

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ANAK MELALUI PERMAINAN JARI-JARI KREATIF PADA KELOMPOK B DI TK AL-IKHLAS LAMLHOM KECAMATAN LHOKNGA ACEH BESAR

Riza Oktariana, Fitriani, Nani Erlita

Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini – FKIP
Universitas Bina Bangsa Getsempena

E-mail: riza@bbg.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berkaitan dengan problem yang dialami guru dalam peningkatan kemampuan menggambar anak . penelitian ini menawarkan solusi pemecahan masalahnya dengan menggunakan permainan jari-jari kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif dan bagaimana respon anak terhadap permainan jari-jari kreatif dalam 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. Istrumen penelitian yang digunakan adalah Lembar observasi anak. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Cara penggunaan permainan jari-jari kreatif dalam pembelajaran menggambar bagi anak di 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.*

ABSTRACT

This research is related to the problems experienced by teachers in improving children's drawing skills. This study offers a solution to solving the problem by using creative finger games. This study aims to find out how to improve children's drawing skills through creative finger games and how children's responses to creative finger games improve drawing skills in TK Al-Ikhlas Lamlhom, Lhoknga District, Aceh Besar District. The subjects in this study were all 20 children of Al-Ikhlas Lamlhom Kindergarten, consisting of 12 female students and 8 students. The research instrument used was the child's observation sheet. The collected data were analyzed using the percentage formula. How to use creative finger games in learning to draw for children in Kindergarten Al-Ikhlas Lamlhom, namely children are instructed to make pictures using their fingers. The teacher assesses the extent to which the child's ability can draw and paste pictures ordered by the author who conducted the research. Based on the results of data processing, it was obtained that there was an increase in each cycle. In cycle I, it is developing as expected (BSH) at 50.6%, significantly well developed (BSB) at 5%, and in cycle II it has increased even more, namely developing according to expectations (BSH) to 41% and very well developed (BSB) to 59%.

Keywords: *Children's Drawing Ability, Creative Finger Games.*

A. PENDAHULUAN

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*).

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.

Setiap anak melakukan kegiatan pasti diperlukan suatu kemampuan, namun apa arti kemampuan itu sendiri sering tidak diketahui. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia susunan W.J.S. Poerwadarminta kemampuan diartikan kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan.¹ kemampuan diartikan kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan². Berdasarkan dua pengertian di atas dapat disimpulkan kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan untuk menguasai sesuatu yang sedang dihadapi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kemampuan membaca sangat diperlukan dan harus dimiliki oleh seseorang karena kemampuan membaca

¹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2007: 742)

² Nurkhasanah dan Didik Tumianto (2007: 423)

³ Wikipedia Indonesia (2009 : 45)

merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Menurut Wikipedia Indonesia ³ Menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan tehnik dan alat. Bisa pula menggambar berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Dalam melakukan sesuatu seperti menggambar dibutuhkan kreativitas karena kreativitas mampu membelah batasan dan asumsi dan membuat koneksi pada hal lama yang tidak berhubungan menjadi sesuatu yang baru. Menggambar tidak hanya sekedar kegiatan membuat sebuah gambar namun lebih dari itu yaitu sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Kegiatan untuk menyalurkan ide dan gagasan kedalam kertas gambar⁴. Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan ditinjau dari pembiayaannya termasuk media yang murah harganya.

Media gambar termasuk ke dalam media visual. Sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Media gambar berbentuk dua dimensi karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain. Media gambar telah sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Gambar fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber, gambar yang diperoleh dari berbagai sumber dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu ⁵. Penemuan-penemuan dari penelitian mengenai nilai guna gambar tersebut menurut ⁶ memiliki sejumlah implikasi bagi pengajaran yaitu: a. Penggunaan gambar dapat

merangsang minat atau perhatian³ siswa, b. Gambar yang dipilih dan diadaptasikan secara tepat, membantu siswa⁴ memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya, c. Syarat yang bersifat non verbal atau simbol-simbol seperti tanda panah ataupun tanda-tanda lainnya pada gambar dapat memperjelas atau mengubah pesan yang sebenarnya.

