyah, L. A. (2017). *Meningkatkan Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran pada Kelompok AITK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember).

³ Dewa Ayu Putri dkk, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menulis Dengan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Gambar Pada Anak Kelompok B2 Semester II* e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 3 No 1 Tahun 2015)

pembelajaran khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), guru harus mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata anak. Hal tersebut dikarenakan anak pada usia 0-6 tahun hanya mampu memahami konsep melalui lingkungan sekitar yang bersifat nyata (konkret). Pada usia tersebut merupakan masa emas (*golden age*) pada perkembangan anak. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya PAUD. Sebagai masa penting, masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki untuk berkembang. Masa sensitif atau yang lebih dikenal dengan masa peka yang terjadi pada anak berbeda-beda.⁴

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Anak Usia Dini Non Formal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut” Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan cara memberi rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak meliputi aspek fisik dan non fisik, dengan pemberian rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal-fikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

⁴Isjoni. H., *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabo, 2011, h. 19

Beberapa aspek tersebut, menurut hemat peneliti salah satu aspek perkembangan yang belum sesuai dengan harapan sehingga perlu untuk dikembangkan adalah motorik halus yang berbasis pada teknologi mutakhir. Dalam kemampuan motorik ada dua kemampuan yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus. Menurut Sujiono dkk. menyatakan “kemampuan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa.⁵ Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak”. Sedangkan motorik halus menurut Septiari adalah “kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil, koordinasi mata dan tangan”.⁶ Motorik halus menurut Sujiono adalah “keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergerakan tangan yang tepat”. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Jadi dari beberapa pendapat di atas pengertian motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus, seperti tangan. Biasanya gerakan motorik halus biasanya dilakukan seperti, menulis, mewarnai, dan gerakan-gerakan tangan yang lain.

Finger painting berasal dari bahasa Inggris, *finger* artinya jari sedangkan *painting* artinya melukis. Jadi *finger painting* adalah melukis dengan jari. Menurut Gazali Solahudin, *finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau telapak tangan. dalam aktifitas ini dapat digunakan berbagai media dan warna,

⁵Sujiono Bambang, dkk, *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka, 2008, h. 13

⁶Septiari Bea Bety, *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2012, h. 15

dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf.

Menurut Warsono, *finger painting* adalah melukis dengan jari, melatih pengembangan imajinasi, memperhalus kemampuan motorik halus, dan mengasah bakat seni, khususnya seni rupa. Dalam aktifitas *finger painting* ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasi dan sebagainya. Menurut Lim Imandala, aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf. Untuk melatih koordinasi tangan dan matanya, selain kesempatan berlatih menggambar, guru atau orang tua juga dapat melatih si kecil melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti *finger painting* atau menulis dengan jari di atas karton.

Jari jemari anak menggoreskan cairan warna-warni di atas selembar kertas. Goresan jari- jemari mungil itu akhirnya menghasilkan sebuah karya lukisan abstrak yang penuh warna. Bahan yang digunakan ini adalah tepung kanji yang dicampur dengan pewarna. Kegiatan ini merupakan salah satu metode yang bermanfaat untuk merangsang atau menstimulan motorik anak.

Observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan ragam aktivitas siswa PAUD Al-Padilah Bengkulu. Siswa disuguhkan dengan program pembelajaran yang banyak tertumpu pada gerak yang merangsang motorik halus dan motorik kasar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian

pengembangan dengan menggunakan aplikasi *finger painting* untuk mengasah keterampilan motorik halus anak di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian mengidentifikasi permasalahan yang timbul berkaitan dengan penelitian ini, yaitu.

1. Terdapat peserta didik masih belum menggunakan untuk mendukung kegiatan belajar.
2. Belum terealisasinya media *finger painting* yang digunakan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran khususnya di PAUD.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada media *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran aplikasi *finger painting* Waberin untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus anak usia dini di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu?
2. Bagaimana pengembangan media *finger painting* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

i. Tujuan Penelitian;

- a. Untuk mengetahui bagaimana cara menerapkan aplikasi *finger painting* untuk mengembangkan kecerdasan motorik halus anak.

- b. Untuk mengetahui meningkatkan perkembangan kecerdasan motorik halus anak melalui kegiatan pembelajaran dengan pengembangan media aplikasi *finger painting*.

ii. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

1. Menambah variasi media *finger painting* yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini
2. Dengan adanya pengembangan media *finger painting* diharapkan mempermudah proses pembelajaran di PAUD

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi guru

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak dengan menggunakan media *finger painting*

2. Bagi sekolah

Dijadikan contoh bentuk peningkatan yang berbasis sekolah dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini sehingga mutu atau kualitas sekolah akan meningkat

3. Bagi siswa

- a) Menarik rasa ingin tahu anak
- b) Meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.
- c) Sebagai acuan agar anak mampu mengoptimalkan kemampuan motorik halus.

4. Bagi Penelitian

- a) Dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya
- b) Memberikan motivasi agar dapat menerapkan dan menggunakan media *finger painting* dengan baik dan optimal serta memacu peneliti untuk dapat menerapkan media-media yang lain.

F. Sistematika Pembahasan/Penulisan

Sistematika pembahasan atau penulisan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan tesis ini selanjutnya yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II Kerangka Teori

Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung proposal penelitian ini, diantaranya adalah konsep motorik halus anak, media pembelajaran, dan media *finger painting*.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan mengenai metode penelitian, metode pendekatan, dan metode pengumpulan data yang dilakukan dalam studi ini.

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Bab ini berisikan deskripsi penelitian, hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.⁷

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*.⁸ Dan aplikasi seperti sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop ataupun *smartphone*.

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang artinya penerapan atau penggunaan. Secara teknis *back-end*, aplikasi dibuat oleh para programmer atau *developer* dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Setelah selesai, *front-end* aplikasi dapat digunakan oleh para user dengan menginstalnya pada perangkat elektronik agar dapat digunakan untuk

⁷ Rianto, G. A. (2015). *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Peralatan Dokter Gigi pada PT. Golden Hexindo Indonesia* (Doctoral dissertation, STIKOM Surabaya).

⁸ Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya, *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*, Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8, No. 2, Desember 2014, h. 62

berbagai keperluan, seperti mengelolah dokumen, komunikasi, desain grafis, manajemen perangkat keras, bermain *game* dan lain sebagainya.

Menurut Jogiyanto, adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Sedangkan pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.⁹ Menurut Sri Widiyanti, pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat sebagai *front end* sebuah sistem yang dfinger paintingkai untuk mengelola data sehingga menjadi suatu informasi yang berguna bagi pengguna dan menurut Hengky Pratama, adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerja. Adapun aplikasi sendiri terbagi menjadi 3 jenis yakni, aplikasi *desktop* (1) yang dijalankan pada komputer. Aplikasi web (2) yang dijalankan menggunakan komputer dengan koneksi internet dan aplikasi *mobile* (3) yang dapat dijalankan di perangkat mobile. Kemudian, aplikasi memberikan banyak manfaat baik bagi pembuat maupun pengguna. Berikut adalah beberapa fungsi dari aplikasi: 1. Untuk mempermudah pekerja, 2. Sebagai media hiburan, 3. Untuk mendapat pembaharuan kabar, 4. Untuk media pertemanan atau komunikasi, mempermudah kehidupan, dan adapun

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Penerbit Balai Pustaka, Jakarta, 1998), h .52

sejarah perkembangan aplikasi awalnya, semua perangkat lunak menggunakan aljabar Boolean. Aljabar ini mengusung kode *binary digit* (bit) yang terdiri dari dua jenis angka yaitu 1 (benar/*on*) dan 0 (salah/*off*). Kekurangan Boolean adalah konsepnya yang rumit.

B. Finger Painting

i. Konsep Finger Painting

Fnger painting atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.¹⁰ Jadi *finger painting* adalah suatu kegiatan yang mengajak anak-anak untuk bermain warna-warni dengan menggunakan jari. Anak-anak bebas mengaplikasikan warna-warni tersebut hingga membentuk suatu gambar yang diinginkan.

Menurut Siti Aisyah, *finger painting* adalah salah satu bentuk menggambar yang berharga dan merupakan ekspresi spontan.¹¹ Jadi *finger painting* adalah salah satu melukis yang dilakukan secara langsung. Dengan menuangkan adonan warna dan menggambar di atas bidang kertas tanpa dapat dihapus. Untuk itu satu kali hasil sudah cukup.

¹⁰ Anies Listyowati dan Sugiyanto, *Finger Painting*, (Jakarta: Erlangga for Kids, 2016), h. 2.

¹¹Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Banten: Universitas Terbuka, 2016), h. 7

Sementara itu, *finger painting* adalah teknik melukis dengan tangan secara langsung menggunakan adonan warna.¹² Jadi *finger painting* adalah salah satu cara yang dipergunakan untuk melukis dengan menggunakan tangan dari ujung jari hingga pergelangan tangan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah sebuah kegiatan di mana anak diajak untuk bermain warna tanpa takut kotor, dengan mengaplikasikan adonan warna ke atas buku gambar. Dalam mengaplikasikan warna anak menggunakan jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan secara langsung. Anak bebas mengaplikasikan adonan warna sesuai dengan apa yang ada dipikirkannya, seperti apa yang pernah anak lihat di masa lalu ataupun berdasarkan pengembangan dari imajinasi anak secara langsung.

Teknik *finger painting* dipergunakan untuk memahami tatacara melakukan kegiatan *finger painting* yang benar diantaranya;

1. Melakukan *blocking*. *Blocking* dalam teknik *finger painting* adalah membuat sketsa atau gambar rancangan langsung menggunakan adonan warna. Lalu seluruh area sketsa warna diwarnai dengan adonan warna. Tahapan ini dilakukan langsung dengan menggunakan jari.
2. Menerapkan berbagai teknik tarikan jari untuk membuat gambar yang diinginkan. Seperti 1 jari spiral dan titik, 1 jari lurus, 1 jari putar, 1 jari melingkar, 1 jari lengkung angkat, 2 garis serong, 2 jari putar, 3 jari

¹²Amelia Sofiyan, *Kreasi Cap Jari*, (Jakarta, Erlangga For Kids, 2016), h. 4.

bergelombang, 3 jari lengkung putar, dan 3 jari putar. Khusus teknik 1 jari spiral dan titik dapat digunakan tanpa melakukan blocking terlebih dahulu.¹³ Jadi *finger painting* dapat dilakukan dengan dua teknik yang pertama adalah teknik memenuhi semua bidang kertas dengan adonan warna. Selanjutnya teknik menarik garis dimana peserta didik dapat mengaplikasikan warna-warni dengan tarikan jari hingga membentuk gambar yang diinginkan

ii. Manfaat *Finger Painting* bagi Perkembangan Anak

Setiap kegiatan pasti memiliki tujuan yang akan dicapai oleh anak yang melakukan kegiatan tersebut. Selain tujuan yang dapat dicapai suatu kegiatan juga dapat bermanfaat bagi anak yang melakukan kegiatan tersebut. *Finger painting* memiliki banyak tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh atau dirasakan oleh anak usia dini. Tujuan akan tercapai apabila terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga ada proses timbal baliknya.

Berikut merupakan tujuan *finger painting* :

1. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan
2. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreativitas anak.
3. Melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot, dan mata.
4. Melatih kecakapan mengkombinasikan warna primer.
5. Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan.

¹³Amelia Sofiyon, *Kreasi Cap Jari, ...*, h. 4-6

6. Memupuk perasaan keindahan.¹⁴

Menurut Anies Listyowati dan Sugiyanto kegiatan *finger painting* sangat bermanfaat bagi perkembangan anak yaitu melatih kemampuan motorik halus anak karena jari-jari anak akan bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya, mengembangkan dan mengenalkan berbagai warna dan bentuk, meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, serta dapat dijadikan sebagai media mengekspresikan emosi anak.¹⁵ Dari pendapat di atas dapat penulis pahami bahwa manfaat *finger painting* itu dapat melatih motorik halus anak serta mengembangkan imajinasi ataupun kreativitas anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa manfaat *finger painting* itu dapat melatih motorik halus anak, serta mengembangkan imajinasi, kreativitas , dan mengenalkan bentuk serta warna-warna terhadap anak.

Finger painting dapat mempergunakan berbagai media dan warna, dengan menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf . Anak *Down Syndrome* mengalami permasalahan dalam motorik halusnya. Salah satunya karena adanya kekakuan pada tangan dengan *finger painting* ini diharapkan anak bisa mengikuti dengan baik.

¹⁴ Heni Intan Sari, *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Di TK Goemerlang*, 2016, h. 34

¹⁵ Anies Listyowati, Sugiyanto ... h. 2

Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki. Kemampuan anak dalam mengontrol, mengkoordinasikan dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jari, adalah menjadi fokus dari perkembangan motorik halus anak. Walaupun perkembangan ini berlangsung bersamaan dengan perkembangan motorik kasar, namun otot-otot dekat batang tubuh matang sebelum otot-otot kaki dan tangan yang mengendalikan pergelangan dan tangan. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak untuk berlatih menggunakan otot-otot besar saat terlibat dalam aktivitas motorik halus.

Dalam perkembangan motorik halus. Ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu: gerakan refleks, waktu dan ketangkasan dan dominasi penggunaan tangan:¹⁶

1) Gerakan refleks

Sebagian besar gerakan refleks dilakukan oleh bayi. Bayi menggerakkan tangan dan jari mereka lewat gerakan refleks, bukan gerakan sadar. Elliot menggambarkan beberapa gerakan refleks yang dilakukan oleh bayi, diantaranya: mengayunkan lengan ke sembarang arah, menangis, gerakan refleks menghisap, membuka mulutnya ketika pipinya disentuh, dan sebagainya. Namun demikian, ketika gerakannya refleks awal ini memudar, maka anak-anak harus benar-benar belajar menggunakan dan mengendalikan tangan dan jari mereka.

¹⁶ Beaty, J.J., *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana, 2013

Gerakan refleks yang paling terkait dengan kemampuan tangan motorik halus adalah gerakan refleks menggenggam, di mana bayi merapatkan jemarinya melingkupi sesuatu di telapaknya. Gerakan refleks menggenggam berlangsung hingga sekitar usia 9 bulan. Sebelum usia ini, bayi tidak bias mengontrol tindakan tangan dan jemarinya secara sadar.

2) Waktu (*timing*)

Seperti halnya kemampuan motorik kasar, kemampuan motorik halus anak-anak pun harus mendapatkan dorongan dari orang tua dalam menggunakan otot-otot kecil mereka. Yang harus dipahami, dalam mengajarkan kemampuan motorik halus kepada anak, apakah harus menunggu mereka siap? Menurut Beaty, tidak juga. Hal ini karena perkembangan anak itu berbeda, begitupun periode waktu antara anak yang satu dan yang lainnya pastilah berbeda. Oleh karena itu, tidak ada salahnya orang tua memberikan dorongan dan arahan kepada anak-anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus mereka, asalkan jangan memaksa anak.

