

**PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DI RA ISLAM BAKTI 99  
NAIRATUL JANNAH PADANG**

**Wesri Susanti<sup>1</sup>, Yul Syofriend<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang

Email: [wesrisusanti65@gmail.com](mailto:wesrisusanti65@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan perkembangan motorik halus anak yang belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat melalui kegiatan yang sering dilakukan anak seperti, anak belum mampu membuat pola, belum mampu mencampurkan beberapa cat warna, anak belum mampu mengambil cat, belum mampu mencap dengan tangannya, belum terampil dalam menggunakan kedua tangan dalam melakukan kegiatan, anak masih belum mampu membuat bentuk garis, belum mampu membuat bentuk lingkaran dan juga dalam kegiatan anak masih meminta bantuan guru untuk melakukan kegiatan sesuai dengan arahan yang diberikan. Hal ini terjadi karena kurang bervariasinya kegiatan dan media yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy experimental*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan, dan alat pengumpulan data menggunakan lembar pernyataan berupa pernyataan sebanyak 7 butir item. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan analisis data, diperoleh selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen adalah 8,93 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 6,4. Data yang dihasilkan berdistribusi normal dan juga homogen. Dimana didapatkan nilai asyp. Sig. (2-tailed) 0,364 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *finger painting* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang.

**Kata Kunci:** permainan *finger painting*; perkembangan motorik halus.

**ABSTRACT:**

This research is motivated by the development of fine motor skills of children who have not developed optimally. This can be seen through activities that are often carried out by children such as, children are not able to make patterns, have not been able to mix several color paints, children have not been able to take paint, have not been able to stamp with their hands, have not been skilled in using both hands in carrying out activities, children are still not able to make a line, have not been able to make a circle shape and also in child activities still ask the teacher for help to carry out activities according to the directions given. This happens because of the lack of variety of activities and media used to improve children's fine motor development. This study aims to determine how effective finger painting is on the development of fine motor skills of group children at Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang. This type of research uses a quantitative approach in the form of a quasi experimental. The data collection technique used an action test, and the data collection tool used a statement sheet in the form of a statement of 7 items. The data analysis technique used normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The resulting data is normally distributed and also homogeneous. Where is the value of asyp. Sig. (2-tailed) 0.364 is greater than 0.05. Thus, it can be concluded that finger painting can improve fine motor development in Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang.

**Keywords:** *finger painting game*; *fine motor development*.

## PENDAHULUAN

Masa anak usia dini ialah masa keemasan atau bisa disebut juga *Golden Age*. Pada masa ini perkembangan otak anak berkembang dengan sangat cepat dan berlangsung sejak anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia nol sampai delapan tahun. Pada masa inilah anak mudah menerima stimulus-stimulus di lingkungannya. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan masa ini tidak akan terulang lagi dimasa yang akan datang. Anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk perkembangan seorang anak. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akan melakukan apapun untuk memenuhi rasa keingintahuannya. Anak perlu dibimbing dengan cara yang baik yang sesuai dengan usia dan karakteristiknya agar nantinya akan menjadi anak yang berguna bagi bangsa dan negaranya baik dalam bidang agama maupun intelektualnya. Pada usia dini ini anak dapat bergerak secara aktif dan akan berjalan kemanapun sesuai dengan minat ataupun kesenangan anak. Dengan aktivitasnya tersebut anak dapat memenuhi kebutuhan perkembangan dan belajarnya.

Menurut Khairi (2018) menyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan serta perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini yang merupakan sekelompok manusia yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimana disebut dengan masa *Golden Age* yang hanya terjadi satu kali dalam kehidupan. Pertumbuhan dan perkembangan anak ini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kreativitas. Jika anak

sering distimulasi dengan cara yang tepat maka anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada umumnya perkembangan motorik anak ialah salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan yang lain. Dimana akan mempengaruhi perkembangan anak pada aspek yang lainnya.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga pendidikan yang menekankan pada pada kegiatan mendidik, mengajar, proses sosialisasi, dan proses untuk mengubah perilaku seorang anak ke arah yang lebih baik. Untuk itu lembaga pendidikan RA ini harus mampu memberikan pembelajaran dan pemahaman yang dapat menanamkan nilai-nilai sosial, agama serta moral pada diri anak. dan juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan potensi anak. Pada dasarnya anak senang sekali dengan yang namanya bermain. Bermain ialah kegiatan yang mendukung kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, kreativitas dan motorik anak. Dalam bermain anak dapat menggunakan imajinasinya selama bermain. Karena sesungguhnya bermain itu adalah dunia anak itu sendiri. Pada saat bermain anak dapat berimajinasi, bereksplorasi, berinteraksi dan mengekspresikan dirinya. Bermain ini bisa juga tempat anak belajar. Dimana pada saat itu anak dapat belajar dengan mengenal hal-hal baru. Dan anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya sehingga anak akan mendapat pengetahuan lebih pada saat bermain. Selain itu anak juga mendapat pengetahuan secara nyata dari lingkungannya.

