

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ANAK MELALUI PERMAINAN JARI-JARI KREATIF PADA KELOMPOK B DI TK AL-IKHLAS LAMLHOM**

Nani Erlita

**ABSTRAK**

Penelitian ini berkaitan dengan problem yang dialami guru dan perlu mencari pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif dan bagaimana respon anak terhadap permainan jari-jari kreatif untuk meningkatkan kemampuan menggambar di TK Al-Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga kabupaten Aceh Besar. Subjek dalam penelitian ini seluruh anak TK Al-Ikhlas Lamlhom yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 12 orang siswi dan 8 orang siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Lembar observasi anak Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa, cara penggunaan permainan jari-jari kreatif dalam pembelajaran menggambar bagi anak Kelompok TK Al-Ikhlas Lamlhom yaitu anak diperintahkan membuat gambar dengan menggunakan jari tangan, kemudian guru menilai sejauh mana kemampuan anak dapat menggambar dan menempelkan gambar yang diperintahkan oleh penulis yang melakukan penelitian. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil terjadi peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I berkembang sesuai harapan (BSH) 50,6 %, berkembang sangat baik (BSB) 5 %, dan pada siklus II lebih meningkat lagi yaitu berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 41% dan berkembang sangat baik (BSB) menjadi 59%.

Kata kunci : Kemampuan menggambar anak; permainan jari-jari kreatif.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan senantiasa diarahkan pada peningkatan mutu sumber daya manusia terutama anak TK. Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi jiwa yang tangguh, mandiri, dan kreatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan. Untuk itu penyelenggaraan program pendidikan akan lebih menitik beratkan pada perkembangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pendidikan pemula adalah pendidikan yang tepat sasaran bagi anak usia dini, yang dimaksud dengan anak usia dini atau anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah atau kindergarten. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak dan kelompok bermain (*play group*).

Sementara itu, menurut direktorat pendidikan anak usia dini, pengertian anak usia dini adalah anak usia 0–6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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 lebih lanjut.

Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan, anak terstimulasi untuk berkembang dengan baik perkembangannya.

Melalui bermain, gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik. Peningkatan keterampilan motorik seorang anak akan berdampak positif pada aspek perkembangan yang lain pula. Bagi anak usia prasekolah, gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri (*self esteem*) dan bahkan perkembangan kognisi.

Melihat fenomena yang terjadi di lapangan khususnya di TK Al-Ikhlash Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar berdasarkan pengamatan awal dan hasil diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa anak-anak pada

umumnya masih memiliki kemampuan menggambar yang masih rendah terutama pada kegiatan pramenulis seperti cara memegang pensil yang belum benar, menjiplak bentuk/garis yang belum rapi, kesulitan membuat bentuk-bentuk tulisan dan mewarnai yang masih terlihat corat-coret serta kegiatan lainnya yang masih memerlukan bimbingan dari lingkungan terutama kemampuan motorik halus, yang mencakup penggunaan koordinasi otot-otot kecil/halus. Hal ini bisa disebabkan faktor kematangan anak dan stimulasi/latihan yang belum diterapkan secara konsisten seperti pembelajaran yang ada dalam program di sekolah tersebut.

Proses pembelajaran awal yang menyenangkan sangat berpengaruh pada kemajuan dari segi pembelajaran akademik lain dan kreativitas. Brenner (1990) dalam Solehuddin (2007 : 36) menyatakan bahwa tak ada masa yang lebih potensial untuk belajar daripada masa tahun-tahun awal kehidupan anak. Sehingga akan lebih baik bagi anak pada masa ini untuk diberi stimulasi belajar yang efektif untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menggambar dekoratif merupakan kegiatan menggambar hiasan (ornamen) pada kertas gambar atau pada benda benda tertentu Prawira (2004 : 22). dekoratif peranannya bisa meluas ke segala bidang, misalnya dipergunakan sebagai bagian dari perlengkapan hidup. Gambar dekoratif telah memasuki segala aspek kehidupan

manusia. Dengan demikian menggambar dekoratif memiliki peranan pada semua bidang tergantung pada kebutuhan manusia, termasuk peranannya dalam bidang pendidikan untuk keperluan melatih kemampuan motorik halus pada suatu pembelajaran.