Menurut Beaty, pada dasarnya setiap orang tua di manapun mempunyai “jam biologi” dalam memprediksi perkembangan anak, begitu halnya dengan perkembangan motorik anak. Namun demikian, setiap anak mempunyai “jam biologis” yang berbeda satu sama lain. Oleh karena perkembangan setiap anak terjadi dalam urutan tertentu (walau periode waktu setiap anak berbeda), maka sebagai orang tua harus menilai perkembangan anak melalui pengamatan dan memberinya kegiatan, arahan, dan dorongan yang sesuai.

3) Ketangkasan dan dominasi penggunaan tangan

Ketangkasan mengharuskan gerakan cepat dan tepat tangan dan jari. Anak-anak yang berusia 4 dan 5 tahun sudah bisa mengatur kancing, dan ritsleting kecil, juga menuliskan beberapa huruf dan angka. Anak usia 3 tahun belum matang untuk melakukan hal tersebut. Hal itu tergantung dari proses neurologi, dengan kemampuan tertentu ditempatkan di belahan otak kiri dan kanan.

Laura E. Berk mengungkapkan bahwa gerak motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh, yang melibatkan kelompok otot dan saraf kecil lainnya.¹⁷ Sedangkan Janet W. Lerner, menjelaskan gerak motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Kemampuan motorik halus, mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Beberapa kegiatan yang bias merangsang kemampuan motorik halus anak adalah sebagai berikut:

1) Menyusun *puzzle*

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak usia 3 tahun ke atas. Ketika anak masih berusia 2 tahun, biasanya juga mencoba permainan ini, namun ia akan menyerah di tengah jalan. Sedangkan anak yang lebih tua akan terus berusaha mencocokkan dan memutar potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Dalam permainan ini dibutuhkan kesadaran *perceptual*,

¹⁷Setiani, R. E. Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18(3),2013, h. 455-470.

(yaitu seperti apa bentuk potongan *puzzle*), tetapi pertama-tama anak membutuhkan kemampuan memutar motorik halus untuk menggunakan kemampuan pengenalan bentuk mereka.

Puzzle yang terbuat dari kayu atau sejenisnya, dengan berbagai kerumitan, sebaiknya menjadi salah satu bentuk permainan di sekolah atau di rumah. Permainan *puzzle* melatih ketangkasan jari dan koordinasi mata dan tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk. Selain itu permainan *puzzle* juga sangat bermanfaat bagi orang tua maupun guru dalam menilai dan mengamati anak, hal tersebut seperti yang disampaikan Maldonado, bahwa *puzzle* bias menjadi alat pengamatan dan penilaian yang baik bagi guru, memungkinkan guru mudah mengamati anak-anak konsentrasi, gerakan tubuh, bahasa mereka, berfikir dari segi menyelesaikan masalah, dan melakukan pilihan, dapat diketahui dalam permainan ini.¹⁸

2) Memasak

Memasak bias menjadi “alat” untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Tentunya dalam hal ini, adalah memasak masakan yang sederhana, di mana bukan hasil akhir masakan yang menjadi tujuan, tapi ketika proses memasak tersebut. Hal tersebut seperti yang dijelaskan Gellens, bahwa anak-anak tidak hanya menikmati aktivitas mempersiapkan makanan, dengan aktivitas memasak, tiap indra terlibat, begitu pula berbagai wilayah otak dirangsang serentak. Mengukur, menggunting,

¹⁸ Beaty, J.J., *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana, 2013

mengaduk, dan menuang adonan, sangat bagus untuk koordinasi mata-tangan, dan perkembangan otot besar dan kecil.

Dalam proses memasak, orang tua atau guru harus mengawasi anak supaya tidak terlalu dekat dengan api. Atau, untuk keamanan, bisa saja memasak tanpa menggunakan api. Anak-anak bisa memarut wortel, mengocok telur, mencampur beberapa rempah-rempah, dan aktivitas memasak lainnya.

3) Membentuk adonan mainan atau tanah liat

Dewasa ini, mungkin sudah sangat jarang tanah liat dijadikan media untuk bermain anak-anak. Padahal, bermain dengan tanah liat memberikan pengalaman yang luar biasa bagi anak. Anak-anak bisa meremasnya, meninjunya, menggulungnya, dan menjadikan berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak-anak.

Selain tanah liat, guru juga bisa membuat adonan mainan. Banyak resep dalam membuat adonan mainan, dan berikut adalah salah satunya:

- a. 2,5 cangkir tepung
- b. 0,5 cangkir garam
- c. 2 sendok teh tawas
- d. 2 sendok makan minyak goreng
- e. 2 cangkir air

Cara membuatnya adalah: didihkan air, dan tuangkan ke bahan-bahan yang kering. Aduk rata dan tambahkan minyak goreng. Biarkan mendingin. Saat sudah dingin, remas-remas dengan tangan hingga

lembut. Simpan di wadah kedap udara, tetapi jangan di lemari es. Selanjutnya biarkan anak-anak membentuk adonan sesuai yang ia suka.

Beri anak-anak kesempatan mengerjakan adonan mainan dengan mereka dahulu, memencet, meremas, memukul kemudian membentuknya. Membentuk adonan mainan sesuai dengan keinginannya sendiri merupakan hal yang mengasyikkan bagi anak-anak. Tak jarang, bentuk yang sudah jadi, dirusak kembali untuk membentuk sesuatu yang baru.

4) Menggunakan pensil

Pertama kali anak memegang pensil, crayon, bolpoin, dan alat tulis lainnya, mereka biasanya menggenggam erat-erat: kelima jari dirapatkan seperti kepalan di sekitar alat tulis tersebut. Hal ini tidak mengontrol tanda tulisan, atau coretan, yang mereka akan buat, karena keseluruhan tangan pergelangan, dan lengan terlibat dalam gerakan, bukan jemarinya.

Seiring berjalannya waktu, saat kemampuan motorik mereka berkembang dan mereka mempunyai banyak kesempatan untuk berlatih, akhirnya mereka bisa beralih ke “genggaman presisi”, yaitu memegang alat tulis di antara jempol dan jari. Dalam memegang pensil atau alat tulis lainnya, sebenarnya seorang anak melalui tahapan yang bisa diprediksi. Hal tersebut seperti yang dijelaskan oleh Cratty, yang telah mengamati bahwa tahap paling awal adalah genggaman di mana hanya ada pensil menyentuh halaman kertas dengan lengan dan tangan menggantung. Di tahap berikutnya, jari kelingking dan siku tangan bersandar di halaman kertas, tetapi tangan dan jari digerakkan sebagai satu kesatuan. Terakhir,

anak-anak belajar menggunakan tangan dan jari mereka secara terpisah, dengan tangan menempel di kertas dan jari menggerakkan pensil. Tahap terakhir ini, belum tercapai hingga anak berusia 5 dan 7 tahun.

5) Menggunakan gunting

Belajar memotong dengan menggunting membutuhkan banyak koordinasi dan latihan. Anak-anak yang sudah banyak berlatih menggunting ketika di rumah, akan mengungguli temannya yang belum atau jarang menggunakan gunting, terlepas dari usianya. Terkadang, gunting itu sendiri memang menyulitkan bagi anak untuk belajar menggunakannya.

Bagi anak yang pertama kali memegang gunting, biasanya memegang gunting dengan cara yang sembarang tangan, layaknya ketika anak pertama kali belajar memegang pensil atau alat tulis lainnya. Oleh karena itu, orang tua ataupun guru harus mencontohkan bagaimana menggunakan gunting tersebut, seperti yang dijelaskan oleh Bodrova dan Leong, seperti berikut :

“Para guru mungkin harus mencontohkan bagaimana memegang gunting, karena anak-anak meskipun mungkin telah melihat orang dewasa memegangnya dengan benar, seringkali tidak focus. Jelaskan apa yang anda lakukan dengan tangan anda melalui kata-kata, sehingga anak bisa dalam menggunakannya. Misalnya, katakana “Untuk menggerakkan gunting, tekan, tekan,”

Sebagian besar anak pada usia 4 tahun bisa mengguting sepanjang garis lurus tanpa merasa kesulitan, tetapi banyak anak yang merasa kesulitan membelokkan atau mengikuti garis bengkok. Dalam hal ini, anak-anak membutuhkan kesempatan untuk berlatih.

6) Membuka dan menutup resleting dan kancing

Membuka dan menutup resleting dan kancing, merupakan kemampuan yang tidak hanya menolong diri sendiri atau melatih sikap mandiri anak tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Sebagai orang tua, tentunya kita menginginkan anak-anak untuk dapat menguasainya sehingga tidak merepotkan orang lain. Ketika apa-apa dilakukan oleh orang tua, maka anak akan manja, yang di sisi lain juga menyebabkan koordinasi motorik mereka belum berkembang dengan memadai.¹⁹

Jika orang tua di rumah terlalu memanjakan anak, seperti mengancingkan dan merapatkan pakaiannya, maka sejatinya anak-anak kehilangan kesempatan berharga ketika anak itu sudah sekolah, dan guru mendorong untuk melakukannya sendiri, bisa jadi anak tersebut menolaknya dan menginginkan guru yang melakukannya seperti halnya orang tua di rumah.

Dalam hal ini yang seharusnya dilakukan orang tua adalah dengan memberikan anak-anak banyak kesempatan dan latihan untuk memakai dan melepaskan baju atau sepatu sendiri. Terkadang, orang tua harus membantu seorang anak untuk menjelaskan bagaimana caranya melepas sepatu, mengaitkan dan melepas kancing baju, dan sebagainya, tetapi pastikan menunjukkan caranya dan biarkan anak mencobanya.

¹⁹Azzuhaira, R, *Meningkatkan Keterampilan Bantu Diri Berpakaian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Bingkai Pakaian (Penelitian Tindakan Kelas di TK Hubaya I Jakarta Timur)*, Disertasi, Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Apabila gerak motorik kasar dan motorik halus dibuat tabel perbandingan, hasilnya seperti berikut :

No	Usia	Perkembangan Motorik Kasar	Perkembangan Motorik Halus
1	0-1 tahun	Mengangkat kepala, tengkurap, belajar duduk, merangkak	Meremas kertas, menyobek, dan menggenggam dengan erat
2	1-2 tahun	Duduk, berdiri, berjalan merambat, berjalan kecil, naik turun tangga	Mencorat-coret, <i>melfinger painting</i> kertas, menggunting sederhana, dan sering memasukkan benda ke dalam tubuhnya
3	2-3 tahun	Anak mampu berjalan (mundur, menyamping, dan berbelok), berlari kecil, melompat, mendorong, dan menyetir sepeda	Memindahkan benda, meletakkan barang, <i>melfinger painting</i> kain, mengenakan sepatu dan pakaian
4	3-4 tahun	Berjalan naik turun tangga, memilih makanan, berdiri dengan satu kaki, melompat, berputar, melempar bola	Melepas dan mengencangkan baju, makan sendiri, menggunakan gunting, dan menggambar wajah
5	4-5 tahun	Berjalan naik turun tangga tanpa pegangan, berjalan dengan ritme kaki yang sempurna, memutar tubuh, melemparkan menangkap	Bisa menggunakan garpu dengan baik, menggunting mengikuti arah, dan menirukan gambar segitiga

		bola	
6	5-6 tahun	Menunjukkan perubahan yang ceap, bertambah jauh melempar bola, dan cekatan menangkapnya, mengendarai sepeda dengan bergaya	Mampu menggunakan pisau untuk makan-makanan lunak, mengikat sepatu, bisa menirukan sejumlah angka, dan kata-kata sederhana.

iii. Kelebihan dan Kekurangan *Finger Painting*

Finger painting juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Haniech menyatakan bahwa, kelebihan *finger painting* yaitu memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerakan membuat huruf. Di samping itu, *finger painting* juga mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat diri. Kekurangan *finger painting* yaitu bermain kotor dan terkadang anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari jemari anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari kegiatan *finger painting* adalah di mana anak bebas membuat lukisan sesuai dengan keinginannya. Selain itu anak juga dapat merasakan kontrol jarinya karena adanya sensasi pada jari ketika menggoreskan adonan di buku gambar. Anak juga dapat mengenal konsep warna dan anak merasa senang karena anak bebas berekspresi. Kemudian untuk kekurangannya, karena dalam

kegiatan *finger painting* ini adonan sedikit lengket, anak terkadang merasa jijik dikarenakan adonannya lengket pada tangan seperti lem.

C. Aplikasi Finger Painting

Android adalah *system operasi open source* di mana semua orang bisa mengembangkannya, hal itulah yang membuat perkembangan aplikasi android semakin cepat dan bertumbuh kembang. Beragam aplikasi mulai dari *tool* hingga permainan telah bertebaran dalam *Playstore* yang bisa diunduh baik secara gratis maupun berbayar.

Android merupakan sistem operasi berbasis *linux* untuk perangkat *mobile* yang dikutip dari situs Wikipedia. Android merupakan sistem operasi gratis dan *open source*, jadi android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan suatu aplikasi sendiri yang mampu bersaing di tengah keramaian smartphone *Blackberry* dan *iPhone* yang terlebih dahulu meramaikan pasaran.²⁰

Android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan *computer tablet*. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis resmi pada tahun 2007.

Android adalah sistem *operasi open source*, dan Google merilis kodenya di bawah lisensi Apache. Kode *open source* dan lisensi perizinan pada android

²⁰Masruri, M. Hilmi. 2015. *Buku Pintar Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo h. 2

memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembangan aplikasi.

Di sisi lain, android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java. Pada masa kini, sebagian besar vendor *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis android.²¹

Finger painting adalah teknik melukis dengan mengoleskan tepung kanji pada kertas / karton dengan jari atau dengan telapak tangan. Macam-macam *finger painting* menurut Mery Ann 'Brandt yaitu:²²

i. Gelombang, goyangan dan cetakan

Gambar *finger painting* bentuk gelombang dan goyangan buat gerakan, gelombang, goyangan jari dan jempol serta beberapa tanda lainnya dengan menggunakan bagian-bagian tangan yang lainnya.

ii. Desain simertis

Lukis pada setengah kertas kemudian lipat kertas tersebut dengan tangan, buka kertas tersebut kembali dan akan menimbulkan ciplakan yang mirip dengan lukisan yang telah digambar pada kertas sebelumnya.