Bermain dapat melatih aspek-aspek perkembangan anak, beberapa diantaranya adalah bermain dapat mengembangkan perkembangan bahasa anak karena anak dapat mengkomunikasikan permainan tersebut kepada teman-temannya. Bermain dapat mengembangkan perkembangan moral anak karena pada saat bermain anak dapat mematuhi aturan-aturan dalam permainan. Ini dapat menjadikan pembentukan moral pada anak sejak dini. Kemudian bermain dapat mengembangkan motorik anak dimana mereka dapat bermain menggerakkan, melipat, menggunting dan menggabungkan permainan secara optimal. Pada saat melakukan permainan anak dapat menggerakkan jari-jemarnya sehingga jari jemari anak dapat terlatih dan perkembangan motorik halus anak bisa berkembang dengan baik. Perihal ini sesuai dengan pendapat Andayani (2021) yang menyatakan bahwa bermain adalah bentuk kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan tujuan untuk mendapatkan keenangan, kebahagiaan serta untuk perkembangan motorik dan kognitif anak yang bisa meningkatkan perkembangan serta kecerdasan anak.

Anak usia dini terlibat secara aktif dalam aktifitas fisik motorik yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot dan otak. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (2013) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah pengendalian gerakan yang dilakukan anak melalui kegiatan syaraf dan otot-otot anak yang terkoordinasi. Menurut Riza dan Swaliana (2018: 44) menyatakan kalau pertumbuhan motorik merupakan pergantian keahlian motorik dari lahir sampai umur 5 tahun yang mengaitkan bermacam aspek perilaku dan keahlian motorik. Perkembangan fisik motorik anak adalah mengenai kemampuan fisik yang dilakukan anak yang mengaitkan otot-otot anak dan

koordinasi antara mata serta tangan. Pertumbuhan motorik anak dibagi 2 ialah pertumbuhan motorik agresif serta pertumbuhan motorik halus. Pertumbuhan motorik agresif cenderung mengaitkan otot-otot besar anak semacam berlari, melompat serta berjalan. Sebaliknya pertumbuhan motorik halus ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan cenderung melibatkan otot-otot kecil. Menurut Suryana (2019) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah gerakan yang menyangkut jari jemari anak dalam melakukan berbagai aktivitas. Kedua perkembangan motorik ini sangat perlu buat dikembangkan agar anak bisa tumbuh berkembang secara optimal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang selama peneliti praktek lapangan, diperoleh informasi bahwa anak memiliki permasalahan dalam motorik halusnya. Dari pengamatan yang dilakukan terlihat bahwa ada beberapa anak yang mengalami keterlambatan pada perkembangan motorik halusnya. Seperti dalam kegiatan anak terlihat belum mampu membuat pola, belum mampu menggunakan jari tangannya dala melakukan kegiatan, belum sanggup membuat bentuk- bentuk garis, belum sanggup membuat wujud bundaran serta pula dalam aktivitas anak masih memohon dorongan guru buat melaksanakan aktivitas cocok dengan arahan yang diberikan guru. Dalam kegiatan-kegiatan tersebut ada beberapa anak terlihat kurang menggunakan jari jemarinya dalam proses pembelajaran sehingga motorik halus anak tidak berkembang dengan baik.

Bersumber pada pada wawancara pendek dengan guru kelas, aktivitas yang umumnya dilaksanakan di sekolah dalam upaya meningkatkan motorik halus anak merupakan memberi warna,

melekat, menggunting, melipat. Dengan aktivitas yang semacam itu membuat anak gampang bosan dan tidak mau melanjutkan aktivitas yang menyebabkan pertumbuhan motorik halus anak jadi terhambat. Untuk itu peneliti ingin meminimalisir permasalahan tersebut dengan salah satu permainan yang menarik bagi anak.