Kegiatan menggambar dekoratif ini melibatkan unsur otot, syaraf, otak, dan jari-jemari tangan. Anak selayaknya diberi motivasi, dorongan yang dapat memunculkan minat anak terhadap kegiatan tersebut. Anak dilatih memegang pensil dengan benar ketika membuat suatu gambar, mewarnai atau memulas dengan menggunakan krayon atau kuas, sehingga dapat meningkatkan kelenturan jari jemari anak. Disinilah unsur-unsur tersebut akan terkoordinasi jika dilakukan dengan intensif.

Tak ada seorang anak pun yang tidak gemar menggambar. Saat disodorkan secarik kertas, ia akan dengan sigap mencoret-coret apa yang ada dalam imajinasinya di atas kertas tersebut. Karena itu, menggambar dianggap dapat dijadikan sebagai ajang mengasah kreativitas anak. Selain itu, aktivitas ini juga bermanfaat dapat menstimulasi daya imajinasi, mengembangkan gagasan, menyalurkan emosi, menumbuhkan minat seni, sekaligus meningkatkan kemampuan menggambar anak dengan menggunakan jari-jari kreatif.

## **METODE PENELITIAN**

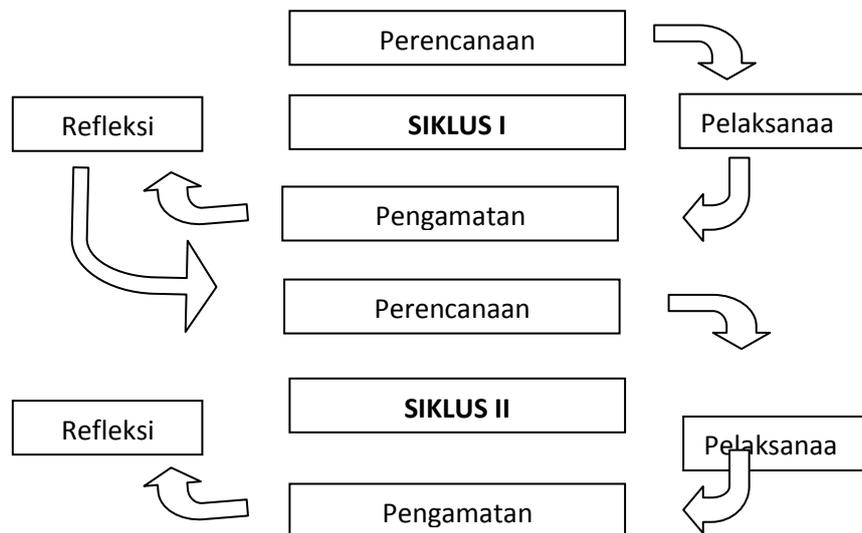
### **A. Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari perencanaan,

tindakan, observasi dan refleksi. Arikunto (2008:6) mengemukakan bahwa “jika penelitian dilakukan dalam situasi lain, hasilnya tidak dijamin dapat dilaksanakan lagi dalam situasi aslinya. Oleh karena itu PTK tidak perlu dilaksanakan dalam waktu khusus dan tidak mengubah jadwal yang ada”. Penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di dalam kelas secara professional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sasaran atau objek penelitian dibatasi agar data yang diambil dapat digali sebanyak mungkin serta agar penelitian ini tidak dimungkinkan adanya pelebaran objek penelitian, oleh karena itu, kredibilitas dari penelitian sendiri menentukan kualitas dari penelitian ini.

Adapun skema siklus rancangan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1

Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*).

Sumber : Arikunto (2008 : 16)

### 1. Prosedur Penelitian

Prosedur yang akan dilakukan dalam penelitian ini melalui empat tahap yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan prosedur penelitian pada

setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut.

#### Siklus I

1. Perencanaan

Hal-hal yang dipersiapkan dalam tahap perencanaan adalah :

- a. Menetapkan jadwal penelitian yaitu pada semester 1, pada Observasi awal sebanyak 1 kali pertemuan, siklus 1 sebanyak 3 kali pertemuan, siklus II sebanyak 3 kali pertemuan.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
- c. Menyusun kegiatan dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Skenario pembelajaran pada siklus 1 dengan tahap peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Skenario pembelajaran pada siklus 1 dengan tahap peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

- 1) Kegiatan awal (pembukaan)
  - a) Guru memimpin anak membaca do'a sebelum belajar, ayat pendek dan nyanyian pembuka pada pagi hari serta bercakap-cakap dengan anak.
  - b) Guru membimbing anak Menyebut ada 10 malaikat Allah beserta tugasnya.
  - c) Guru membimbing anak berbicara dengan lembut dan sopan dan Praktek langsung membaca dari atas kursi.
- 2) Kegiatan inti
  - a) Pemberian tugas, peran guru membimbing anak Anak meniru

- kalimat bintang kecil dengan menggunakan gambar.
- b) Murid berkreasi dengan menggunakan jari-jari aktif.
- c) Latihan, peran guru membimbing anak menggambar kata bentuk mukabeserta gambarnya dengan menggunakan jari-jari kreatif.
- d) Guru menyuruh anak untuk merapikan kembali peraltannya.