²¹Masruri, M. Hilmi. 2015. *Buku Pintar Android*. Jakarta ... h. 4

²²Lin Marlin, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok A PAUD Mutiara Bangsa Sambirejo Kec. Pare – Kediri*, Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, h. 12

iii. Jaringan atau susunan

Gunakan sisir atau kuas fleksible, busa, tongkat dan kain karton pada permukaan jari yang akan dilukis.

iv. Pengsketan atau penyusunan

Finger painting bentuk pengsketsan. Tarik garis desain yang diinginkan diareal lukis yang basah dengan ujung jari. Tangan di sekeliling dunia.

v. Lukis tanganmu dengoleskan warna yang berbeda di setiap ujung jarinya. Tekankan tangan tersebut ke sebuah kertas dan jangan pindahkan telapak tangan tersebut sampai terlihat seperti lingkaran bumi yang biru dan hujan dengan multi warna yang berbeda di sekitarnya.

vi. Topi pesta yang kerucut

Lukis tanganmu dengan warna yang disukai, tempelkan tanganmu pada sebuah kertas yang membentuk gambar kerucut hias tersebut dengan titik yang menggunakan ujung jari yang telah diwarnai. Lakukan hal tersebut secara terus menerus sampai membentuk kerucut es krim.

vii. Lukisan titik-titik

Buat lukisan yang tersusun penuh titik-titik. Gunakan berbagai warna yang berbeda satu dengan yang lainnya. Guna menghasilkan lukisan yang menarik.

viii. Binatang

Kita dapat membuat lukisan binatang dengan jari. Contohnya gambar binatang, gambar badan burung merak atau bebek. Gunakan ujung jari untuk melukis bulu burung tersebut disekitar badannya. Melukis dengan jari adalah salah satu cara yang mudah untuk menyalurkan kreativitas anak dan juga bisa melatih kelenturan jari jemari anak, cara pembuatannya sangat gampang dan bisa dibuat sendiri oleh orang tua di rumah. Penelitian ini hanya menggunakan lukisan gelombang goyang dan cetakan. Adapun warna yang penulis gunakan adalah kuning, biru, merah, hijau, dan ungu. Alasan peneliti mengambil lukisan gelombang, goyang dan cetakan itu, karena tangan anak *Down Syndrome* kaku dan kasar dan diharapkan dengan kegiatan *finger painting* ini bisa melatih kelenturan jari-jemarinya.

Bahan dan cara pembuatan *finger painting* ini adalah :

- i. Maizena
- ii. Bahan : 8 sdm tepung Maizena, 480 ml air dingin,
- iii. Pewarna makanan

Cara pembuatan :

- i. Campur tepung maizena diatas penggorengan teflon di atas api sedang. Tambahkan air dingin dan aduk sampai tercampur merata dan mengental.

- ii. Bagi adonan kedalam enam buah wadah dan warnai masing-masing wadah dengan pewarna makanan, aduk rata dan biarkan dingin.
- iii. Simpan dalam wadah tertutup rapat untuk penggunaan selanjutnya.
- iv. Sediakan pasir di dalam nampan plastik

Dalam latihan finger painting ini dapat dilakukan dengan cara:

Persiapan

- i. Sediakan kertas karton untuk melukis
- ii. Beberapa mangkok yang berisi kanji yang sudah diberi berbagai macam warna
- iii. Sedia air untuk mencuci tangan
- iv. Sediakan handuk dan lap untuk melap tangan setelah melakukan kegiatan finger painting.

Pelaksanaan

- i. Sebelum memulai terlebih dahulu berikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan satu persatu nama-nama media yang digunakan dalam kegiatan *finger painting*
- ii. Anak atau siswa diminta untuk mempersiapkan kertas karton
- iii. Kemudian, intruksikan anak untuk mencelupkan jari jemarinya ke dalam mangkok yang berisi kanji berwarna dan melukiskannya dengan gerakan-gerakan kekertas karton yang telah tersedia.

Goresan jari jemari mungil itu akhirnya menghasilkan sebuah karya lukisan yang penuh warna.

- iv. Jika kanji mulai mengering. Tambahkan air secukupnya untuk memudahkan penggunaan kanji selanjutnya.
- v. Setelah kegiatan ini berakhir, mintalah anak untuk membersihkan tangannya dengan air, kemudian gunakan lap atau handuk untuk mengeringkan tangan anak
- vi. Berikan latihan ini secara kontiniu.

Untuk penggunaan pasir gerakan jari- jemari seperti menekan, meremas, dan menaburkan pasir, menggosok pasir di atas nampan.²³

D. Keterampilan

Menurut Bambang Wahyudi, keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek.

Keterampilan kerja ini dikelompokan menjadi tiga kategori yaitu :

- i. Keterampilan mental seperti analisa, membuat keputusan, menghitung dan menghafal
- ii. Keterampilan fisik seperti keterampilan yang berhubungan dengan anggota tubuh dan pekerjaan.
- iii. Keterampilan sosial seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang dan lain-lain.²⁴

Menurut Soemarjadi keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang

²³Lisdayanti, R., Syukri, M., & Yuniarni, D. *Pembelajaran Melukis Teknik Finger Painting untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Di TK Islamiyah Pontianak*, Jurnal Untan h. 3-4

²⁴ Bambang Wahyudi, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Bandung : Sulita, 2002), h. 33

kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.²⁵

Keterampilan menurut Davis Gordon adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat.²⁶ Menurut Nadler keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.²⁷ Menurut Dunnette, keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan diri dari hasil training dan pengalaman yang didapat.²⁸

Berdasarkan pengertian tersebut diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan yang didapatkan melalui tahap belajar atau pelatihan untuk melakukan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat.

E. Kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, baik yang sifatnya sederhana sampai membutuhkan tingkat berpikir yang tinggi. Selanjutnya memahami, bertindak serta digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan dasar totalitas berpikir

²⁵ Soemarjadi, *Pendidikan Keterampilan* (Jakarta : Depdikbud, 1992), h. 2

²⁶ Davis Gordon, *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*, (Jakarta : PT. Pustaka Binaman Presindo, 1999), h. 55

²⁷ Nadler, *Keterampilan dan Jenisnya*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 1986), h. 73

²⁸ Dunnette, *Keterampilan Pembukuan*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 1976), h. 33

yang rasional. “Definisi mengenai kecerdasan biasanya diidentikkan dengan prestasi akademik yang diperoleh dilembaga pendidikan”.

Kecerdasan sebagai kemampuan potensial berkembang atau tidak, bergantung pada faktor-faktor berikut;

- i. Faktor biologis, termasuk di dalam faktor keturunan atau genetika dan luka atau cedera otak sebelum, selama dan setelah kelahiran
- ii. Sejarah hidup pribadi, termasuk di dalam pengalaman-pengalaman dengan orangtua, guru, teman sebaya, kawan-kawan dan orang lain, baik yang membangkitkan maupun yang menghambat kecerdasan.
- iii. Latar belakang kultural dan historis, termasuk waktu dan tempat serta sifat dan kondisi kehidupan budayanya.²⁹

Menurut pendapat Howard Gardner, ia membagi kecerdasan menjadi sembilan kecerdasan yaitu³⁰;

- i. Intelejen Linguistik

Intelejen linguistik adalah suatu kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara oral maupun tertulis seperti dimiliki para pencipta puisi, editor, jurnalis, dramawan, sastrawan, pemain sandiwar, maupun orator. Kemampuan ini berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan bahasa secara umum. Orang dengan intelegen linguistik tinggi akan mampu berbahasa dengan baik dan lancar. Serta mampu mengembangkan kemampuan berbahasa dan menguasai beberapa bahasa.

²⁹ Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsah, *Landasan Bimbingan dan ...*, h. 239

³⁰ Paul Suparno, *Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*, (Yogyakarta : Kanisius, 2004), h. 19-43

ii. Intelegen Matematis-Logis

Kecerdasan ini adalah kemampuan yang lebih berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, seperti dipunyai seseorang matematikus, santis, programer, dan logikus. Termasuk dalam intelegensi tersebut adalah kepekaan kepada pola pikir logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan. Dalam hal ini orang dengan kecerdasan matematis-logis tinggi akan mudah dalam menghadapi suatu permasalahan karena mereka melihat inti permasalahan dengan jelas. Jalan pikiran mereka berlari sehingga dengan mudah mampu menemukan sebab dan akibat dari sebuah persoalan mereka. dalam menghadapi persoalan mereka terlebih dahulu akan menganalisis secara sistematis dan kemudian barulah mengambil kesimpulan secara keseluruhan dan memecahkannya.

iii. Intelegensi Ruang-Visual

Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang-visual secara tepat, seperti dipunyai para pemburu, arsitek, navigator, dan dekorator. Dan termasuk di dalam kecerdasan ini adalah kemampuan mengenal bentuk dan benda secara tepat serta kepekaan dalam keseimbangannya.

iv. Intelegensi Kinestetik-Badani

Kecerdasan ini adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengespresikan gagasan dan perasaan seperti ada pada

aktor, atlet, penari, pemahat, dan ahli bedah. Dalam intelegensi ini termasuk ketrampilan koordinasi dan kemampuan fleksibilitas tubuh.

v. Intelegensi Musikal

Kecerdasan ini adalah kemampuan yang ada pada diri seseorang untuk mengembangkan, mengespresikan dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara. Termasuk kepekaan dalam instrumen, ritme, intonasi, melodi. Kemampuan memainkan alat musik, kemampuan menyanyi, kemampuan menciptakan sebuah lagu, kemampuan untuk menikmati lagu, musik dan nyanyian. Orang dengan kecerdasan ini sejak kecil akan dengan mudah mempelajari musik dan memainkannya dan cenderung peka terhadap suara dan musik. Yang menonjol dari kecerdasan ini adalah mereka dapat mengungkapkan perasaan dan pemikiran mereka dalam bentuk musik. Mereka dengan mudah mempelajari sesuatu bila dikaitkan dengan musik atau lagu.

vi. Intelegensi Interpersonal

Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, tempramen orang lain. Kepekaan dan ekspresi wajah, suara, isyarat dan orang lain juga termasuk dalam intelegensi ini. Secara umum intelegensi interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Intelegensi ini banyak dimiliki oleh komunikator, fasilitator, dan penggerak massa. Orang

dengan intelegensi intrapersonal ini biasanya sangat mudah bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain. Mereka cenderung peka terhadap orang lain mudah simpati serta berempati terhadap orang lain. Suka memberikan masukan kepada orang lain.

vii. Intelegensi Intrapersonal

Kecerdasan ini adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasarkan pengenalan diri itu. Termasuk dalam intelegensi ini adalah kemampuan berefleksi dan keseimbangan diri. Orang seperti ini mempunyai kesadaran tinggi akan gagasan-gagasannya, dan mempunyai kemampuan untuk mengambil keputusan pribadi. Ia sadar akan tujuan hidupnya. Ia dapat mengatur perasaan dan emosinya sehingga kelihatan sangat tenang. Orang dengan intrapersonal tinggi biasanya mudah berkonsentrasi dengan baik. Ia mempunyai kesadaran diri dan dapat mengekspresikan perasaan-perasaan mereka yang berbeda dengan tenang. Pengenalan akan dirinya sungguh mendalam dan seimbang. Kesadaran akan realitas spiritual sangat tinggi. Orangnyanya kebanyakan refleksif dan suka kerja sendiri. Bahkan kadang mereka suka menyepi sendiri di tempat terasing. Para pendoa batin dan pembimbing rohani yang andal kebanyakan punya intelegensi intrapersonal yang tinggi.

viii. Intelegensi Lingkungan

Kecerdasan ini adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensi lain dalam alam natural. Kemampuan untuk memahami dan menikmati alam dan mengunakan kemapuan itu secara produktif dalam berburu, bertani pengembangan pengetahuan akan alam. Orang dengan kemampuan intelegensi lingkungan tinggi biasanya mampu hidup di luar rumah dapat berkawan dan berhubungan dengan alam dengan baik.

ix. Intelegensi Eksistensial

Kecerdasan ini adalah kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia. Orang tidak puas hanya menerima keadaannya, keberadaannya secara otomatis , tetapi mencoba menyadari dan mencari jawaban yang terdalam. Intelegensi ini sangat berkembang pada banyak filsuf, terlebih filsuf ekstensial yang selalu mempertanyakan dan mencoba menjawab persoalan eksistensi hidup manusia.

F. Konsep Kelompok Bermain

Tentang Standar Nasional Pendidikan anak usia dini dijelaskan bahwa satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk taman kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitfinger paintingn Anak (TPA), dan satuan PAUD Sejenis (SPS).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 ini Kelompok Bermain (KB) jelas merupakan layanan dan program PAUD yang sangat penting.

Kelompok Bermain (KB) adalah wadah pembinaan sebagai usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain dan menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar. Selain itu, Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal (PAUD nonformal) yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak pada masa usia 0-8 tahun ini mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Pendidikan anak usia dini khususnya pada jenjang kelompok bermain dalam menyelenggarakan pendidikan memfokuskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik kasar dan motorik spiritual, kecerdasan sosial emosional atau kecerdasan sikap dan perilaku serta beragama, kecerdasan bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, dan sebaiknya kegiatan yang disediakan harus sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan setiap anak. Pada kenyataannya, sebagian besar orang tua dan pendidik tidak memahami akan potensi luar biasa yang dimiliki oleh anak usia dini. Kondisi

itu disebabkan oleh keterbatasan orang tua dan pendidik akan pengetahuan dan informasi yang berkaitan dengan pengasuhan dan perlindungan pada anak usia dini. Keterbatasan itu pada akhirnya mengakibatkan multipotensi dan multi kecerdasan yang dimiliki oleh anak tidak dapat berkembang dengan optimal.

Ruang lingkup program kegiatan belajar kelompok bermain adalah Hapidin mengintegrasikan delapan aspek perkembangan atau kemampuan melalui : (1) Program kegiatan belajar dalam rangka pembentukan perilaku yang antara lain meliputi keimanan dan ketaqwaan, budi pekerti, sosial dan emosional, dan disiplin. (2) Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang antara lain meliputi kemampuan berbahasa, daya pikir, keterampilan dan seni, dan kesehatan jasmani. Pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar tersebut dicapai melalui tema-tema yang dikembangkan sendiri oleh pendidik.³¹

Mengacu pada pendapat di atas maka pada intinya fungsi program pembelajaran pada kelompok yaitu aspek program pembentukan perilaku anak dan aspek pengembangan kemampuan dasar. Kedua rambu ini merupakan elemen dasar dalam rangka pencapaian hasil belajar anak melalui aktivitas bermain.

Depdikbud menegaskan bahwa: “Kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan

³¹Hapidin & Gunarti, Winda, *Perencanaan, Pengelolaan, dan Evaluasi Pengajaran di TK*. Jakarta: Ghyats Alfiani Press, 1997, h. 15

diri dalam lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar.”³²

Senada dengan pendapat di atas, maka Sudono mendefinisikan kelompok bermain yaitu: “Kelompok anak yang melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan alat atau tanpa alat sehingga menghasilkan suatu informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.”

Kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kelompok bermain adalah salah satu wadah berkumpulnya sekelompok anak yang berumur tertentu dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan memberikan kesenangan kepada mereka sehingga dapat bertumbuh dan berkembang sesuai potensinya dan siap memasuki tingkat pendidikan selanjutnya.