Adapun beberapa permainan yang bisa mengembangkan motorik halus anak salah satunya ialah permainan *finger painting*. Menurut Astria, dkk (2015) mengatakan bahwa *finger painting* ialah kegiatan yang dilakukan oleh anak itu sendiri yang bisa melatih anak untuk melenturkan jari-jemarnya serta mengontrol antara mata dan tangan anak. Didalam permainan *finger painting* ini anak dapat mengembangkan imajinasinya karena dalam permainan ini tidak adanya aturan yang baku selama anak melakukan permainan. Pada saat melakukan permainan hal yang harus dilakukan oleh guru ialah memotivasi dan menumbuhkan minat serta keberanian anak dalam melakukan permainan *finger painting*. *Finger painting* bisa membantu anak dalam mengembangkan motorik halusnya karena kegiatan ini bisa melatih anak untuk mengkoordinasikan antara mata dan tangannya. *Finger painting* dapat juga diartikan sebagai teknik melukis secara langsung dengan menggunakan jari sebagai pengganti kuas. *Finger painting* ini bisa digunakan sebagai kegiatan yang alternatif karena dapat menggantikan krayon dengan cat warna sehingga pembelajaran anak dapat lebih menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kholifah dkk (2018) berpendapat bahwa *finger painting* ialah kegiatan melukis secara langsung yang dilakukan oleh anak menggunakan jari-jemarinya di atas bidang gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna secara bebas. Pada kegiatan *finger painting*

anak menggunakan jarinya untuk mengkreasikan warna dan membuat bentuk gambar yang diinginkan anak dengan menggunakan jarinya tersebut. Menurut Sari (2020) melaporkan kalau dengan *finger painting* dapat melatih anak buat meningkatkan indera perabanya sebab *finger painting* ini mewajibkan anak bersentuhan langsung dengan warna buat melukis dengan memakai jari-jemari anak.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yakni kuantitatif dengan tata cara eksperimen dalam wujud quasi experimental (eksperimen semu). Sugiyono (2014) melaporkan kalau eksperimen yakni tata cara riset yang digunakan buat mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam keadaan yang terkendalikan. Menurut Roestiyah (2012) mengatakan bahwa metode eksperimen ialah percobaan yang dilakukan oleh anak tentang suatu hal lalu anak mengamati prosesnya kemudian mencobanya melakukan sendiri setelah itu hasilnya disampaikan dan dievaluasi oleh guru. Menurut Djamarah dan Zain (2010) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah percobaan yang dilakukan oleh anak dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya.

Disimpulkan bahwa metode eksperimen ialah metode penelitian dimana anak secara langsung melakukan percobaan sendiri kemudian anak mengamati proses eksperimen tersebut kemudian anak mencobakan langsung sehingga mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang baru.

Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan yang dimulai dari tanggal 1 Mei sampai 1 Juni 2021. Penelitian awal yang dilakukan adalah observasi yaitu dengan

meninjau lokasi tempat dilakukannya penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan penelitian selanjutnya pengambilan data mengenai masalah yang akan diteliti. Riset ini bertujuan buat mengenali seberapa besar pengaruh game finger painting terhadap pertumbuhan motorik halus di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang dengan menyamakan hasil belajar kelas eksperimen serta kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan( X) dengan memakai game finger painting sebaliknya pada kelas kontrol dicoba dengan aktivitas memberi warna. Berikutnya hendak diberikan post test yang sama, hasil dari tiap- tiap post test hendak dianalisis dengan uji t.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang dengan jumlah anak sebanyak 47 orang yang terbagi kedalam tiga kelas. Kelas pertama ialah kelas B1 dengan jumlah anak 17 orang, kelas yang kedua ialah B2 dengan jumlah anak 15 orang, kelas yang ketiga ialah B3 dengan jumlah anak 15 orang. Pada penelitian ini kelompok yang hendak dijadikan ilustrasi dalam studi ini ialah kelompok B2 dan B3. Dimana kelompok B2 dijadikan kelas eksperimen dan kelompok B3 dijadikan kelas kontrol dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yakni 15 dan 15 anak.

Dalam riset ini penulis membuat uji berbentuk penanda- indikator yang hendak dicapai oleh anak. Dimana periset berikan skor pada tiap penanda yang sudah ditetapkan oleh periset dengan mempertimbangan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan. Instrument ini mengenakan format checklist buat penilaiannya. Menurut Rohman (2019) menyatakan bahwa ceklis adalah suatu daftar perilaku, sifat dan kemampuan yang memberikan gambaran tentang sebuah perilaku yang

hendak diteliti. Adapun Hamdi dan Bahrudin (2014) menyatakan bahwa ceklis adalah metode sederhana yang yang didalamnya terdapat sejumlah pilihan yang harus dipilih oleh responden. Menurut Sudaryono (2018) menyatakan bahwa ceklis ialah suatu daftar yang berisikan aspek-aspek yang akan diamati oleh peneliti.