### 3) Kegiatan akhir

Evaluasi, Guru mengulangi kembali kegiatan yang dilakukan oleh anak dari awal sampai akhir, setelah itu ditutup dengan doa salawaat dan pulang.

### **Siklus II**

Skenario pada siklus 2 dengan tahapan menggunakan media jari-jari kreatif dalam meningkatkan kemampuan menggambar anak, tapi guru memandu anak dalam menggunakan jari-jari kreatif.

### 1) Kegiatan awal

- a) Tahap 1 : Guru memimpin anak membaca do'a sebelum belajar, ayat pendek dan nyanyian pembuka pada pagi hari serta bercakap-cakap dengan anak.
- b) Tahap 2 : Guru membimbing anak menyanyikan lagu rukun iman
- c) Tahap 3 : Guru bercakap-cakap tentang gambar wajah dan bentuk menggambar dgn memakai jari-jari kreatif, dan Praktek langsung

menggambar dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif.

2) Kegiatan inti

- a) Tahap 4 : Pemberian tugas, peran guru membimbing anak menggambar dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif..
- b) Tahap 5 : Pemberian tugas, peran guru membimbing anak mengisi air ke dalam botol kecil dan botol besar.
- c) Tahap 6 : Pemberian tugas, peran guru membimbing anak Menggambar dengan menggunakan jari-jari kreatif.

3) Kegiatan akhir

- a) Tahap 7 : Guru membimbing anak supaya tidak bercakap-cakap waktu shalat.
- b) Tahap 8 : Evaluasi, Guru mengulangi kembali kegiatan yang dilakukan oleh anak dari awal sampai akhir, setelah itu ditutup dengan doa salawaat dan pulang.

Mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi untuk mengukur sejauhmana peningkatan yang telah dicapai oleh anak dalam peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif.

Meminta guru kelas menjadi observer.

2. Tindakan (*action*)

Tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif dilakukan

dengan 2 siklus. Teknik pembelajaran yang dilaksanakan adalah teknik menggunakan media jari-jari kreatif dan apabila tujuan pembelajaran belum tercapai maka pada siklus kedua digunakan teknik bermain dengan menggunakan media jari-jari kreatif. Pembelajaran ini dilakukan mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.

3. Observasi (*observation*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, Observasi merupakan rangkaian kegiatan mengenali, merekam dan mengamati perbuatan-perbuatan yang terjadi dan hasil yang telah dicapai sebagai dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan data selama berlangsungnya penelitian. Aspek yang diamati dalam meningkatkan kemampuan menggambar anak melalui penggunaan media jari-jari kreatif ini adalah bagaimana persiapan anak dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana interaksi anak selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, bagaimana komunikasi anak dalam belajar, dan bagaimana cara anak dalam menggunakan media jari-jari kreatif selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi (*reflection*)

Melalui observasi yang telah dilaksanakan maka, akan terlihat apakah pembelajaran yang direncanakan sudah berjalan dengan baik dan berapa persen tingkat tingkat keberhasilan yang telah dicapai anak.

Setelah siklus I dilaksanakan, maka hasil observasi di analisis. Apabila tujuan dari

penelitian ini belum tercapai, maka hasil ini dipergunakan sebagai masukan pada siklus II dengan menggunakan media permainan jari-jari kreatif dalam meningkatkan kemampuan menggambar anak usia dini atau TK.

**2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat diselenggarakannya penelitian. Adapun yang menjadi lokasi penelitian pada penelitian ini adalah TK Al-Ikhlas Gampong Lamlhom Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini berlangsung selama 2 minggu, pada setiap minggu terdiri dari 3 kali pertemuan, jada peneliti ini 6 kali pertemuan.