Program kegiatan belajar kelompok bermain berfungsi yaitu (1) meningkatkan kesejahteraan anak melalui kesehatan dan gizi, (2) mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangannya. Sedangkan menurut Depdikbud menegaskan bahwa: “Program kegiatan belajar kelompok bermain bertujuan untuk

- i. meningkatkan keyakinan dalam beragama;
- ii. mengembangkan budi pekerti dalam kehidupan anak;
- iii. mengembangkan sosialisasi dan kepekaan emosional;
- iv. meningkatkan disiplin melalui kebiasaan hidup teratur;
- v. mengembangkan komunikasi dalam kemampuan berbahasa;

³²Depdiknas. *Metode Khusus Mengajar di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat, 2004 h. 2

- vi. meningkatkan pengetahuan atau pengalaman melalui kemampuan daya pikir;
- vii. mengembangkan koordinasi motorik halus dan kreatifitas dalam keterampilan dan seni;
- viii. meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam rangka kesehatan jasmani.”

Adapun rambu-rambu kegiatan belajar kelompok bermain menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini yaitu : (1) Program kegiatan belajar kelompok bermain merupakan pegangan bagi pembina, pengelola, pengasuh dan orang tua yang mempunyai kekhasan dalam bermain sesuai dengan tujuan pendidikan dan prinsip-prinsip pelaksanaan pendidikan, (2) Program kegiatan belajar kelompok bermain hendaknya dipelajari secara terintegrasi antar delapan aspek perkembangan/kemampuan. (3) Dalam mencapai kemampuan yang diharapkan, kegiatan belajar dilakukan sambil bermain dengan memanfaatkan pengalaman otentik (pengalaman yang dialami sendiri oleh anak), (4) Kemampuan yang diharapkan dicapai dalam pelaksanaannya dapat dilakukan secara bertahap dan berulang sesuai dengan kemampuan anak. (5) Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai dikembangkan melalui tema yang sesuai dengan lingkungan terdekat anak. (6) Program kegiatan belajar kelompok bermain merupakan kemampuan minimal yang hendaknya dimiliki anak sesuai dengan tumbuh kembangnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka rambu-rambu ini merupakan pedoman yang diharapkan kepada tenaga pendidik kelompok bermain untuk dapat diterapkan agar dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan kompetensi anak didik. Terkait dengan penerapan rambu-rambu ini Hapidin mengemukakan bahwa: “Dalam penyelenggaraan kelompok bermain, setiap penyelenggara harus memperhatikan empat komponen, yaitu kurikulum, tenaga pendidik, anak didik, serta sarana dan prasarana bermain. Keempat komponen akan dijabarkan dalam penjelasan berikut.

Kurikulum merupakan salah satu aspek input (masukan) utama yang harus diperhatikan oleh penyelenggara kelompok bermain. Kurikulum merupakan seperangkat program, aturan atau pedoman dalam melaksanakan kegiatan pendidikan pada suatu lembaga. Kejelasan tujuan suatu lembaga pendidikan akan lebih jelas lagi dan dapat difahami dari aspek kurikulum yang dirancang dan akan dilaksanakan. Dan aspek kurikulum, suatu lembaga dapat memberikan gambaran umum tentang isi program dan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan dan dikembangkannya.

Kurikulum pada Kelompok Bermain dapat menggunakan Menu Acuan Pembelajaran Generik yang dibuat oleh Direktorat PAUD atau Kurikulum berbasis kompetensi untuk anak usia dini dengan kategori usia yang sesuai dengan usia anak Kelompok Bermain, yaitu usia 3 sampai 6 tahun. Kedua panduan ini mengenal potensi anak yang seharusnya dikembangkan pada usia tersebut. Dengan adanya panduan ini, pihak penyelenggara akan semakin

mudah untuk menyusun sebuah kurikulum Kelompok Bermain yang sesuai dengan tujuan lembaganya serta tetap memiliki komitmen untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak.

Pendidik (sebutan guru atau pamong) pada Kelompok Bermain merupakan subjek pendidikan yang sekaligus menjadi unsur sentral masukan (input) penyelenggaraan Kelompok Bermain. Guru memiliki kewajiban sebagai perancang, penggerak, pengarah dan pelaksana serta pengembangan model pendidikan yang diterapkan dalam Kelompok Bermain tersebut. Guru Kelompok Bermain memiliki kewenangan untuk didampingi oleh seorang guru bantu (jika jumlah anak kelompok bermain di atas 20) yang bertugas membantu dirinya dalam mengorganisasikan pembelajaran setiap hari. Selain itu, penyelenggaraan Kelompok Bermain dapat pula dibantu oleh beberapa staf antara lain tata usaha dan *cleaning service*.

Tata usaha akan membantu dalam kelancaran administrasi dan pelayanan pendidikan sementara *cleaning service* akan membantu guru dalam menyiapkan kondisi fisik ruangan agar senantiasa bersih dan terawat. Kualifikasi pendidik kelompok bermain sebaiknya minimal SLTA dan telah memperoleh kegiatan sertifikasi sebagai guru atau pamong kelompok bermain yang diselenggarakan pemerintah pusat atau pemerintah daerah melalui departemen pendidikan nasional. Sertifikasi program dilaksanakan dengan standar waktu yang identik dengan program diploma pada perguruan tinggi. Hal ini perlu dipertimbangkan mengingat usia anak pada Kelompok

Bermain dan sarana yang berbasis pada lingkungan sekitar membutuhkan performansi dan kreativitas guru atau pamong yang handal.

Anak didik merupakan salah satu komponen yang harus menjadi perhatian khusus dalam manajemen input penyelenggaraan Kelompok Bermain. Anak didik pada Kelompok Bermain adalah anak yang memiliki rentang usia 3 tahun. Hal ini ditegaskan dalam PP No. 27/ 1999 pasal 6 (ayat 2) yaitu: “Kelompok Bermain adalah bentuk pendidikan prasekolah yang menyelenggarakan pendidikan dini bagi anak usia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.”

Karakteristik umum dan khususnya kemampuan awal anak usia dini dapat dijadikan langkah awal untuk melaksanakan kurikulum secara lebih fleksibel yang mencakup jenis dan tingkatan kemampuan atau kompetensi pendidikan, strategi dan metodologi pembelajaran melalui permainan, proses belajar mengajar serta prosedur pelaporan perkembangan anak.

Ukuran kelompok anak dalam kelompok bermain juga merupakan hal pokok yang perlu menjadikan perhatian para pengelola atau penyelenggara pendidikan anak usia dini. Ukuran kelompok anak akan menjadi dasar pemenuhan kebutuhan tenaga pendidik untuk seluruh kelompok anak. Pada umumnya, guru atau pamong akan lebih banyak memperoleh keuntungan dan kemudahan jika mengelola anak dalam jumlah kecil dibandingkan dengan jumlah anak dalam kelompok besar. Beberapa masalah yang mungkin terjadi

pada kelas besar diantaranya adalah: 1) Lebih sulit memberikan perhatian secara individual, 2) Guru akan dibatasi oleh rentangan dari strategi pembelajaran, 3) Guru tidak secara tepat mengakomodasi karakteristik anak, 4) Waktu pengarahan dipengaruhi langsung oleh kekuasaan guru dalam suatu kelompok dan, 5) Anak-anak hanya mulai menjadi sesuai pada suatu kelompok .

Implementasi segala konsep dalam kurikulum harus diterjemahkan melalui penataan sarana dan prasarana bermain. Penataan sarana bermain di Kelompok Bermain perlu mendapat perhatian khusus setelah rancangan dan ketetapan kurikulum oleh penyelenggara. Setting sarana bermain *indoor* (dalam ruangan jika ada ruangan anak khusus) dan sarana bermain *outdoor* (luar ruangan) harus ditata dan diadaptasi sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan anak usia Kelompok Bermain, yakni 3 tahun. Kedua hal tersebut secara jelas diuraikan dalam suatu rencana tata ruang sederhana apapun yang merupakan representasi dari isi kurikulum dan profesionalitas penyelenggara Kelompok Bermain.

Untuk menata sarana prasarana bermain Kelompok Bermain membutuhkan kemampuan, keterampilan serta kepekaan mengenal kebutuhan anak dalam berbagai aspek perkembangan. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan Sarana/prasarana bermain, antara lain (1) sesuai dengan kebutuhan anak; (2) Tipe atau jenis program yang akan dikembangkan (misalnya pada sentra bahan alam, sentra main peran, sentra

olah tubuh, sentra imtaq, sentra seni, sentra balok, sentra persiapan); (3) Keselamatan isi dan penggunaan sarana/prasarana bermain; (4) Variasi sarana dan alat bermain dari berbagai aspek; (5) Fleksibilitas (keluwesan) dalam menggunakan, mengubah, memindahkan atau memanipulasi dan (6) Pertimbangan dana yang ada.

Sesuai dengan pemaparan di atas, maka dapat dipahami bahwa aspek yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan kelompok bermain yaitu struktur program kelompok bermain waktu, dan tempat pelaksanaannya, sumber daya yang terlibat, dana dan sarana yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan, hasil-hasil yang diharapkan, mengevaluasi program dan mengembangkannya.

G. Penelitian Terdahulu

1. Dewi Dewi Fitriani, Aisyah, Novi Arvionta, Jurnal Bunayya Vol. 6 No. 1 Tahun 2020, *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini*. Penelitian ini bertujuan melihat aktivitas apa pada guru yang dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran terutama pada kegiatan main *finger painting*. Penelitian ini juga melihat apakah terjadi peningkatan pada nilai kreativitas anak di aspek perkembangan motorik halus. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus. Data dikumpulkan melalui *check list* observasi guru dan kreativitas anak dan dianalisis secara naratif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya panduan *check-list*

sebanyak 26 kegiatan aktivitas guru, terjadi peningkatan yang lebih baik pada hasil kinerja guru didalam kelas. Hasil penelitian aktivitas guru menunjukkan peningkatan persentase pada kegiatan yang dilakukan oleh guru di siklus 1 dari 76, 91% menjadi 92,29% di siklus II. Kemudian, kemampuan kreativitas motoric halus anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan finger painting dengan menggunakan jari-jari tangan juga dinilai berhasil. Nilai kreativitas ini meningkat dari siklus I sebesar 53,9% menjadi 84,7% pada siklus II. Hal ini terjadi dengan adanya pemberian variasi jenis gambar dan warna sesuai dengan keinginan anak serta intensitas penggunaan jari jemari anak pada saat bermain *finger painting*.

2. Dewa Ayu Putri Ariska Pinatih, Dr. M.G. Rini Kristiantari, M.Pd., Drs. I Ketut Ardana, M.Pd, e-Journal PG-PAUD Undiksha, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dalam Menulis Dengan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Gambar Pada Anak Kelompok B2 Semester II di PAUD Kusuma 2 Denpasar Tahun Ajaran 2014/2015*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak dalam menulis setelah diterapkannya metode pemberian tugas berbantuan media gambar pada anak kelompok B2 Semester II di PAUD Kusuma 2 Denpasar Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 orang anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dengan instrumen lembar observasi. Data hasil penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik

analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus dalam menulis dengan menerapkan metode pemberian tugas berbantuan media gambar pada siklus I sebesar 61.1% menunjukkan pada kategori rendah kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85.7% pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode pemberian tugas berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menulis pada anak kelompok B2 semester II di PAUD Kusuma 2 Denpasar sebesar 24.6%.

3. Resty Lisdayanti, M. Syukri, Desni Yuniarni, *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Pembelajaran Melukis Teknik Finger Painting Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus di TK Islamiyah Pontianak*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik halus pada pembelajaran seni rupa melalui teknik lukis jari pada anak usia 5-6 tahun di Pontianak Tenggara TK Islamiyah. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan belajar melukis melalui teknik lukis jari untuk meningkatkan motorik halus perkembangan pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Sumber data ini penelitian melibatkan 1 orang guru dan anak kelompok B3 di Islamiyah yang berjumlah 16 orang orang sebagai subjek. Setelah data terkumpul, maka data disajikan untuk menarik kesimpulan.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa melukis melalui lukisan jari teknik untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pun mengalami peningkatan, yaitu yang dilakukan anak bisa melenturkan jari mereka. keduanya dengan hasil 75% BSH dan 25% BSB. Menjelajahi persentase MB 37,5%, BSH 43,75% dan BSB 18,75%, serta anak-anak juga bisa tertata rapi dari hasil persentase MB 25%, BSH 68,75% dan BSH 6,25%. Peningkatan aktivitas belajar pada perkembangan motorik halus anak adalah untuk merangsang otot-otot kecil anak seperti jari dan merangsang mata dan tangan koordinasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Padilah Kota Bengkulu yang terletak di Jalan Raden Fatah RT. 16 RW.03 No. 25, Kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Waktu penelitian dimulai pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2021.

2. Jenis dan Perencanaan Penelitian

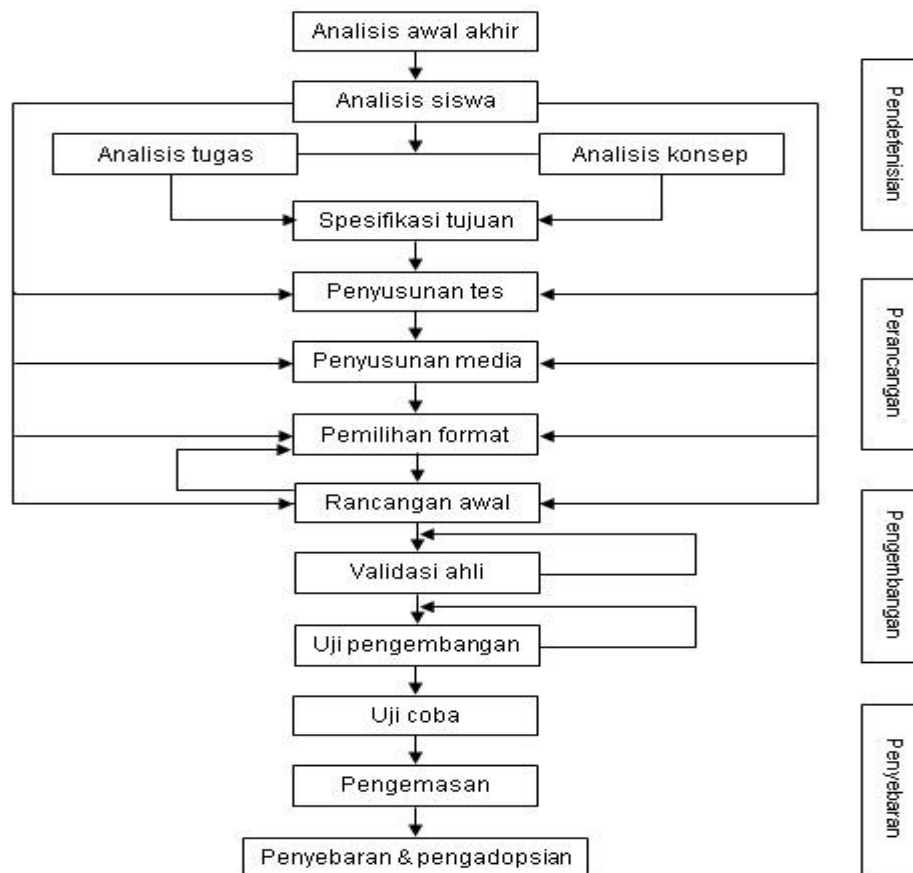
Penelitian pengembangan media pembelajaran *finger painting* mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono bahwa penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³³

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi. Produk yang dikembangkan kemudian diuji

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015, h. 407

kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motorik halus anak dalam penggunaan aplikasi *finger painting* di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3. Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

(Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6-9)

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini, mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, menyiapkan rancangan tampilan media, pengumpulan bahan yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik tingkat sekolah menengah pertama, sampai menyiapkan bahan-bahan sebagai evaluasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Prosedur perencanaan penelitian media pembelajaran materi pemanasan global ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut:

i. **Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. *Analisis Awal (Front-end Analysis)*

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan aplikasi. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media pop-up yang sesuai untuk dikembangkan.

b. *Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)*

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta

didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis materi yang akan dikembangkan melalui aplikasi.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam aplikasi *finger painting* yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam aplikasi *finger painting*, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

ii. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan

dan merancang isi aplikasi, membuat desain aplikasi. yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media *pop-up* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki aplikasi sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan aplikasi dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa Draft I dari aplikasi *finger painting*.