Kesimpulannya bahwa ceklis ialah suatu daftar yang berisikan hal-hal yang sesuai dengan pengamatan peneliti yang berisikan aspek-aspek yang akan diteliti.

Dalam kurikulum 2013 (2015) format checklist muat indicator pencapaian pertumbuhan yang telah diresmikan dalam rencana penerapan aktivitas setiap hari (RPPH). Format checklist berisi indicator pertumbuhan buat mengukur ketercapaian tujuan serta kompetensi dasar yang diresmikan RPPM. Jawaban tiap item instrument memakai skala format checklist memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negative, yang dapat berbentuk perkata antara lain: 1) belum tumbuh; 2) mulai tumbuh; 3) tumbuh cocok harapan; 4) tumbuh sangat baik. Ada pula metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi ialah dalam wujud uji perbuatan yang digunakan buat memandang seberapa besar pengaruh game finger painting terhadap pertumbuhan motorik halus anak. Uji digunakan buat mendapatkan informasi yang lebih lengkap dari aplikasi dikala melaksanakan latihan dalam aktivitas pendidikan. Sehabis informasi yang dibutuhkan diperoleh hingga dilanjutkan dengan menganalisis informasi tersebut. Informasi yang diperoleh diolah serta dianalisis cocok dengan tujuan serta persyaratan riset. Analisis informasi terhadap hasil riset manfaatnya yakni buat menguji kebenaran hipotesis yang diajukan pada riset pertumbuhan motorik halus anak.

Berikutnya teknik pengumpulan Data. Teknik pengumpulan informasi sangat berarti dilaksanakan dalam riset sebab informasi yang didapatkan dari lapangan lewat instrument riset, diolah dan dianalisa supaya hasilnya dapat dipergunakan dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan dan membongkar permasalahan dalam riset. Ada pula metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi ialah dalam wujud uji perbuatan yang digunakan buat memandang seberapa besar pengaruh game finger painting terhadap pertumbuhan motorik halus anak. Uji digunakan buat mendapatkan informasi yang lebih lengkap dari aplikasi dikala melaksanakan latihan dalam aktivitas pendidikan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan menggunakan :

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan buat memandang apakah informasi berdistribusi wajar ataupun tidak. Cocok dengan komentar yang dinyatakan oleh Syafril( 2010) yang berkata kalau uji normalitas bertujuan buat mengenali apakah informasi yang hendak diolah merupakan informasi yang berdistribusi wajar. Bagi Fahmeyzan, dkk( 2018) melaporkan kalau uji normalitas digunakan buat memastikan kalau sesuatu berdistribusi wajar ataupun tidak buat itu dibutuhkan dengan uji normalitas. Bagi Mardiyati, dkk( 2012) berkata kalau uji normalitas bertujuan buat menguji apakah residual memiliki distribusi wajar. Bisa disimpulkan kalau uji normalitas yakni bertujuan buat mengenali ataupun memandang apakah informasi yang digunakan berdistribusi wajar ataupun tidak.

Dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas data dilakukan

menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*. Hipotesis yang diajukan adalah:

$H_1$  : Data berdistribusi normal

$H_0$  : Data berdistribusi tidak normal

#### 2. Uji Homogenitas

Menurut Syafril (2010) uji homogenitas bertujuan buat mengenali apakah informasi kelas ilustrasi dalam riset ini telah berasal dari populasi yang homogen. Bagi Hakim (2014) melaporkan kalau uji homogenitas merupakan digunakan buat menguji apakah informasi dari tiap- tiap ilustrasi memiliki varian yang sama ataupun tidak. Bagi Usmadi (2020) melaporkan kalau uji homogenitas digunakan buat menguji apakah sesuatu informasi itu homogen ataupun tidak dengan menyamakan kedua variansnya.

Bisa disimpulkan kalau uji homogenitas merupakan digunakan buat mengenali apakah informasi dalam sesuatu riset homogen ataupun tidak dengan syarat, bila nilai signifikan 0, 05 hingga informasi itu homogen serta kebalikannya. Uji homogenitas informasi dalam riset ini dicoba dengan uji levene memakai dorongan program SPSS tipe 22. Buat uji homogenitas periset memakai program SPSS tipe 22 dengan memakai uji levene. Dengan kriteria bila nilai signifikansi( Sig) levene 0, 05 hingga informasi homogen serta kebalikannya.