**HASIL PENELITIAN**

**A. Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari senin, rabu, dan jumat tanggal 18, 20, dan 22 November 2013. membahas tentang binatang dan macam-macam bintang. Siklus II dilaksanakan pada hari senin, rabu, dan kamis tanggal 25, 27. 28 November 2013, membahas tentang macam-macam jenis binatang yang ada disekitar.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan meliputi empat komponen dan berlangsung secara siklus, yaitu rencana, tindakan, observasi, refleksi dan seterusnya seperti pada gambar I di bawah ini, sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dengan tindakan yang paling efektif

Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu anak juga dilakukan observasi dengan tabel yang sama untuk membandingkan dengan hasil yang dicapai setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif. Dari hasil pengamatan sebelum tindakan, siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

**a. Observasi Awal**

Pada Penelitian tindakan kelas ini, sebelum diberikan tindakan kepada anak dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif, terlebih dahulu anak dilakukan observasi terlebih dahulu dengan perlakuan yang sama, dimana anak dilihat sejauh mana kemampuan menggambar. Adapun hasil pengamatan sebelum diberikan tindakan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1**  
**Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Upaya Peningkatan Kemampuan Menggambar Anak Sebelum Perlakuan Menggunakan Permainan Jari-Jari Kreatif.**

No	Nama Siswa	Aspek Yang diamati				
		I	II	III	IV	V
1	Afdalul Zikri	BB	MB	BB	BB	MB
2	Azka Al-Faizah	MB	MB	MB	MB	BB
3	Ghassani Amalina	BB	BB	BB	MB	MB
4	Helvy Rahmawati	MB	MB	MB	BB	MB

5	Intan Khumaira	MB	BB	MB	MB	BB
6	Luthfia	BB	MB	BB	BB	BB
7	M. Arif	BB	MB	BB	MB	MB
8	M. Daffa	MB	BB	MB	BB	MB
9	M. Ridha	BB	MB	BSH	MB	MB
10	Shina	BB	MB	BSH	MB	MB
11	Tanjil	MB	BSH	MB	BB	MB
12	M. Uska	BB	MB	BB	MB	BSH
13	Nurul Maulidia	MB	MB	MB	BB	MB
14	Raifan Danish	MB	BSH	BB	MB	BB
15	Riski Hidayatullah	MB	MB	BB	BB	MB
16	Suci Ramadhani	MB	MB	MB	BB	MB
17	Syawatul Aula	MB	BSH	BB	MB	MB
18	Syifaturahman	BB	BB	BB	BB	MB
19	Izzatul Assyifa	BB	MB	BB	MB	BB
20	Nurul Husna	BB	MB	MB	MB	BB

**Hasil Penilaian Observasi Awal**

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB	10	50%	4	20%	1	50%	9	45%	6	30%	39%
2.	MB	10	50%	1	65%	0	40%	11	55%	13	65%	55%
3.	BSH			3	15%	8	10%			1	5%	24%
4.	BSB			3		2						
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>									

Keterangan

I. Menggambar Jerapah kembar dengan jari-jari kreatif	BB : Belum Berkembang
II. Menggambar bebas dengan jari-jari sebanyak 5 gambar	MB : Mulai Berkembang
III. Mencetak dengan jari gambar burung dara.	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
IV. Menghubungkan/memasangkan gambar ikan dibuku gambar dengan cara menempel (anak tidak disuruh menulis)	BSB : Berkembang Sangat Baik
V. Membedakan dan membuat dua kumpulan gambar, kemudian mewarnai gambar burung yang sudah digambar dengan jari-jari kreatif.	

Berdasarkan tabel 4.1 di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebelum perlakuan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif masih sangat kurang sekali dimana anak masih banyak yang belum berkembang, dan mulai berkembang, hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh masih jauh dari yang diharapkan.

**b. Hasil Penelitian Siklus I**

Pada penelitian tindakan kelas ini, siklus I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan 3 x 35 menit yaitu pada hari senin, rabu, dan jumat tanggal 18, 20, dan 22 November 2013. membahas tentang binatang dan macam-macam bintang. Dalam penyajiannya guru peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti yang tertera dalam rencana pembelajaran. Adapun hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung untuk siklus I adalah sebagai berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Upaya Peningkatan Kemampuan Menggambar Anak Dengan Menggunakan Permainan Jari-Jari Kkreatif Pada Siklus I**