Adapun produk yang didesain oleh peneliti bernama WABERIN. Aplikasi WABERIN ini adalah diambil dari kata *Warnai Bersama Indah*.



Gambar 1.1 Logo Aplikasi

iii. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik.

Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi dalam aplikasi sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Aplikasi yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah aplikasi tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan aplikasi yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draft II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan aplikasi dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa aplikasi yang telah direvisi.

iv. Tahap Diseminasi (*Diseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan aplikasi. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir aplikasi finger painting secara terbatas kepada guru di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

3. Subjek Dan Objek Dan Partisfingern paintingn Dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa PAUD Al Padilah di Kel. Pagar Dewa Kota Bengkulu.

4. Peranan dan Posisi Penelitian dalam Penelitian

Posisi dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku penelitian. Dalam melakukan tindakan penelitian, peneliti berkolaborasi dengan guru yang posisinya sebagai observer

5. Instrument Penelitian

Suatu penelitian akan memberikan penilaian tinggi apabila dikerjakan dengan sistematis dan cermat. Hasil atau data penelitian tergantung pada jenis alat (instrumen) pengumpulan datanya. Instrumen penelitian pada pengembangan media apron hitung ini menggunakan angket atau kuisioner yang dibuat menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu:

1. Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi

Instrumen ini dibagi menjadi dua aspek, aspek pembelajaran dan aspek materi.

Aspek pembelajaran ini dinilai berdasarkan beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Tingkat pencapaian perkembangan dasar sesuai indikator
- b. Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan media
- c. Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan tingkat capaian perkembangan
- d. Kesesuaian judul dengan sasaran tujuan
- e. Kejelasan petunjuk cara penggunaan media pembelajaran
- f. Ketertrikan gambar dalam memotivasi penggunaan.

Aspek isi materi dinilai berdasarkan beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Keluasan dan kedalaman isi gambar
 - b. Kejelasan isi dalam gambar
 - c. Urutan dalam gambar
 - d. Pengaktualisasian dalam isi gambar
 - e. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam isi gambar
 - f. Kejelasan gambar sebagai media
 - g. Kejelasan gambar dalam praktek penggunaan
 - h. Kesesuaian latihan dengan tingkat pencapaian perkembangan
2. Instrumen uji kelayakan ahli media

Instrumen ini dinilai berdasarkan aspek tampilan media sebagai berikut:

- a. Kesesuaian pemilihan warna
 - b. Kesesuaian pemilihan tulisan angka
 - c. Kemenarikan bentuk media
 - d. Kemenarikan desain
3. Angket Penilaian Instrumen Angket penilaian instrumen ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam penelitian ini digunakan dua angket penilaian untuk mengvalidasi media pembelajaran.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori dan membuat

kesimpulan dari penelitian tersebut. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa untuk memperbaiki media. Data kuantitatif didapat dari jawaban angket yang kemudian jawaban dikonversikan kedalam data kualitatif dengan cara memberikan skor menggunakan skala *likert* untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan uraian sebagai berikut.

Tabel 3.1.
Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

No	Kriteria Persentase Ketuntasan	Kriteria
1	$X > 80$	Sangat baik
2	$60 < X \leq 80$	Baik
3	$40 < X \leq 60$	Cukup
4	$20 < X \leq 40$	Kurang Baik
5	$X \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sumber : Widoyoko : 2009

Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika memenuhi klasifikasi minimal baik. Dengan kata lain, media ini memiliki kriteria keefektifan seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Klasifikasi Keefektifan Media

Jumlah Skor Penilaian	Klasifikasi Nilai
$X > x_i + 0,6 sb_i$	Efektif
$X \leq x_i + 0,6 sb_i$	Tidak Efektif

Tabel 3.3
Nilai Kualitas Materi dan Media

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli materi media pembelajaran berbasis game edukasi

Tabel 3.4.
Nilai Tanggapan Siswa

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Penilaian Validasi ahli materi media pembelajaran berbasis game edukasi

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut persentase kelayakan (%) = $X \times 100\%$

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 3.5.
Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kategori	Keterangan
81,25%-100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
62,5%-81,25%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil

43,75%-62,5%	Cukup Layak	Dapat digunakan revisi besar
25%-43,75%	Tidak Layak	Belum dapat digunakan

Sumber :Khabibah (2006:15)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

i. Deskripsi Lokasi Penelitian

PAUD Al Padilah ini berdiri pada tanggal 25 Januari 2013, didirikan oleh Ibu Nepi Apriana S.Pd.I, yang juga menjabat sebagai Kepala Sekolah di PAUD Al Padilah. Dengan Surat Keputusan / SK : Nomor : 42175 tanggal 23-09-2014. Penerbit SK ditandatangani oleh Pemerintah Kota.

PAUD Al-Padilah terletak di Jln.Raden Fatah No.25 Kel. Pagar Dewa. Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. PAUD Al Padilah berdiri pada tahun 2013, yang memiliki bangunan permanen.

Di PAUD ini memiliki gedung yang semuanya permanen dengan jumlah setidaknya ada 5 gedung yang terdiri dari, gedung A yang terdiri dari A1 dan gedung B yang terdiri dari B1, ruang kantor, gedung kober,dapur, WC, dan sarana bermain.

PAUD Al-Fadilah terletak cukup jauh dari keramaian pusat kota (masuk gang \pm 50 meter), sehingga tidak mencemaskan orang tua serta guru-guru bila terganggu dari ramainya lalu lintas jalan raya ataupun kebisingan aktivitas di pusat kota Bengkulu. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik.

Berikut ringkasan profil PAUD Al Padilah :

a. Profil Sekolah

1) Nama Sekolah : TK Al Padilah

- 2) NPSN : 69890220
- 3) Tipe Sekolah : TK
- 4) SK Pendirian Sekolah : 421.75/930/VI.DIKBUD
- 5) Tanggal SK Pendirian : 08 Oktober 2014
- 6) Alamat Sekolah : Jl. Raden Fatah RT 16 RW 03, No. 25
Kec. Selebar, Kota Bengkulu, Provinsi
Bengkulu
- 7) Status Sekolah : Swasta
- 8) Akreditasi : C

b. Visi PAUD Al Padilah adalah :

- 1) Menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini
- 2) Membentuk generasi muda yang aktif, inovatif, dan menyenangkan
- 3) Menyiapkan generasi yang unggul dan berkualitas

c. Misi PAUD Al Padilah adalah :

- 1) Membentuk generasi yang unggul dalam imtaq dan iptek di masa yang akan datang.
- 2) Menyiapkan generasi yang berkarakter dan berakhlak baik
- 3) Membentuk generasi yang sehat, cerdas, mandiri, dan ceria

d. Tujuan PAUD Al Padilah adalah :

- 1) Terwujudnya anak usia dini yang jujur dan berakhlak baik
- 2) Terwujudnya anak yang mampu merawat diri sendiri dan peduli terhadap teman dan lingkungan sekitarnya
- 3) Menjadikan anak berkarakter baik sejak usia dini

ii. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu yang berjumlah 10 orang peserta didik.

iii. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Juni sampai dengan 7 Juli tahun 2021 di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. Penelitian dilakukan secara terbatas, disebabkan situasi dan kondisi masih dalam pandemi covid 19 (*corona virus 19*) sehingga sekolah mengikuti intruksi dari pemerintah untuk melakukan sistem belajar secara luring dengan mengikuti protokol kesehatan (prokes) yang ketat.

B. Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dilakukan menggunakan aplikasi pengembangan android dengan bantuan *Appsgeyser*. Hasil pengembangan media berupa Apk (aplikasi) yang dapat diinstal pada minimal RAM 1 GB (seperti Samsung, Vivo, Oppo, Xiaomi, Iphone dan lain sebagainya).

1. Hasil Media Pembelajaran

a. Tampilan *Splash Screen*

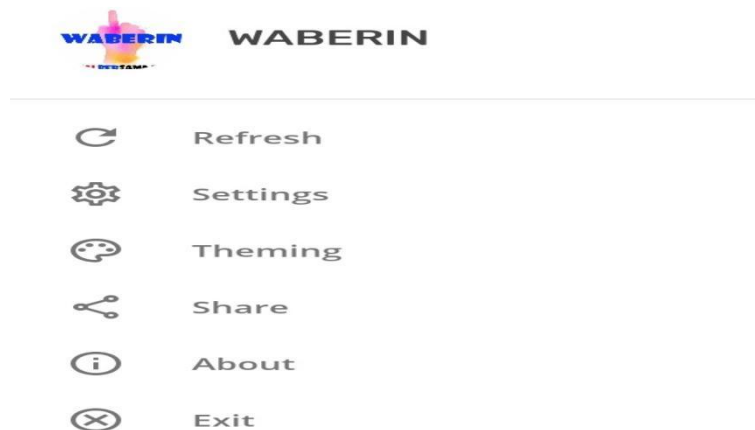
Tujuan dari splash screen yaitu untuk memberikan kesan menarik pada media pembelajaran berbasis Android sehingga pengguna tertarik akan media pembelajaran yang ada. Pada tahap ini menu utama dilakukan pengembangan, yang berbentuk logo. Dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen

b. Tampilan Menu Utama

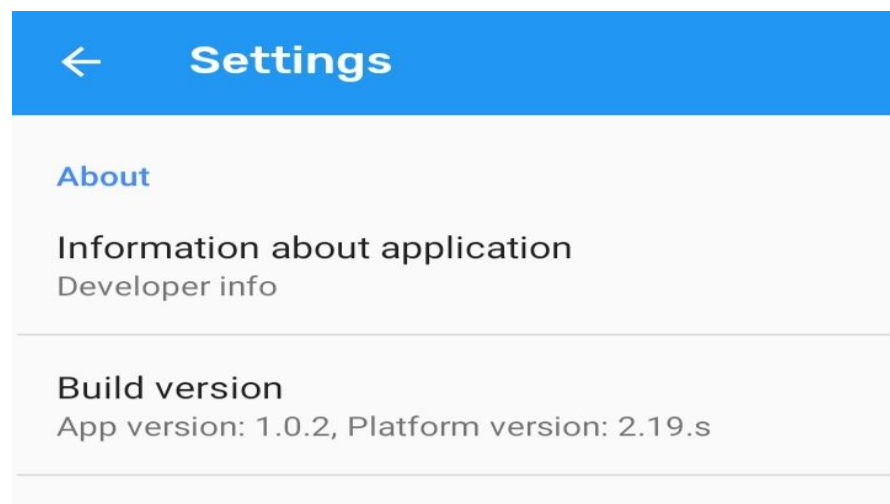
Pengembangan menu utama terdapat beberapa perubahan dari rancangan pengembangan media. Pada tahap pengembangan menu utama terdapat 6 menu yaitu *refresh*, *settings*, *theming*, *share*, *about* dan *exit*. Hasil dari pengembangan menu utama media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Menu *Settings*

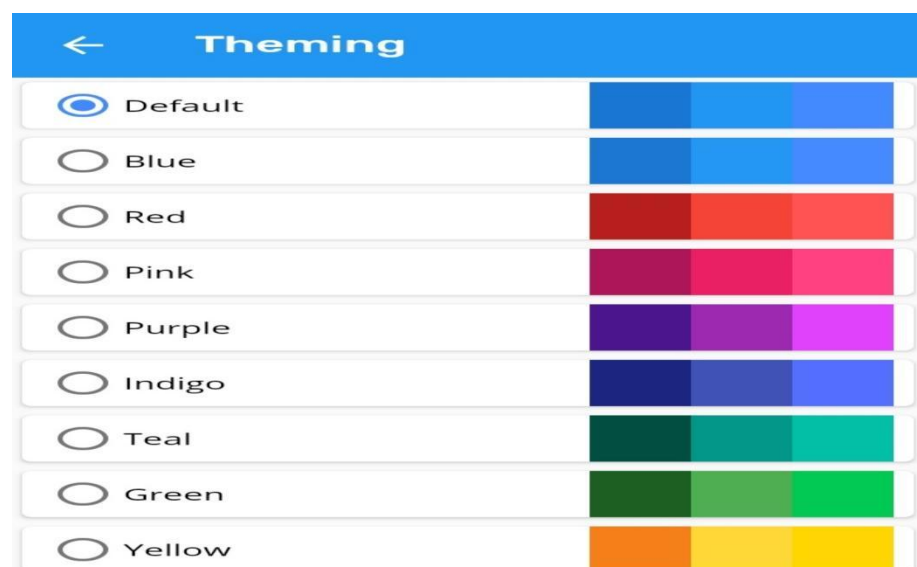
Tampilan menu *setings* memuat informasi aplikasi dan versi yang digunakan dalam pembentukan media pembelajaran berbasis *finger painting* bernama WABERIN, yang dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu *Settings*

d. Tampilan Tema Warna

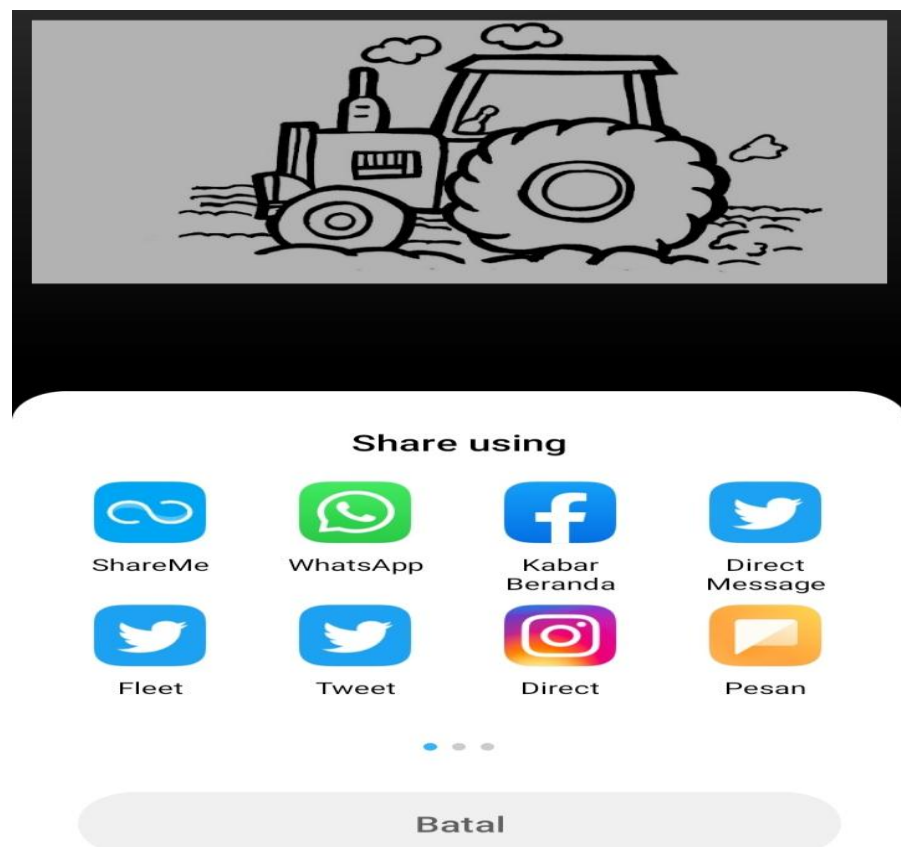
Dalam fitur tema warna, penulis menyajikan variasi warna yang bisa dipilih oleh siswa dalam mewarnai gambar yang telah disukai yang dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Tema Warna

e. Tampilan Fitur *Share*

Dalam fitur tema warna, penulis menyiapkan opsi yang bisa digunakan oleh siswa untuk membagikan aplikasi WABERIN ini kepada siapa saja. Aplikasi ini dapat dibagikan melalui media sosial dan platform lainnya seperti Facebook, Whatsapp, Twitter, Instagram dan lain sebagainya, yang dapat dilihat pada Gambar 4.5