#### 3. Hipotesis

Untuk Anshori serta Iswati( 2017) hipotesis ialah statment ikatan antara variabel dengan variabel yang bertabiat sedangkan maupun bertabiat dugaan sedangkan. Bagi Mufarriqoh( 2020) melaporkan kalau hipotesis yakni statment mengenai satu ataupun lebih populasi yang butuh dibuktikan kebenarannya lewat pengujian sesuatu hipotesis. Ada pula

bagi Sugiyono( 2012) melaporkan kalau hipotesis yakni jawaban sedangkan terhadap rumusan permasalahan riset yang bersumber pada pada teori yang relevan hendak namun belum bersumber pada kenyataan yang diperoleh pada dikala pengumpulan informasi.

Bisa disimpulkan kalau hipotesis merupakan jawaban sedangkan terhadap statment riset yang diformulasikan secara pendek serta jelas yang dituliskan dalam wujud statment sehingga dapat diui cocok dengan metode analisis informasi yang digunakan.

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat perbandingan apakah perkembangan motorik halus anak B2 dan B3 berbeda secara signifikan dengan hipotesis statistic.

H<sub>1</sub>: terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan permainan *finger painting*.

H<sub>0</sub> : tidak terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan permainan *finger painting*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis perbedaan tersebut dilakukan dengan uji normalitas. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini yaitu jika nilai signifikan > 0,05 maka data yang didapatkan tersebut berdistribusi normal. Akan tetapi jika nilai signifikan < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Postes Ekperimen	Postes Kontrol
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	25.8667	22.9333
	Std. Deviation	.74322	1.09978
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.238	.234
	Positive	.229	.166
	Negative	-.238	-.234
Kolmogorov-Smirnov Z		.921	.906
Asymp. Sig. (2-tailed)		.364	.384

Dari tabel di atas bisa terlihat bahwa nilai signifikan pada *post test* eksperimen terdapat nilai signifikan adalah 0,364. Pada *post test* kelas kontrol terdapat nilai signifikan 0,384. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal karena Besar dari 0,05.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk melihat apakah data yang didapat homogen atau tidak. Pada uji homogenitas menggunakan uji *levene statistics* dengan menggunakan SPSS versi 22. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah apabila nilai signifikan > 0,05 maka data dari penelitian itu homogen.

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Postes Ekperimen - Postes Kontrol	2.93	1.53	.39601	2.08397	3.78269	7.407	14	.000

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Postes Ekperimen	25.8667	15	.74322	.19190
Postes Kontrol	22.9333	15	1.09978	.28396

**Tabel 2. Uji Homogenitas Hasil Belajar**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.368	1	28	.252

Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas adalah dengan nilai signifikan 0,252 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua data dari populasi tersebut homogen.

Sehabis dicoba uji normalitas serta uji homogenitas, dikenal kalau kedua kelompok ilustrasi berdistribusi wajar serta memiliki varians yang homogen. Hingga bisa dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan memakai metode t- test. Buat mengenali apakah ada perbandingan yang signifikan buat kedua kelompok.

**Tabel 3. Uji Hipotesis**

Pada tabel di atas bisa dilihat bahwa adanya perbedaan antara *post-test* kelas kontrol dan *post-test* di kelas eksperimen. Dapat dilihat dari nilai rata-rata masing-masing kelas, pada *post-test* kelas eksperimen terdapat rata-rata 25.87, pada *post-test* kelas kontrol terdapat rata-rata 22.93. Jika dilihat dari nilai signifikan masing- masing kelas terdapat nilai signifikan 0,000 dimana  $< 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelas tersebut.

Perkembangan motorik halus anak berkembang dengan baik ketika anak melakukan permainan *finger painting* karena aspek-aspek kegiatan dalam permainan ini dapat mengembangkan motorik halus anak seperti anak mampu menggunakan kedua tangannya dalam melakukan kegiatan, anak mampu mencap, menggoreskan dan membuat bentuk garis selain itu pada kegiatan *finger painting* ini juga ke semua otot-otot jari tangan anak dapat bergerak dan ikut terlibat secara aktif. Dengan begitu maka perkembangan motorik halus anak akan berkembang dengan sanagt baik.

Berbeda dengan kegiatan di kelas kontrol yaitu melakukan kegiatan mewarnai. Kegiatan mewarnai merupakan salah satu aktivitas yang bisa meningkatkan motorik halus anak umur dini. Cuma saja pada aktivitas ini motorik halus anak kurang tumbuh dengan baik disebabkan anak cuma dapat memakai sebagian jarinya misalnya dalam memegang kuas, krayon, pensil warna, dan yang lainnya serta jari jemari anak yang lainnya kurang terlibat secara aktif dalam melakukan kegiatan. Sehingga motorik halus anak pada kegiatan ini kurang berkembang dengan baik.

Permainan *finger painting* ialah salah satu aktivitas yang dapat menolong



meningkatkan motorik halus anak, sebab mengaitkan otot-otot kecil anak dengan mengkoordinasikan antara mata serta tangannya. Selain itu permainan ini juga bisa mengenalkan warna pada anak. Pada kegiatan ini anak menggunakan jarinya untuk mengkreasikan warna dan membuat bentuk gambar yang diinginkan anak dengan menggunakan jarinya tersebut. Perihal ini cocok dengan pemaparan Lisdayanti (2019) yang berkata kalau *finger painting* ialah tipe aktivitas membuat foto yang dicoba dengan menggoreskan jari jemari anak secara langsung serta leluasa di atas kertas, dengan mengaitkan seluruh jari tangan anak hingga pergelangan tangan anak.

Kesimpulannya bahwa permainan *finger painting* bisa berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang.

## SIMPULAN

Dari hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, bisa diambil kesimpulan yaitu, berdasarkan tabel yang telah dicantumkan, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's statistic* sebesar  $0,252 > 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa varians data untuk kelompok eksperimen serta kelompok kontrol ialah homogen (sama). Kemudian pada uji hipotesis di dapatkan bahwa nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan *finger painting* dengan kegiatan mewarnai dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Sri. 2021. Bermain sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman. Volume 7 (1)*.
- Astria, Nina dkk. 2015. Penerapan Metode Bermain melalui Kegiatan *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus. *Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3 (1)*.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fahmeyzan, dkk. 2018. Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosis. *Jurnal Varian. Volume 2 (1)*. ISSN: 2581-2017.
- Hakim, Arif Rahman. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Generatif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*. ISSN: 2088-351X.
- Hamdi, Asep Saepul dan Bahruddin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Diambil dari: [https://books.google.com/books/about/Metode\\_Penelitian\\_Kuantitatif\\_Aplikasi\\_d.html?hl=id&id=nhwaCgAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Aplikasi_d.html?hl=id&id=nhwaCgAAQBAJ)

- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Edisi 6. Jakarta: Erlangga.
- Khairi, Husnuzziadatul. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. Volume 2(2). ISSN: 2550-0058.
- Kholifah, dkk. 2018. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Diambil dari: [https://books.google.com/books/about/Prosiding\\_Seminar\\_Nasional\\_2018\\_Jilid\\_2.html?hl=id&id=5TYDEAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Prosiding_Seminar_Nasional_2018_Jilid_2.html?hl=id&id=5TYDEAAQBAJ)
- Lisdayanti, Resty. 2019. Pembelajaran Melukis Teknik Finger Painting untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus di TK Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Volume 8 (3). ISSN: 2715-2723.
- Mardiyati, Umi. 2012. Pengaruh Kebijakan Dividen, Kebijakan Hutang dan Profitabilitas terhadap Nilai Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2005-2010. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*. Volume 3 (1).
- Riza, Muhammad dan Swaliana, Ayu. 2018. Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak di PAUD Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah. *Jurnal As-Salam*. Volume 2 (3). ISSN: 2549-5593.
- Roestiyah, N. K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohman, Saifur. 2019. *Guru Dahsyat Menulis Artikel Ilmiah dan Penelitian Tindakan Kelas*. Diambil dari: [https://books.google.com/books/about/Guru\\_Dahsyat\\_Menulis.html?hl=id&id=4kC2DwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Guru_Dahsyat_Menulis.html?hl=id&id=4kC2DwAAQBAJ)
- Sari, Maya Mulianda. 2020. Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*. Volume 3 (2). ISSN: 2621-0770.
- Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. 2019. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*.

Wesri Susanti, Yul Syofriend. PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DI RA ISLAM BAKTI 99 NAIRATUL JANNAH PADANG. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* Vol. 5 No. 2, November 2021.

Jakarta: Prenada Media Grup.

Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.

Usmadi. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan. Volume 7 (1)*. ISSN: 2655-4875.