No	Nama Siswa	Aspek Yang diamati				
		I	II	III	IV	V
1	Afdalul Zikri	MB	BSH	BSH	MB	BSH
2	Azka Al-Faizah	BSH	BSH	BSH	BSH	MB
3	Ghassani Amalina	MB	MB	MB	BSH	BSH
4	Helvy Rahmawati	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
5	Intan Khumaira	BSH	BSH	BSH	BSH	MB
6	Luthfia	MB	BSH	MB	MB	MB
7	M. Arif	MB	BSH	MB	MB	BSH
8	M. Daffa	MB	MB	MB	MB	BSH
9	M. Ridha	MB	BSH	BSB	MB	BSH
10	Shina	MB	BSH	BSB	MB	BSH
11	Tanjil	MB	BSB	MB	MB	BSH
12	M. Uska	MB	MB	MB	BSH	BSB
13	Nurul Maulidia	MB	MB	MB	BSH	MB
14	Raifan Danish	BSH	BSB	MB	MB	MB
15	Riski Hidayatullah	BSH	BSH	MB	MB	BSH
16	Suci Ramadhani	BSH	BSH	MB	MB	BSH
17	Syawatul Aula	BSH	BSB	MB	MB	BSH
18	Syifaturahman	MB	MB	MB	MB	BSH
19	Izzatul Assyifa	MB	BSH	BSH	MB	MB
20	Nurul Husna	MB	BSH	BSB	BSH	MB

**Hasil Penilaian Siklus I**

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB											51% 50,6% 5%
2.	MB	13	65%	5	25%	1	60%	14	70%	7	35%	
3.	BSH	7	35%	1	60%	2	35%	6	63%	12	60%	
4.	BSB			2	15%	7	5%			1	5%	
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>									

Berdasarkan tabel 4.2 di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa Hasil pengamatan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif Pada siklus I masih kurang dimana hasil yang diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan akan tetapi sudah terjadi peningkatan dari penilaian yang dilakukan sebelumnya.

**2. Refleksi**

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, peneliti mengkaji hasil pengamatan untuk menemukan kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Pada siklus I anak belum mampu menggambar dengan benar dan rapi dan gambar anak belum berbentuk sesuai dengan aslinya. Selanjutnya hasil temuan dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Adapun hasil diskusi adalah sebagai berikut.

a. Yang berkaitan dengan siswa:

- 1) Pada umumnya siswa antusias terhadap materi pelajaran yang

disampaikan, aktif mengikuti proses pembelajaran, tetapi masih ada beberapa siswa (2-3 siswa) yang kurang antusias mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan.

- 2) Masih ada siswa yang kurang semangat dalam menggambar dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif, siswa yang semangat 9 – 12 siswa.
- 3) Siswa kurang aktif dalam menggambar menggunakan permainan jari-jari kreatif, yang aktif hanya 68 % atau 13 siswa.
- 4) Masih sedikit siswa yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

**c. Hasil Penelitian Siklus II**

Sedangkan siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada hari senin, rabu, dan kamis tanggal 25, 27. 28 November 2013, membahas tentang macam-macam jenis

binatang yang ada disekitar.. Dalam penyajiannya guru peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti yang tertera dalam rencana pembelajaran. Kegiatan guru selain menyajikan materi adalah

melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Adapun hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut.

**Tabel 3**  
**Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Upaya Peningkatan Kemampuan Menggambar Anak Dengan Menggunakan Permainan Jari-Jari Kreatif Pada Siklus II**

No	Nama Siswa	Aspek Yang diamati				
		I	II	III	IV	V
1	Afdalul Zikri	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
2	Azka Al-Faizah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
3	Ghassani Amalina	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
4	Helvy Rahmawati	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
5	Intan Khumaira	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
6	Luthfia	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
7	M. Arif	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
8	M. Daffa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
9	M. Ridha	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
10	Shina	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
11	Tanjil	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
12	M. Uska	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
13	Nurul Maulidia	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
14	Raifan Danish	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
15	Riski Hidayatullah	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
16	Suci Ramadhani	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
17	Syawatul Aula	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
18	Syifaturahman	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
19	Izzatul Assyifa	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
20	Nurul Husna	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH

**Hasil Penilaian Siklus II**

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB											41% 59%
2.	MB											
3.	BSH	13	65%	4	20%	9	45%	8	40%	7	35%	
4.	BSB	7	35%	1	80%	1	55%	12	60%	13	65%	
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>									

Berdasarkan hasil tabel 4.3 diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini sudah berhasil di lakukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh hampir semua anak memperoleh nilai BSB (berkembang sangat baik) dari setiap aspek yang dinilai. Hal ini sudah sesuai harapan, Oleh karena nilai yang telah ditetapkan telah berhasil, maka penelitian dihentikan pada siklus II ini.