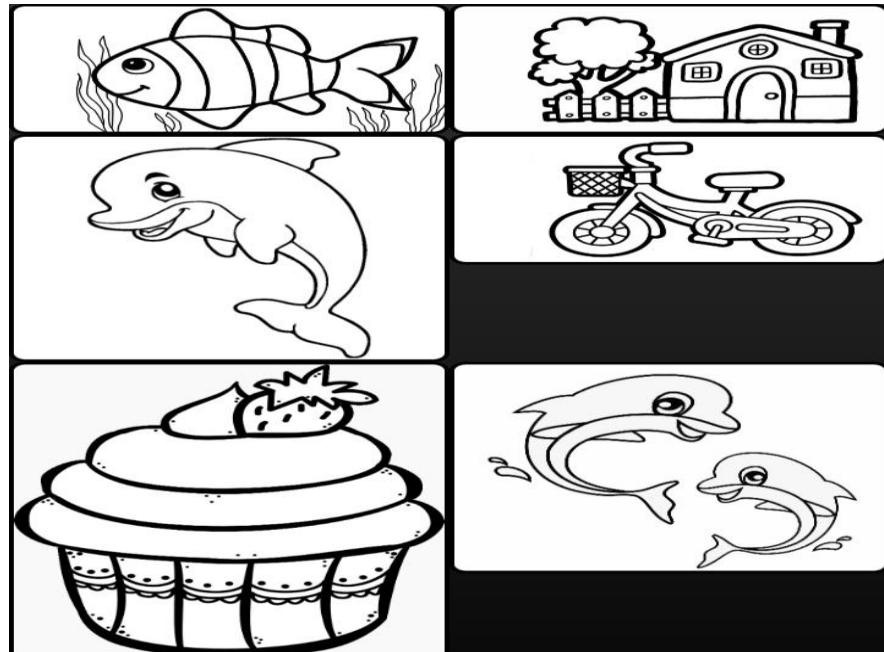


Gambar 4.5 Tampilan Fitur Share

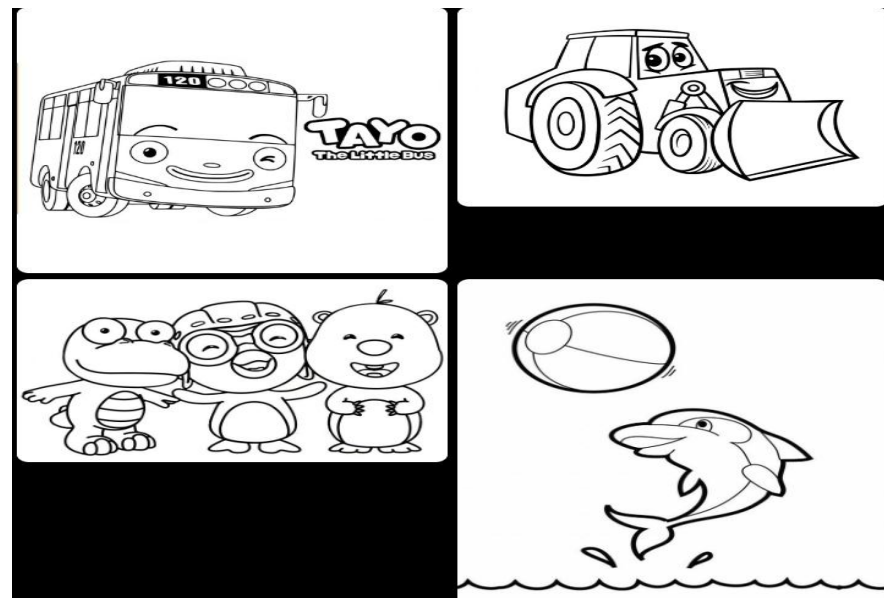
f. Tampilan Gambar

Dalam fitur tema warna, penulis menyiapkan gambar-gambar yang bisa dipilih oleh siswa untuk diwarnai. Gambar-gambar yang tersedia

menggunakan karakter kartun yang familiar di mata siswa, yang dapat dilihat pada contoh Gambar 4.6.1 dan Gambar 4.6.2



Gambar 4.6.1 Tampilan Gambar



Gambar 4.6.2 Tampilan Gambar

2. Hasil Validasi

Fungsi adanya uji validasi yaitu untuk mengetahui kelayakan suatu produk baik dari ahli materi ataupun ahli media. Uji validasi pada penelitian ini melibatkan 2 orang ahli, yaitu 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Hasil validasi tersebut menghasilkan penilaian, saran, dan perbaikan untuk produk yang dikembangkan yang kemudian diperbaiki guna di uji cobakan kepada pengguna akhir atau peserta didik.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari materi yang ada dalam sebuah media pembelajaran. Hasil dari uji validasi ahli materi kemudian dijadikan bahan perbaikan materi yang akan dikembangkan. Uji validasi materi dilakukan oleh 1 orang, yaitu merupakan Ka. Prodi PIAUD IAIN Bengkulu Ibu Fatrica Syafri, M.Pd. I Hasil dari uji validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran. Setelah dilakukannya uji validasi terhadap ahli materi juga menghasilkan data deskriptif berupa saran dan perbaikan terhadap aplikasi media pembelajaran berbasis finger painting.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan yaitu untuk menilai desain produk yang dikembangkan dan menilai kelayakan desain produk tersebut. Ahli media yang berperan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 1 orang dosen, yaitu Bapak Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si. Saran dan perbaikan dari ahli media kemudian dijadikan bahan perbaikan produk media pembelajaran finger

painting ini. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran. Setelah dilakukannya uji validasi terhadap ahli media juga menghasilkan data deskriptif berupa saran dan perbaikan terhadap aplikasi media pembelajaran berbasis Android.

c. Hasil Responden Peserta Didik

Uji pengguna akhir dilakukan di kelas PAUD Al Padilah sebanyak 10 orang peserta didik. Data yang diperoleh dari penilaian produk oleh peserta didik ini berupa isian angket sebanyak 20 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban pernyataan. Aspek penilaian yang diberikan kepada peserta didik aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Pada uji pengguna akhir oleh peserta didik. Aplikasi ini diuji cobakan kepada peserta didik media ini telah melalui tahap validasi oleh para ahli. Data hasil respon siswa dapat dilihat pada lampiran.

d. Hasil Responden Guru

Uji pengguna akhir juga dilakukan kepada guru PAUD, untuk mendapatkan informasi dari guru sebagai *user* mengenai media pembelajaran yang dikembangkan berbasis android berbentuk *finger painting*. Data yang diperoleh dari penilaian produk oleh guru ini berupa isian angket sebanyak 14 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban pernyataan. Aspek penilaian yang diberikan kepada guru yaitu aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan. Data hasil respon siswa dapat dilihat pada lampiran.

C. Analisis Data

Analisa data dilakukan untuk menganalisa hasil uji coba media pembelajaran berbasis Android melalui uji validasi dan uji respon. Analisis uji validasi dilakukan dua tahap yaitu analisis uji validasi ahli materi dan analisis uji validasi ahli media. Analisis tersebut dilakukan guna memperoleh nilai kelayakan dari ahli tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil uji pengguna subjek pada penelitian media pembelajaran *finger painting* merupakan peserta didik PAUD Al Padilah Kota Bengkulu yang merupakan penentu hasil uji pengguna dari media pembelajaran Waberin ini. Subjek pada penelitian ini melibatkan peserta didik sebanyak 10 orang dan 1 orang guru PAUD Al Padilah.

1. Analisis Uji Validasi

a. Analisis Uji Validasi Ahli Materi

Tujuan adanya validasi oleh ahli materi yaitu untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis Android berdasarkan materi yang disajikan. Pada tahap validasi materi melibatkan satu orang ahli. Ahli materi yang pertama yaitu Ibu Fatrica Syafri M. Pd. I yang merupakan Ka. Prodi PIAUD IAIN Bengkulu. Untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran *finger painting* dapat dilihat kedalam tiga aspek yang ada, yaitu aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan penilaian kontekstual. Pada Tabel 4.4 merupakan konversi skor total dari substansi materi yang akan menilai kevaliditas suatu media pembelajaran *finger painting*.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi

No	AhliMateri	JumlahNilai	Nilai Validitas	Keterangan
1.	Fatrica Syafri M. Pd. I	93	3,20	Sangat Valid

b. Analisis Uji Validasi Ahli Media

Validitas media dilaksanakan untuk memperoleh kualitas media pembelajaran sebelum di ujicobakan kepada responden. Pada tahap validasi media melibatkan satu orang ahli media yaitu Bapak Wiji Aziz Hari Mukti, M. Pd. Si yang merupakan dosen tetap Prodi Tadris IPA IAIN Bengkulu. Aspek yang dinilai oleh ahli media untuk validasi media pembelajaran finger painting yaitu aspek tampilan umum, tampilan khusus, penyajian media dan *feedback* media terhadap peserta didik. Pada Tabel 4.5 merupakan konversi skor total dari substansi media yang akan menilai kevaliditas suatu media pembelajaran finger painting.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Media

No	Ahli Media	Jumlah Nilai	Nilai Validitas	Keterangan
1.	Wiji Aziz Hari Mukti M. Pd. Si	46	3,28	Sangat Valid

2. Data Hasil Uji Pengguna

Subjek pada penelitian media pembelajaran finger painting Waberin merupakan peserta didik PAUD Al Padilah Kota Bengkulu yang merupakan penentu hasil uji pengguna dari media pembelajaran ini. Subjek pada penelitian ini melibatkan peserta didik sebanyak 10 orang siswa dan tiga orang guru PAUD. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji pengguna oleh peserta didik sebanyak

10 peserta didik diketahui bahwa skor tertinggi adalah 78, skor minimum yaitu 61, skor rata-rata 71,2. Maka hasil konversi nilai dalam skala tiga dapat pada lampiran 9 dan 10.

3. Analisis Kajian Produk

Produk yang dihasilkan dengan format aplikasi media pembelajaran *finger painting* yang dikemas dalam file Apk. Media pembelajaran ini dapat diunduh kemudian dipasang dalam handphone Android kemudian dijalankan sesuai dengan kegunaan sebagai media pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran dapat beroperasi pada Android dengan RAM minimal 1 GB. Penyebaran aplikasi media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Bluetooth atau aplikasi pengirim data lainnya yang tersedia dalam perangkat Android.

Keunggulan dari media pembelajaran *finger painting* Waberin ini diantaranya:

- i. Media pembelajaran dapat digunakan secara personal dan bersifat *fleksibel* karena dapat diakses langsung pada ponsel pengguna.
- ii. Dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar karena termasuk ke dalam *mobile learning*. Memiliki fitur konversi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan interaksi antara media pembelajaran dengan pengguna.
- iii. Mudah digunakan karena memiliki navigasi yang mudah dijangkau.
- iv. Meningkatkan fungsi *smartphone* yang dimiliki peserta didik sebagai sumber belajar.

Kelemahan media pembelajaran *finger painting* ini diantaranya:

- i. Belum adanya video yang dapat memancing interaksi antara media pembelajaran dan pengguna karena keterbatasan.
- ii. Tidak dilengkapi animasi untuk memperjelas gambar.
- iii. Penampilan media pembelajaran yang tidak *full colour* sehingga kurang menarik siswa dalam menggunakan aplikasi media untuk belajar

Penggunaan media pembelajaran *finger painting* ini memiliki beberapa peluang yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

- i. Media pembelajaran *finger painting* ini dapat dikembangkan lebih lebar dengan kapasitas file yang besar dan terkoneksi internet.
- ii. Penampilan media pembelajaran dapat lebih *full colour*.
- iii. Penambahan animasi dan video sehingga dapat lebih interaktif dengan pengguna.
- iv. Tingginya penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik.

D. Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *finger painting* Waberin pada telah melalui tahapan sesuai yaitu:

1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Dengan hasil yang didapatkan dan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat media pembelajaran *finger painting* sangat sesuai diimplementasikan di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. Fakta dan data di lapangan menunjukkan antusias yang tinggi oleh siswa, guru,

maupun orang tua siswa. Selama peneliti melakukan di lapangan, orang tua siswa yang turut mendampingi selama proses pembelajaran memberikan respon yang positif. Dengan gerakan jari dan tangan siswa yang berperan aktif dalam menggunakan media pembelajaran *finger painting*, menunjukkan rangsangan yang kuat terhadap motorik halus siswa.

Pengembangan media pembelajaran *finger painting* Waberin pada kompetensi menjelaskan pemasangan komponen dengan berbantuan *Appsgeyser*. Alasan digunakannya model pengembangan dengan berbantuan *Appsgeyser* dikarenakan sesuai dengan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk *software*.

2. Tahapan Perancangan (Desain)

Tahap perancangan berupa perancangan desain dan perancangan gambar. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran. Peneliti mempersiapkan aplikasi menggunakan bantuan aplikasi *Appsgeyser* dalam pengaturan fitur-fitur yang didesain sebelumnya. Fitur seperti Theming, Settings, Refresh, Share, dan lain disisipkan di sebelah kiri layar aplikasi.

3. Tahapan Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli telah dilaksanakan dengan menggunakan jasa ahli media dan ahli materi. Sementara untuk uji coba

produk telah dilaksanakan dengan memberikan aplikasi Waberin di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

4. **Tahapan Desiminasi (*Dessiminate*)**

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran aplikasi Waberin. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir, Waberin secara terbatas kepada siswa dan guru di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

Setelah produk selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media. Tujuan proses validasi ahli materi ini untuk menghasilkan produk yang baik dan layak dari segi pembelajaran, sedangkan tujuan proses ahli media ini untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan. Responden ahli media yang merupakan dosen yang memiliki keahlian tentang media pembelajaran dan responden ahli materi merupakan dosen yang memiliki keahlian tentang materi *finger painting* serta guru PAUD. Berdasarkan hasil instrumen penilaian oleh ahli materi serta dilakukan analisis kualitas produk secara keseluruhan dan dibagi pada tiap kriteria maka diperoleh data penilaian ideal ahli materi terhadap media pembelajaran *finger painting* yaitu dalam kategori sangat valid dengan nilai validitas keidealan sebesar 3,20, dan berdasarkan hasil instrumen penilaian oleh ahli media serta dilakukan analisis kualitas produk secara keseluruhan

dan dibagi pada tiap kriteria maka diperoleh data penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran *finger painting* yaitu dalam kategori sangat valid dengan nilai validitas keidealan sebesar 3,2, serta penilaian ideal guru PAUD terhadap media pembelajaran *finger painting* yaitu dalam kategori sangat praktis dengan nilai kepraktisan keidealan sebesar 94,64%.

Pengujian terakhir yaitu kepada peserta didik PAUD Al Padilah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *finger painting* yang dikembangkan. Pada tahap ini siswa yang mengikuti pengujian media sebanyak 10 peserta didik dari jumlah total 16 peserta didik. Hasil yang didapatkan dari penilaian respon 3 peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *finger painting* praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan 7 peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *finger painting* baik untuk melatih motorik halus.

Hasil dari keempat tahapan di atas, pengembangan media pembelajaran *finger painting* Waberin untuk peserta didik PAUD Al Padilah Kota Bengkulu ini disesuaikan kebutuhan akan pembelajaran 4.0 sebagai bentuk mendukung revolusi 4.0 sangat dibutuhkan. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *smartphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi multimedia, selain itu *handphone* sudah tidak asing bagi para peserta didik, sebagian peserta didik sudah memilikinya dan membawanya di sekolah.

Secara singkat, pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa prosedur perencanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu; pootensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, teknik analisis data, dan dibatasi dengan uji kelayakan ke pengguna terakhir yaitu peserta didik.

5. **Kelayakan Media Pembelajaran Finger Painting Waberin**

Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, sehingga perkembangan motorik halus anak yang diharapkan dapat tercapai. Anak yang awalnya kaku dengan aplikasi Waberin dengan penjelasan yang sudah diberikan oleh peneliti, anak menjadi menyukai aplikasi finger panting dan senang melihat variasi gambar dan warna yang tersaji dalam aplikasi. Anak yang awalnya tidak fokus dengan instruksi peneliti, akhirnya tertarik dengan aplikasi Waberin, dan banyak bertanya jika terdapat kendala dalam menjalankan aplikasi.

Implementasi media pembelajaran *finger painting* dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Dalam melaksanakan kegiatan *finger painting* terlebih dahulu di demonstrasikan atau diberikan contoh agar anak bisa mengikuti tahapan-tahapan selanjutnya dan anak mampu menghasilkan gambar sesuai dengan warna yang mereka pilih sendiri. Melalui kegiatan *finger painting* anak dapat menstimulasi motorik halus anak terutama

jari-jari tangan serta ide anak untuk berkreasi dalam mewarnai dan melatih koordinasi tangan dan mata anak. Sehingga perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan taraf perkembangan anak di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan, yaitu:

1. Media pembelajaran *finger painting* Waberin ini dikembangkan dengan menggunakan desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) oleh Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*). Hasil yang diperoleh setelah melalui 4 tahapan di atas, mendapati aplikasi *finger painting* Waberin ini dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus anak di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. Faktor utama terjadinya peningkatan keterampilan motorik halus pada anak dalam penelitian, disebabkan oleh anak tertarik pada kegiatan *finger painting* yang dikemas dalam bentuk aplikasi ringan sesuai dengan perkembangan teknologi. Aplikasi Waberin memberi rangsangan pada gerakan tangan dan jari pada anak.
2. Pengembangan media pembelajaran *finger painting* penting ditindaklanjuti oleh seluruh *stakeholder* pendidikan mengingat perkembangan sains dan teknologi mengharuskan peserta didik untuk segera beradaptasi dengan perubahan yang terjadi khususnya dalam proses belajar mengajar. Hasil temuan penelitian yang ditemukan peneliti, media pembelajaran *finger*

painting mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa untuk lebih dikembangkan dan disebarluaskan kepada peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran finger painting ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan gambar yang lebih jelas.
2. Aplikasi media pembelajaran finger painting perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *smartphone*.
3. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun uji coba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, Sosiologi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta, 1991
- Ahmadi, Abu. Dan J.T. Prasetya, Strategi Belajar Mengajar (SBM). Bandung : Pustaka Setia, 1997
- Azzuhaira, R, Meningkatkan Keterampilan Bantu Diri Berpakaian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Bingkai Pakaian (Penelitian Tindakan Kelas di TK Hubaya I Jakarta Timur), Disertasi, Universitas Negeri Jakarta, 2015
- Bambang Wahyudi, Manajemen Sumber Daya Manusia, Bandung : Sulita, 2002
- Bartin, T, Pendidikan Orang Dewasa Sebagai Basis Pendidikan Non Formal. Jurnal Teknodik, 19, 2006.
- Beaty, J.J., Observasi Perkembangan Anak Usia Dini, Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana, 2013
- Davis Gordon, Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen, Jakarta : PT. Pustaka Binaman Presindo, 1999
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah, Materi Pelatihan Intensif Tenaga Pendidik Anak Usia Dini. Semarang, 2004
- Dewa Ayu Putri dkk, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menulis Dengan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Gambar Pada Anak Kelompok B2 Semester Ii e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 3 No 1 Tahun 2015)
- Direktorat PAUD, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta : Proyek Pengembangan Anak Usia Dini Usia Pusat TA. 2004
- Dunnette, Keterampilan Pembukuan, Jakarta : PT. Grafindo Persada, 1976
- Gunawan, A, H, Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Berbagai Problem Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta, 2000
- Haberman, A, Michael, Analisis Data Kualitatif. Diterjemahkan Oleh : Tjetjep Rohendi. Jakarta : Universitas Indonesia Press, 1992
- Hariyadi, Sugeng, Psikologi Perkembangan Semarang :Universitas Negeri Semarang Press, 2003
- Hibana, S, Rahman, Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : PGTKI Press, 2002

- Hurlock, Elizabeth, Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga, 1998
- Ihromi, T.O, Bunga Rampai Sosiologi Keluarga. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 1999
- Indiarso, Bambang, Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Depan. Jakarta, 2004
- Isjoni. H., Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta, 2011
- Khairuddin, Sosiologi Keluarga. Yogyakarta : Liberty Miles, 2002
- Lin Marlin, Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok A PAUD Mutiara Bangsa Sambirejo Kec. Pare – Kediri, Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Lisdayanti, R., Syukri, M., & Yuniarni, D. Pembelajaran Melukis Teknik Finger Painting untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Di TK Islamiyah Pontianak, Jurnal Untan
- Moleong, Lexy, Teori Aplikasi Kecerdasan Jamak pada PAUD. Jakarta, 2004
- Nadler, Keterampilan dan Jenisnya, Jakarta : PT. Grafindo Persada, 1986
- Nasution, Sosiologi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara, 1999
- Octaviani, S. O. S. Analisis Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok B di RA Karakter Semarang, Seminar Nasional PAUD 2019
- Paul Suparno, Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah, Yogyakarta : Kanisius, 2004
- Qomariyah, N, Pengaruh Bermain Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ulum Islam Kabupaten Sumenep, Disertasi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2012
- Septiari Bea Bety, Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua. Yogyakarta: Nuha Medika, 2012
- Setiani, R. E. Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 18(3), 2013
- Soemarjadi, Pendidikan Keterampilan, Jakarta : Depdikbud, 1992
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2015
- Sujiono Bambang, dkk, Metode Pengembangan Fisik. Universitas Terbuka, 2008

Wiwik Pratiwi, Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini , Jurnal Tadbir, Vol. 5 No. 2
Tahun 2017

....., Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Nama-Nama Siswa PAUD Al Padilah

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	Razka	L
2.	Jihan	L
3.	Syakila	P
4.	Anggra	L
5.	Siti Amelinda Hana Fairuz	P
6.	Bunga Afiza	P
7.	Albi Bintara	L
8.	Rostri Murni	P
9.	Marcell Aditya Pratama	L
10.	Rizki Aditya Saputra	L
11.	Novalo Husen Mahendra	L
12.	Nizam Taufiqurrahman	L
13.	Alif Naufal Ghufron	L
14.	Kayla Natasya	P
15.	Najih Misbahil Anam	L
16.	Muhammad Zaidan	L

LAMPIRAN

Daftar Nilai Peserta Didik

No	Nama	Nilai
1.	Razka	71
2.	Jihan	88
3.	Syakila	78
4.	Anggra	88
5.	Siti Amelinda Hana Fairuz	85
6.	Bunga Afiza	85
7.	Albi Bintara	83
8.	Rostri Murni	81
9.	Marcell Aditya Pratama	83
10.	Rizki Aditya Saputra	75

LAMPIRAN

Data Responden Penilaian Peserta Didik

No	Responden	Aspek Penilaian			Jumlah Skor
		Aspek Perangkat Lunak	Aspek Desain Pembelajaran	Aspek Komunikasi Visual	
1.	Razka	16	23	22	61
2.	Jihan	19	31	28	78
3.	Syakila	19	24	25	68
4.	Anggra	16	30	27	73
5.	Siti Amelinda Hana Fairuz	18	31	26	75
6.	Bunga Afiza	18	31	26	75
7.	Albi Bintara	18	29	26	73
8.	Rostru Murni	16	30	25	71
9.	Marcell Aditya Pratama	17	30	26	73
10.	Rizki Aditya Saputra	16	27	22	65
Total Skor		173	286	253	712

LAMPIRAN

Data Responden Guru

No	Responden	Aspek Penilaian				Jumlah skor
		Aspek Materi	Aspek Gambar	Aspek Bahasa	Aspek Keterlaksanaan	
1.	Sulastri, S. Pd.I	16	19	8	10	53 53

LAMPIRAN

Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

No	Responden	Jumlah Skor	Nilai Kepraktisan	Keterangan
1.	Razka	61	76,25%	Praktis
2.	Jihan	78	97,5%	Sangat Praktis
3.	Syakila	68	85%	Praktis
4.	Anggra	73	91,25%	Sangat Praktis
5.	Siti Amelinda Hana Fairuz	75	93,25%	Sangat Praktis
6.	Bunga Afiza	75	93,25%	Sangat Praktis
7.	Albi Bintara	73	91,25%	Sangat Praktis
8.	Rostri Murni	71	88,75%	Sangat Praktis
9.	Marcell Aditya Pratama	73	91,25%	Sangat Praktis
10.	Rizki Aditya Saputra	65	81,25%	Praktis
Total Skor		712		
Rerata		71,2	89%	Sangat Praktis

LAMPIRAN

Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Responden	Jumlah Skor	Nilai Kepraktisan	Keterangan
1.	Sulastri, S. Pd	53	94,64%	Sangat Praktis
	Total Skor	53		
	Rerata	53		