Melihat fenomena yang terjadi di lapangan khususnya di TK Al-Ikhlas Lamhom 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.

Tak ada seorang anak pun yang tidak gemar menggambar. Saat disodorkan searik 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 permainan jari-jari kreatif. Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer (dalam Satya, 2006) bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti: keinginan untuk

⁴Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 68)

⁵Sudjana, ., Statistik Pendidikan. Jakarta : Bina Aksara 2000: 78

⁶Brown (1977)

menjadipresiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Sebagai sarana belajar bagi anak, bermain merupakan alat bagi anak untuk menjelajah dan mencari informasi baru secara aman. Dalam kegiatan bermain, semua aspek kecerdasan anak terstimulasi untuk berkembang. Bagi anak, bermain merupakan pengalaman yang menyenangkan, karena anak melakukan aktivitas bermain dengan senang hati dan suka rela. Ketika bermain, anak dengan spontan bereksplorasi, menemukan sendiri hal-hal yang sangat membanggakannya.

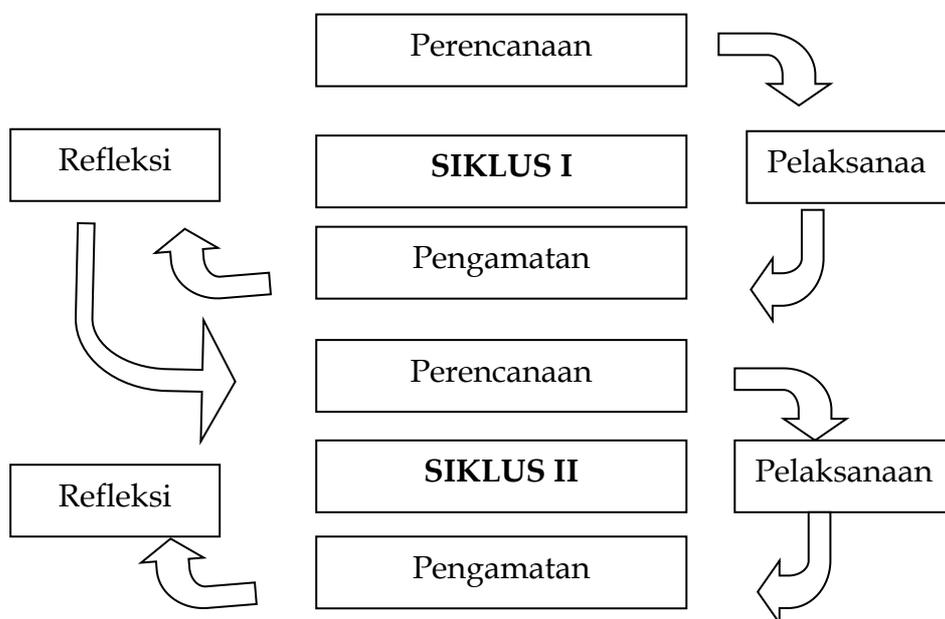
Melalui bermain pula anak mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, fisik dan intelektualnya. Bermain di sini bukan berarti menerima peran anak apa adanya tapi memberikan kesempatan pada anak untuk berpartisipasi dengan berkomunikasi dan bekerjasama untuk membangkitkan keterampilan sosial dan emosionalnya. Kurikulum yang berbasis pada permainan dan menekankan pada pentingnya perkembangan kreativitas anak dan peranan permainan untuk membantu perkembangan anak yang meliputi 6 aspek yang saling berhubungan, yaitu kepribadian, emosi, kognisi, komunikasi, sosialisasi, dan keterampilan gerak motorik. Model kurikulum permainan keratif merupakan model yang fleksibel, terbuka, dan mudah digunakan oleh guru baik sejak usia bayi sampai usia anak TK atau untuk berbagai tipe komunitas anak. Model ini memusatkan perhatian pada pengoptimalan perkembangan anak melalui kegiatan yang terintegrasi, interaksi dengan lingkungan, dan pendekatan permainan kreatif bagi anak untuk mempelajari lingkungannya.

Jari-jari kreatif adalah jari manusia yang dibentuk menjadi sebuah kreasi dengan cara menggambar sesuatu gambar pada jari tersebut sehingga menjadi sebuah kreasi yang indah. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menganggap perlu diadakannya penelitian yang lebih lanjut dan mendalam dengan judul *"Peningkatan Kemampuan Menggambar Anak Melalui Permainan Jari-jari Kreatif pada Kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamthom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar"*.

B. METODE 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 I. Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*).
Sumber : Arikunto (2008 : 16)

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

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah murid kelompok B TK Al-Ikhlas Lamhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar sebanyak 20 orang, yaitu 12 orang siswi dan 8 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa observasi dan Wawancara.

Lembar Observasi

No	ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	Hasil Pengamatan				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Menggambar Jerapah kembar dengan jari-jari kreatif	Anak dapat menggambar bebas dengan berbagai alat media dari 1 sampai 5 gambar					
2	Menggambar bebas dengan menggunakan jari kreatif sebanyak 10 buah	Mengelompokkan benda (mengenal konsep benda berdasarkan warna) sampai 5					
3	Mencetak dengan jari gambar burung dara	Anak membuat gambar dengan berbagai media 1-5 dengan benda-benda pada jari-jarinya.					
4	Menghubungkan / memasang gambar ikan di buku gambar dengan cara menempel (anak tidak disuruh menulis).	Menghubugkan/memasangkan warna yang sama dengan warna benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis).					
5	Membedakan dan membuat dua kumpulan kemudian mewarnai gambar burung yang sudah digambar dengan jari-jari kreatif.	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama gambarnya ,yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit,					

(Sumber: Modifikasi Permendikbud No.137 Tahun 2014)

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Anak Berkembang Sangat Baik

Lembar Wawancara

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

Metode Pengumpulan Data

Metode merupakan salah satu alat atau jalan untuk mencapai tujuan. Penelitian ini bersifat kuantitatif, metode yang digunakan dalam mengamati peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan jari-jari kreatif adalah :

1. Teknik Observasi, dimana peneliti secara langsung mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak selama kegiatan berlangsung dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan anak.
2. Teknik wawancara yaitu komunikasi langsung dengan si anak dan menggunakan lembar wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Data hasil pengamatan aktivitas dideskripsikan untuk setiap pertemuan dan dilihat kecenderungannya. Untuk menentukan persentase aktivitas belajar anak pada setiap indikator digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

100% = Bilangan Tetap (Sudijono, 2005: 43).

Peneliti menggunakan tabel persentase nilai sebagai berikut :

No	Persentase	Kriteria Prestasi
1.	81% - 100%	Sangat baik
2.	61%- 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% -20%	Kurang Sekali

Pengujian Hipotesis

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di kelompok B TK Al-Ikhlas Lamlhom kecamatan Lhoknga, dengan penggunaan media permainan jari-jari kreatif dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada anak.

Pelaksanaan penelitian ini dikatakan berhasil jika Setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individual) jika proposi jawaban benar $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 80\%$ siswa yang tuntas belajarnya (Suryosubroto, 2002:77). Indikator penggunaan permainan jari-jari kreatif dalam meningkatkan kemampuan menggambar pada anak dan hasil belajar anak. Sedangkan indikator penilaian yang digunakan dalam penelitian ini ada 4 cara diantaranya yaitu :

- BB : Anak Belum Berkembang
- MB : Anak Mulai Berkembang
- BSH : Anak Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Anak Berkembang Sangat Baik

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, sabtu, dan senin tanggal 18, 19, dan 21 November 2022. membahas tentang binatang dan macam-macam bintang. Siklus II dilaksanakan pada hari jumat, sabtu, dan senin tanggal 25, 26, 28 November 2022, membahas tentang macam-macam jenis binatang yang ada disekitar.

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:

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

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.

Hasil Penelitian Siklus I

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

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.

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. 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.

Hasil Penilaian Siklus II

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB											
2.	MB											
3.	BSH	13	65%	4	20%	9	45%	8	40%	7	35%	41%
4.	BSB	7	35%	16	80%	11	55%	12	60%	13	65%	59%
	Jumlah	20	100%									

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.

Wawancara Dengan Anak Didik

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

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.

D. KESIMPULAN

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%.

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