## 2. Refleksi

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan, peneliti dan guru pengamat mendiskusikan hasil pengamatan untuk ditarik kesimpulan berhasil atau tidaknya penelitian, dan menemukan kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus II.

Selanjutnya hasil temuan dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan tindakan pada penelitian berikutnya. Adapun refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut

1) Yang berkaitan dengan siswa:

1. Pada umumnya siswa antusias terhadap materi pelajaran yang disampaikan, aktif mengikuti proses pembelajaran, tetapi masih ada beberapa siswa (1-2 siswa) yang kurang antusias mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan.
2. Masih ada siswa yang kurang semangat dalam menyelesaikan menempel di

gambar, yang semangat 15-17 siswa tapi hal ini sudah cukup baik.

3. Siswa sudah aktif dalam menggambar dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif, yaitu menunjukkan angka 86,66 %.

## B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran dan hasil analisisnya, serta hasil refleksi.

### 1. Hasil Tes

- a. Pembahasan Observasi Awal
  - Pada pengamatan observasi awal yang dilakukan penulis mengamati bahwa kemampuan menggambar anak sangat rendah dan kurang sekali.
  - Nilai dari hasil tes yang diberikan anak masih banyak belum berkembang dalam menggambar, karena masih di bawah indikator yang ditetapkan.
  - Pada hasil pengamatan observasi awal masih banyak anak yang belum terlihat kemampuan dalam meningkatkan menggambar.
- b. Pembahasan Hasil Siklus I
  - Adanya peningkatan kemampuan menggambar anak setelah digunakan permainan jari-jari kreatif dibandingkan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan permainan jari-jari kreatif, akan tetapi hasil yang diperoleh belum sesuai harapan

walaupun ada peningkatan dari sebelumnya.

- Hasil yang diperoleh anak sudah meningkat tetapi di bawah indikator yang ditetapkan. Namun sudah mengalami peningkatan dibanding dengan sebelum menggunakan permainan jari-jari kreatif.
- Siswa sudah cukup berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi dominasi guru dalam proses pembelajaran agar dikurangi dengan lebih banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk berinisiatif, dan melakukan simulasi mandiri, sehingga pembelajaran lebih aktif.
- Bahasa yang digunakan guru dalam menyampaikan penjelasan sudah dapat ditangkap oleh sebagian besar siswa, tetapi untuk beberapa siswa perlu pengantar yang lebih sederhana dan komunikatif.
- Guru sudah melakukan bimbingan secara klasikal dengan baik, terbukti terjadi peningkatan prestasi, tetapi beberapa siswa perlu diberi bimbingan individual.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II, dengan merefleksi pada siklus I.

Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran dan hasil analisisnya, serta hasil refleksi. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

- Kemampuan menggambar anak pada siklus II mengalami kenaikan dan meningkat dibanding dengan siklus I, dimana hampir semua siswa mempunyai penilaian BSB (berkembang sangat baik) dari setiap aspek yang dinilai, hal ini sesuai harapan.
- Bahwa guru menentukan target cukup tinggi adalah hal yang positif, tetapi hendaknya dapat melihat potensi objektif anak, jangan menggunakan standar dirinya maupun standar anak dari sekolah lain dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga anak lebih dapat menerima dan mengikuti.
- Anak sudah cukup berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dominasi guru dalam proses pembelajaran tidak menonjol, sehingga anak dapat berperan aktif dalam mengikuti pelajaran.
- Bahasa yang digunakan guru dalam menyampaikan penjelasan sudah dapat ditangkap oleh sebagian besar anak, tetapi untuk beberapa anak perlu pengantar yang lebih sederhana dan komunikatif
- Guru sudah melakukan bimbingan secara klasikal dengan baik, terbukti terjadi peningkatan daya serap, tetapi untuk beberapa anak perlu adanya bimbingan individual.

- Ketertarikan anak terhadap menggambar dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif mengalami peningkatan yang sangat baik sekali. Dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yaitu 100 % .