LAMPIRAN

Foto Kegiatan Penelitian



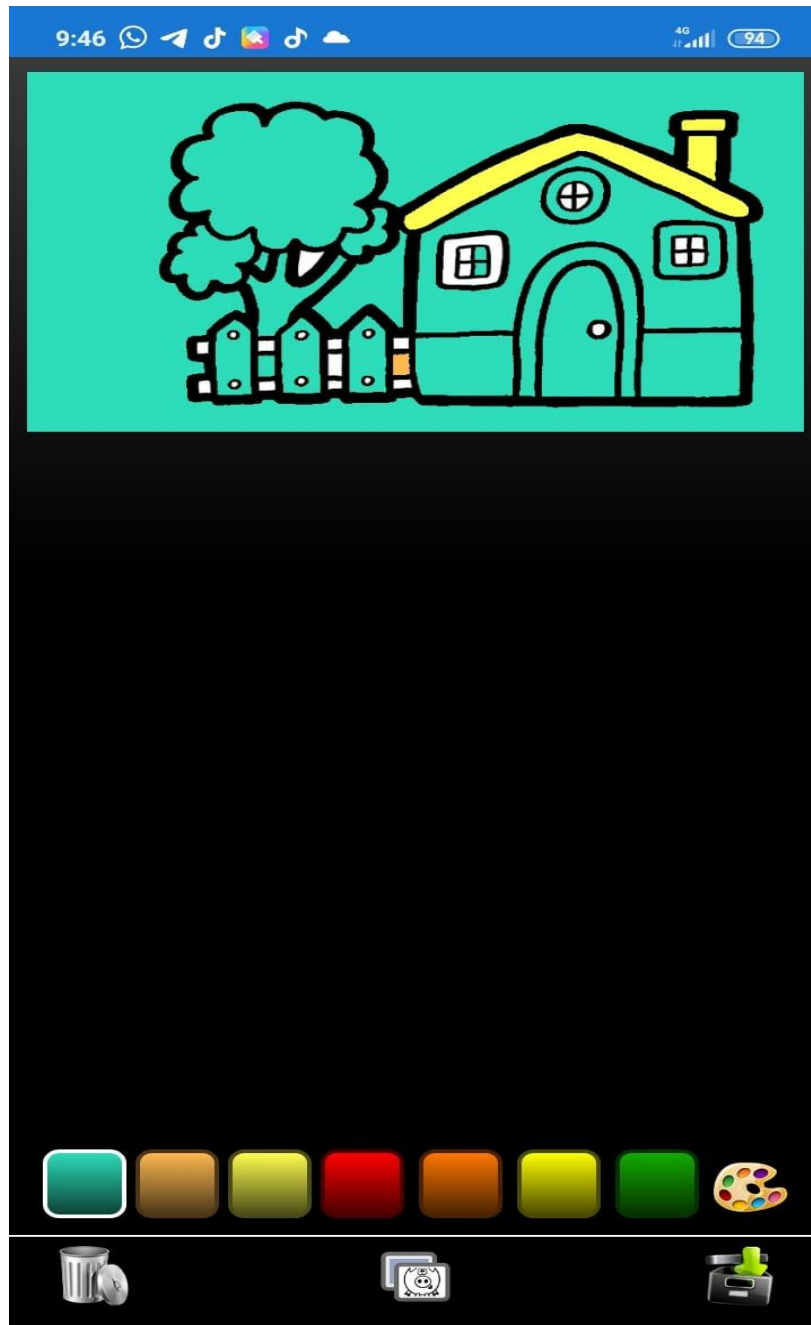




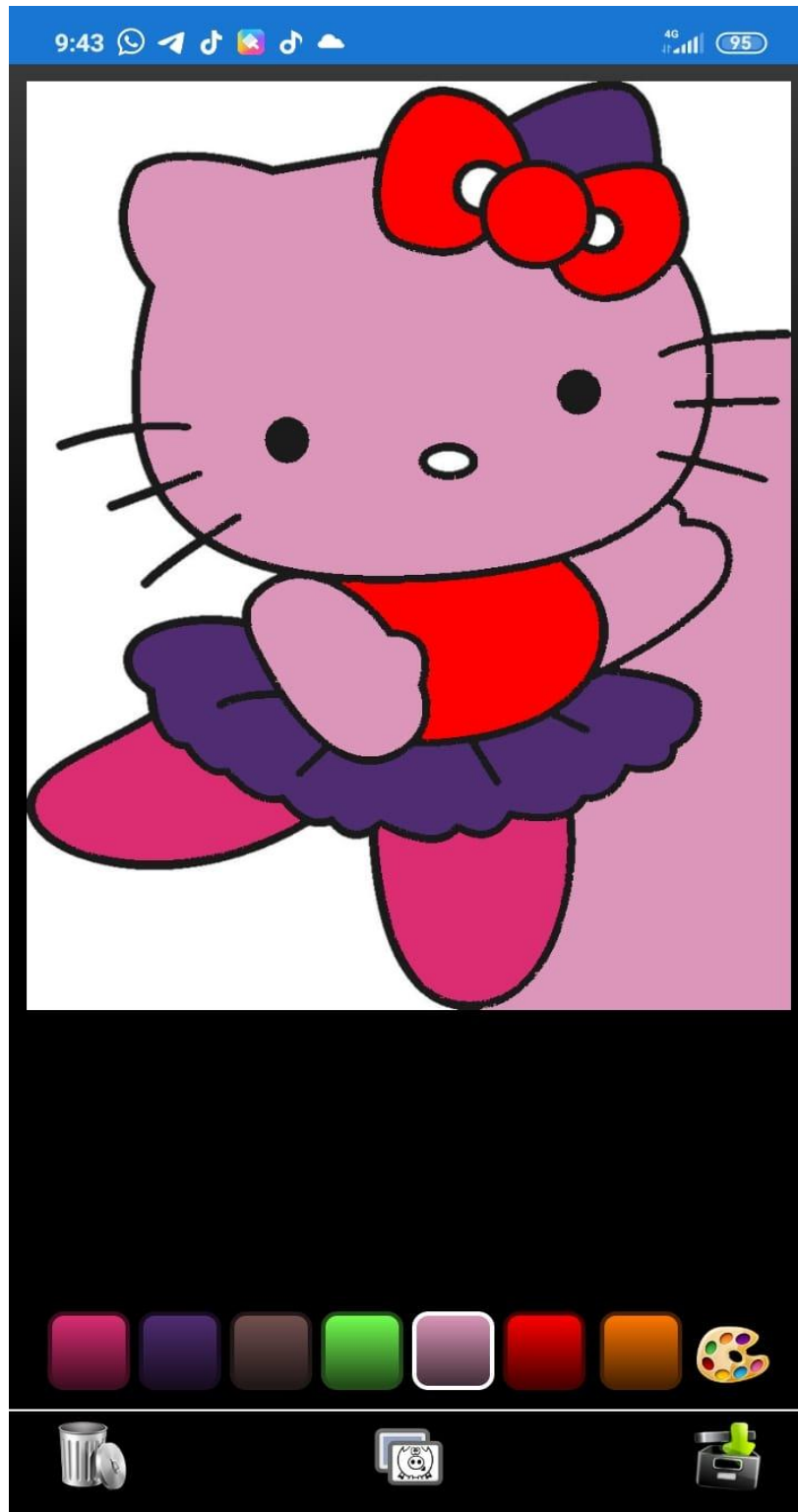




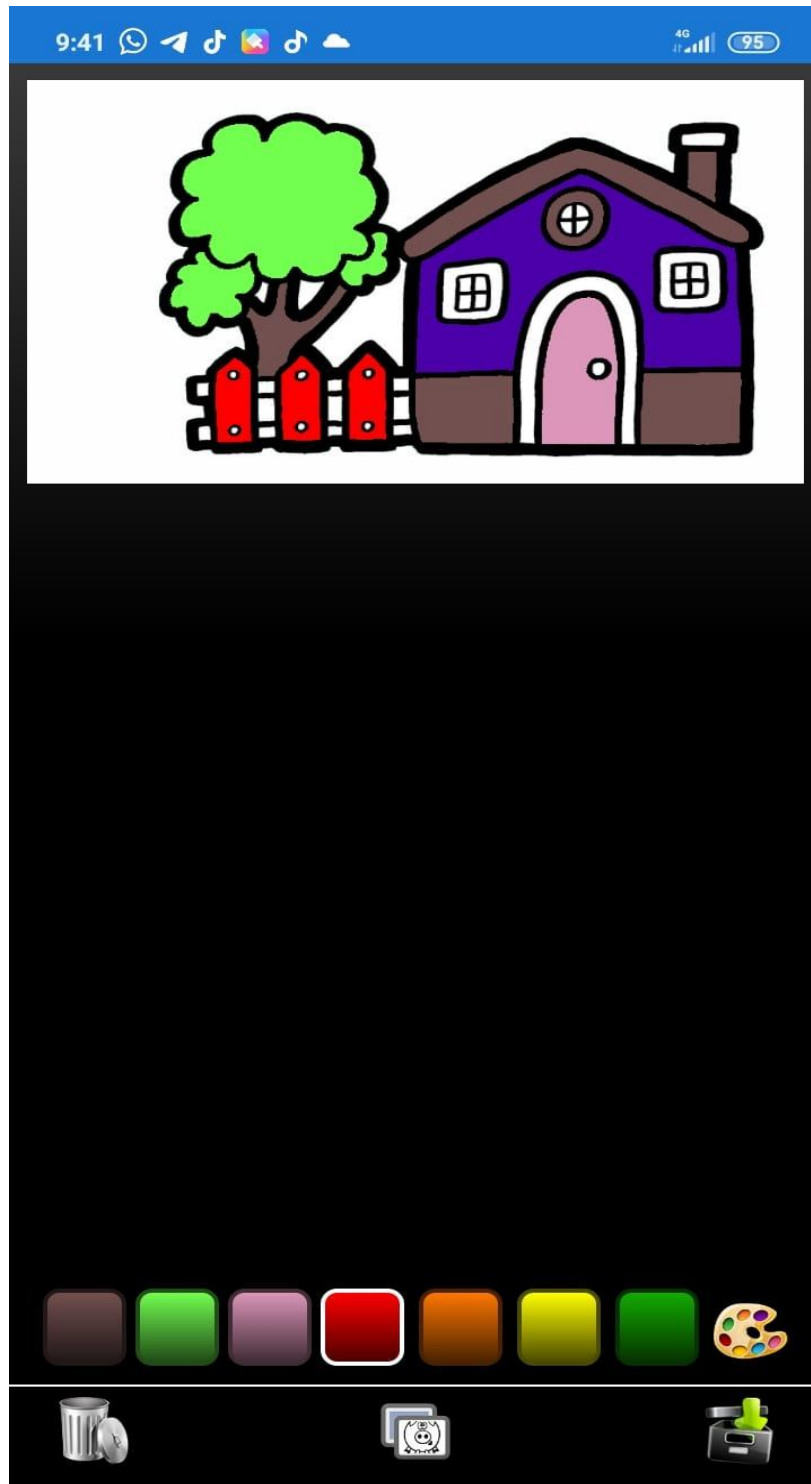
Hasil Finger Painting Siswa 1



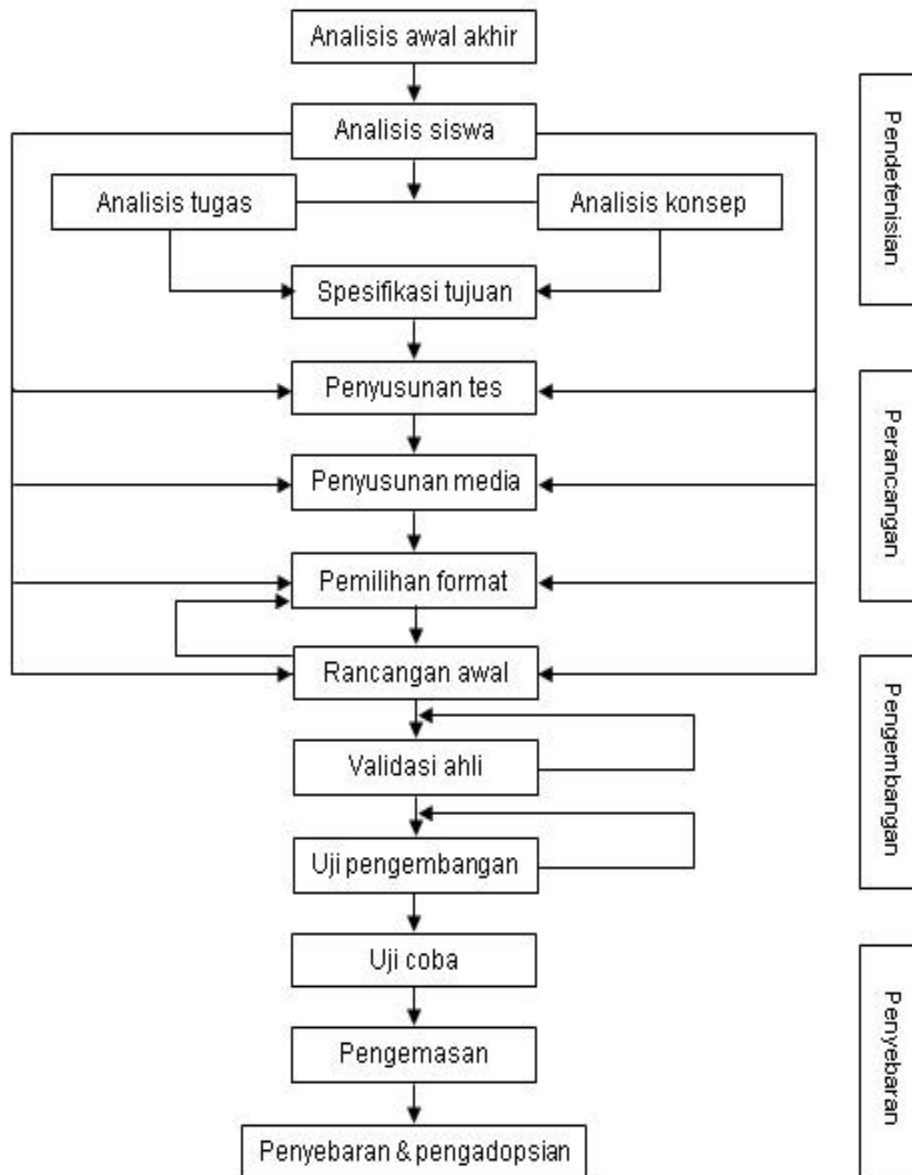
Hasil Finger Painting Siswa 2



Hasil Finger Painting Siswa 3



PROSES PENGEMBANGAN PENELITIAN MEDIA PEMBELAJARAN FINGER PAINTING WABERIN



Gambar 3. Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

TAHAPAN PENDEFINISIAN

Analisis Awal



Analisis Peserta Didik



Analisis Tugas



Analisis Konsep



Analisis Tujuan Pembelajaran

TAHAPAN PERANCANGAN

Penyusunan Tes



Pemilihan Media



Pemilihan Format



Desain Awal

TAHAPAN PENGEMBANGAN

Validasi Ahli (Media dan Materi)



Uji Coba Produk

TAHAPAN DISEMINASI

**PROSES PENGEMBANGAN KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK DI PAUD AL PADILAH KOTA BENGKULU**

NO	MOTORIK HALUS	AKTIVITAS
1	Berjalan	Siswa berhenti dan duduk lebih focus dengan <i>smartphone</i> yang dipegang
2	Memilih	Siswa lebih banyak menyita waktu untuk memilih gambar.
3	Menoleh	Siswa tidak banyak menoleh yang menyebabkan energi terkuras
4	Menggenggam	Siswa menggenggam lebih erat <i>smartphone</i> .
5	Menggoyangkan jempol	Siswa lebih banyak dituntut aktif menggunakan jempol pada <i>smartphone</i>
6	Menyusun	Siswa menyusun warna pada gambar secara acak mengikuti selera warna yang dipilih

PROSES PEMBUATAN MEDIA WABERIN MELALUI APLIKASI APPSGEYSER

1. Download Aplikasi Appsgeyser di Playstore



2. Daftar user pada pengguna baru



3. Klik tombol 'Create Now'

A screenshot of the Appsgeyser landing page. The page has a green header with a white navigation bar. The main content area is white with a green background. On the left, there is a vertical list of four steps: "1. CREATE" (with a wrench icon), "2. DISTRIBUTE" (with a globe icon), "3. MONETIZE" (with a dollar sign icon), and "4. GROW" (with a house icon). The main text reads "Create Android App for FREE From Any Web Content in 2 Simple Steps". Below this, it says "We have 111,724,976 installed Apps & 249,626 created Apps, 3,381,841,740 ads served". At the bottom, there are two buttons: a red "CREATE NOW!" button and a green "WATCH THE TOUR" button. On the right, there is a screenshot of a social media post from "sociallee" with a pink circle highlighting a "sociallee" logo. A red box highlights the "CREATE NOW!" button.

4. Pilih jenis/model game yang diinginkan



5. Pada tahap ini, ganti background sampai dengan objeknya



6. Masukkan *App Name* dan *Description* game sesuai dengan *theme game* dan jangan lupa tiap stepnya klik *Next*. Untuk *Icon*, silahkan pilih icon sesuai kemauan atau menggunakan yang sudah ada di sediakan. Jika memiliki *icon* sendiri, usahakan ukuran yang dimasukkan 120 x 120 dengan file berformat *png*.



7. Setelah mengklik *next* akan muncul tombol *Create*, lalu klik. Setelah itu akan muncul lagi kolom *email* dan *password* seperti dibawah ini, jika *user* belum memiliki akun di Appsgeyser. Tapi, jika sudah punya akun, maka game yang dibuat bisa langsung diunduh, *install*, ataupun di monetisasi.

E-mail:

Please use a valid e-mail address. This address will be used to send you important information about how to access your dashboard.

Password:

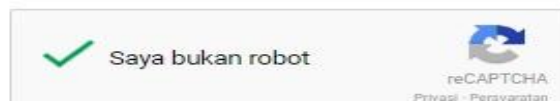
Retype password:

Have an account? [Sign in here!](#)

Or use your Facebook login to register:

I want to make money with apps

I agree with the [Terms of Service](#)



SIGN UP