Dari hasil pembahasan Observasi awal, siklus I, dan siklus II, pada setiap akhir siklus telah terjadi peningkatan yang sangat baik, dari data tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan permainan jari-jari kreatif pada upaya peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif pada Kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom sudah

berhasil dan meningkat. Dengan demikian, penelitian ini dapat penulis anggap tuntas pada siklus II karena data yang diinginkan telah diperoleh, yaitu Peningkatan Kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif pada Kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar ternyata dapat berhasil dengan baik dengan demikian hipotesis tindakan dapat tercapai. Hasil yang baik ini dapat dilihat dari gambar anak yang sudah mulai rapi dan warna sudah sesuai dengan gambar yang asli.

## 2. Wawancara Dengan anak Didik

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan anak, memperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel 4**  
**Hasil pengamatan terhadap wawancara yang dilakukan dengan anak Kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar**

No	Aspek Afektif	Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
				Ya	Tidak
1	Sikap Mandiri	Mampu melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai	Apakah kamu suka menggambar ?	18	2
2	Sikap Mandiri	Mampu memilih kegiatan sendiri	Kamu suka gambar apa ? (jerapah dan ikan)	20	0
3	Bangga Terhadap hasil Karya	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya	Apa kamu suka menggambar dengan jari-jari ?	17	3
4	Bangga Terhadap hasil Karya	Memelihara karya sendiri	Gambar apa yang bisa kamu gambar dengan jari-jari ? (jerapah dan ikan)	18	2

Dari hasil wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Untuk pertanyaan pertama 80% anak menjawab ya, pertanyaan kedua 100% anak menjawab ya,

pertanyaan ketiga 70% anak menjawab ya, dan pertanyaan keempat 80% anak menjawab ya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan di Kelompok B TK Al-Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan permainan jari-jari kreatif dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil gambar anak yang semula tidak rapi dan benar dalam menggambar, sekarang 85% anak menggambar dengan baik dan benar. hal tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu pada tahap observasi awal hasil yang diperoleh anak 70 % belum berkembang dari setiap aspek penilaian yang dilakukan. Pada siklus I terjadi peningkatan, anak lebih banyak dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada siklus II semakin meningkat, anak lebih banyak dikategorikan berkembang sangat baik (BSB).
2. Hasil wawancara yang dilakukan, pada umumnya anak merespon dengan baik pelajaran menggambar dengan menggunakan jari-jari kreatif di TK Al Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga

Kabupaten Aceh Besar. Anak senang menggambar dengan jari-jari dalam menjiplak jari-jari mereka. Respon yang baik ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan anak di awal dengan rata-rata persentase BB : 39%, MB : 55%, BSH : 24% dan BSB : 0%. Terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata persentase BB : 0%, MB : 51%, BSH : 50,6%, dan BSB : 5%. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan rata-rata persentase BB : 0%, MB : 0%, BSH : 49%, dan BSB : 51%.

### **B. Saran**

Berdasarkan dari penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kemampuan menggambar anak diharapkan menggunakan permainan jari-jari kreatif, karena dapat efektif proses pembelajarannya.
2. Sebaiknya guru menyiapkan alat peraga yang lebih besar dan menarik bagi anak.
3. Fasilitas yang disediakan sekolah sudah bagus dan baik semoga dapat dipertahankan demi kelancaran proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, 2008, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Brenner 1990, <http://madrasah-holistik.blogspot.com/2010/06/upaya-guru-dalam-meningkatkan-profesionalisme>, (di akses pada tanggal 05 juni 2010)
- Budi, Prawira Triton. 2003. *SPSS 13.0 Terapan. Riset Statistik Parametrik*. Penerbit Andi Yogyakarta
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2006. *Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak Dan Raudlatul Athfal* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum KTSP*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hermawan, K., Mujono, dan Suherman, A. 2007, *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Pamadhi Hajar. Evan Sukardi S. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Munandar, S.C. Utami , 1992, *Mengembangkan Bakat Anak*, Jakarta : Gramedia
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta
- Sadiman, AS, dkk. 2007. *Media pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Pustekom Dikbuddan PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, 2001. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara
- Sudjono, 2005. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Subroto Suryo, 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* .Jakarta: RinekaCipta.
- Santrock, John W 2007, *Piskologi Pendidikan, Terjemahan oleh : Triwibowo BS*, Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Subroto Suryo, 2006, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* .Jakarta: Rineka Cipta.
- Solahudin. 2007, *Penggunaan Media Pembelajaran yang Baik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wira Indra Satya. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan