

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN *FINGER PAINTING*
TERHADAP PENGENALAN WARNA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6
TAHUN DI TK BELA BANGSA MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

Septia Anggraini¹⁾, M. Thoha B.S Jaya¹⁾, Ari Sofia¹⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

e-mail: septiaanggraini5@gmail.com

nomor Hp: +628 2278678068

Abstract : *The influence of finger painting game activities on the recognition of children of group b ages 5-6 years in TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung. The problem in this study was the lack of color recognition in children aged 5-6 years. This study aimed to determine the influence of finger painting activity on children aged 5-6 years. This type of research was a quantitative research that is pre-experimental with a quantitative design. The study sample used a multistage random sampling of 30 experimental class children and 27 control class children. Data collection techniques used are observation and documentation. While the data analysis used is two free sample t-test and simple linear regression analysis. The results showed that there were differences in color recognition between children who learned to use finger painting games with children who learned without using finger painting games and there was the influence of finger painting activity on color recognition on children in group B aged 5-6 years at Bela Bangsa Mandiri Bandar Kindergarten Lampung.*

Keywords : *activity, finger painting, and color recognition*

Abstrak : Pengaruh aktivitas permainan *finger painting* terhadap pengenalan warna anak kelompok b usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung. Masalah pada penelitian ini adalah belum berkembangnya pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan *finger painting* pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat *pre-experimental* dengan desain kuantitatif. Sampel penelitian menggunakan *multistage random sampling* sebanyak 30 anak kelas eksperimen dan 27 anak kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu *paired sample t-test* dan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengenalan warna antara anak yang belajar menggunakan permainan *finger painting* dengan anak yang belajar tanpa menggunakan permainan *finger painting* dan ada pengaruh aktivitas permainan *finger painting* terhadap pengenalan warna pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung.

Kata Kunci : *aktivitas, finger painting, dan pengenalan warna*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang optimal. Bentuk program pendidikan anak usia dini meliputi: pendidikan keluarga, bina keluarga, taman pengasuhan, kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak dengan melalui kegiatan bermain. Menurut Moeslihatoen dalam Simatupang (2005), bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Salah satunya yaitu dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui bermain, karena pada saat bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri serta dapat mengembangkan segala kemampuan dan ide yang anak miliki. Menurut Gardner (Munandar 2000), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian

atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, baik dari faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat, dan faktor kebebasan. Selain itu, anak-anak juga dapat secara aktif membangun dunia kognitif mereka sendiri. Hal ini dikarenakan tahapan-tahapan perkembangan setiap anak berbeda. Selain itu, teori konstruktivisme juga meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia disekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan setiap anak membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya dimana mereka berada melalui bermain.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di PAUD Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung, selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan permainan yang monoton, seperti memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, dan mewarnai, sehingga proses perkembangan kognitif pada anak kurang optimal. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya. Anak juga melakukan kegiatan sesuai dengan arahan guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bertanya selama menggunakan berbagai media melalui permainan.

Pada kenyataannya di PAUD Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung, terdapat anak yang mengalami masalah pada perkembangan kognitifnya yaitu dalam pengenalan warna, hal ini terlihat dalam proses pembelajaran, sebagian anak belum dapat mengenal warna, karena pada dasarnya kemampuan anak pada usia 5-6 tahun setidaknya telah mengenal sebagian warna. Kondisi tersebut disebabkan karena pembelajaran berpusat pada guru dan metode yang digunakan guru cenderung monoton yang hanya menggunakan metode ceramah, serta selama pembelajaran anak jarang diberi kesempatan untuk mengerjakan kegiatan yang bersifat eksplorasi. Oleh karena itu salah satu upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam proses pengenalan warna yaitu dengan menggunakan permainan *finger painting*.

Menurut Sumanto (2005), *finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan. Sedangkan menurut Pamadi (2008), *finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung.

Menurut Rachmawati, Kurniawati dan Euis (2011) mengungkapkan bahwa tujuan bermain *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan

menggambar karya-karya kreatif. Selama melakukan kegiatan bermain *finger painting* anak akan diberikan kesempatan untuk menuangkan segala ide yang dimilikinya melalui goresan lukisan. Hal ini tentu saja bermanfaat untuk perkembangan kognitif anak khususnya dalam hal pengenalan warna. Anak akan diberi kebebasan untuk memilih warna yang diinginkan dan mencampurkan dua warna sehingga menghasilkan warna baru. Selain itu, dalam proses permainan *finger painting* ini anak juga akan mendapatkan ilmu pembelajaran yang baru, bukan hanya mendengarkan setiap perkataan yang hanya diucapkan oleh guru saja.

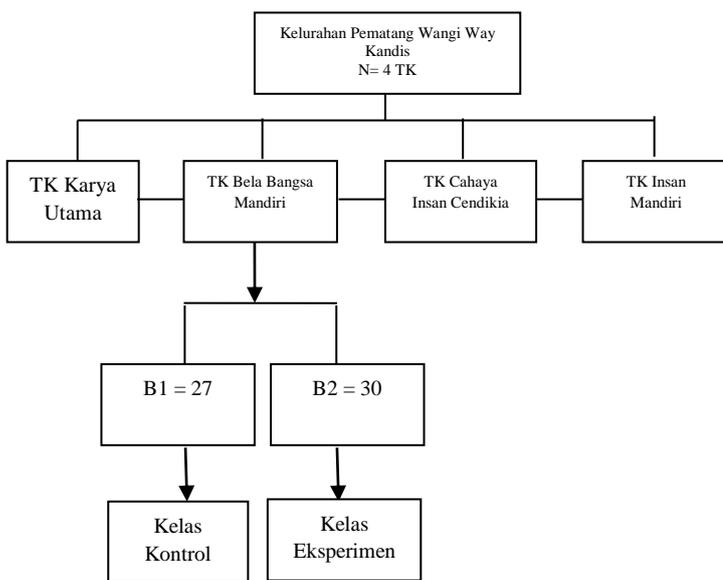
Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengenalan warna antara anak yang belajar menggunakan permainan *finger painting* dengan anak yang belajar tanpa menggunakan permainan *finger painting* pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung dan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan *finger painting* terhadap pengenalan warna pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre eksperimen dengan desain penelitian murni *experiment*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Bela Bangsa Mandiri dikarenakan di sekolah

tersebut perkembangan kognitif khususnya dalam pengenalan warna sendiri masih minim. Penelitian ini sendiri dilaksanakan selama 10 hari, 5 hari pada kelas kontrol dan 5 hari pada kelas eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini sendiri yaitu berjumlah 252 anak dengan sampel yang diambil sebanyak 57 anak dengan menggunakan teknik *multistage random sampling*.



Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale* dalam bentuk *checklist* (√). Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur skor bertingkat dalam kisi-kisi instrumen penelitian dan rubrik penelitian. Uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi yang diuji oleh dua dosen ahli. Hasil uji reabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,808

yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel.

Terdapat 5 indikator pada variabel aktivitas permainan *finger painting*, yaitu: (1) melakukan pemilihan warna, (2) membuat bahan untuk bermain, (3) menggunakan jari-jari tangan untuk melukis, (4) mengikuti petunjuk guru saat bermain, (5) mengikuti permainan dengan sportif. Kategori penilaian yang akan digunakan yaitu skor 1 untuk kategori kurang aktif (KA), skor 2 untuk kategori cukup aktif (CA), skor 3 untuk kategori aktif (A), dan skor 4 untuk kategori sangat aktif (SA). Sedangkan terdapat 2 indikator pada variabel pengenalan warna, yaitu: (1) menyebutkan macam-macam warna, (2) membedakan macam-macam warna. Kriteria yang digunakan dalam indikator pemahaman konsep sains yaitu skor 4 untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 3 untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), skor 2 untuk kriteria Mulai Berkembang (MB), dan skor 1 untuk kriteria Belum Berkembang (BB).

Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji analisis tabel yaitu tabel tunggal dan tabel silang yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval maka terlebih dahulu. Uji analisis hipotesis menggunakan rumus uji *paired sample t-test* untuk melihat seberapa besar perbedaan perkembangan pengenalan warna anak antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

$$s_p = \sqrt{\frac{(n_a - 1)s_a^2 + (n_b - 1)s_b^2}{n_a + n_b - 2}}$$

$$t = \frac{\bar{X}_a - \bar{X}_b}{s_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_a}\right) + \left(\frac{1}{n_b}\right)}}$$

Keterangan:

s_a^2 = varians siswa kelompok eksperimen

s_b^2 = varians siswa kelompok kontrol

n_a = sampel kelompok eksperimen

n_b = sampel kelompok kontrol

\bar{X}_1 = nilai rata-rata siswa kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata siswa kelas kontrol

Uji regresi linear sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data penelitian terhadap kedua variabel yaitu aktivitas permainan *finger painting* dan pengenalan warna, maka diperoleh data sebagai berikut

Aktivitas Permainan *Finger Painting*

Tabel 1. Persentase Aktivitas Permainan *Finger Painting* dan Aktivitas Mewarnai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		P - Value	
		N	%	n	%	t	sig
1	KA (5-8)	0	00,00	0	00,00	-22,798	0,000
2	CA (9-12)	10	37,03	0	00,00		
3	A (13-16)	17	62,96	20	66,67		
4	SA (17-20)	0	00,00	10	33,33		
Jumlah		27	100,00	30	100,00		
Rata-rata ± Std			10,41±2,10		13,01 ±1,94		
Min- Max			9,8- 11,2		12,2-14,2		

Keterangan :

KA = Kurang Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

SA = Sangat Aktif

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa aktivitas mewarnai pada kelas kontrol yaitu 62,96 persen berada dalam kategori aktif dan 37,03 persen berada dalam kategori cukup aktif. Kemudian, aktivitas permainan *finger painting* mengalami peningkatan pada kelas eksperimen yang berjumlah yaitu 33,33 persen berada dalam kategori sangat aktif dan 66,67 persen berada dalam kategori aktif.

Tabel 3. Tabel Silang Aktivitas Permainan *Finger Painting* dan Pengenalan Warna Kelas Eksperimen

Pengenalan Warna

Tabel 2. Persentase Pengenalan Warna Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		P - Value	
		N	%	n	%	t	sig
1	BB(2-3)	0	00,00	0	00,00	-23,795	0,000
2	MB(4-5)	12	44,44	0	00,00		
3	BSh(6-7)	15	55,56	20	66,67		
4	BSB(8-9)	0	00,00	10	33,33		
Jumlah		27	100,00	30	100,00		
Rata-rata ± Std			3,53±1,66		5,41±1,05		
Min- Max			3- 4,2		5,2-6		

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- BSh = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pengenalan warna pada kelas kontrol, yaitu 55,56 persen berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 44,44 persen berada dalam kategori mulai berkembang. Kemudian pengenalan warna anak mengalami peningkatan pada kelas eksperimen, yaitu sebanyak 33,33 persen berada dalam kategori berkembang sangat baik dan sebanyak 66,67 persen berada dalam

No	Pengenalan Warna Permainan Finger Painting	Kategori				%
		BSB	BSh	MB	BB	
1	SA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2	A	0,00	26,66	66,66	0,00	93,33
3	CA	0,00	0,00	6,67	0,00	6,67
4	KA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Jumlah		0,00	26,66	73,33	0,00	100

kategori berkembang sesuai harapan.

Keterangan:

- BSB : Berkembang Sangat Baik
- BSh : Berkembang Sesuai Harapan
- MB : Mulai Berkembang
- BB : Belum Berkembang
- SA : Sangat Aktif
- A : Aktif
- CA : Cukup Aktif
- KA : Kurang Aktif

Berdasarkan tabel 3 terdapat 93,33 persen aktif dalam aktivitas permainan *finger painting*, dimana 26,66 persen berkembang sesuai harapan dan 66,66 persen mulai berkembang. Terdapat 6,67 persen

No	Pengenalan Warna Aktivitas Mewarnai	Kategori				%
		BSB	BSh	MB	BB	
1	SA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2	A	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	CA	0,00	0,00	59,25	40,75	100,00
4	KA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Jumlah		0,00	0,00	59,25	40,75	100

cukup aktif dalam aktivitas permainan *finger painting* dimana 6,67 persen mulai berkembang.

Tabel 4. Tabel Silang Aktivitas Mewarnai dan Pengenalan Warna Kelas Kontrol

Keterangan:

- BSB : Berkembang Sangat Baik
- BSh : Berkembang Sesuai Harapan
- MB : Mulai Berkembang
- BB : Belum Berkembang
- SA : Sangat Aktif
- A : Aktif
- CA : Cukup Aktif
- KA : Kurang Aktif

Berdasarkan tabel4 terlihat dari 27 anak, terdapat 100,00 persen cukup

aktif dalam aktivitas mewarnai dimana 59,25 persen mulai berkembang, dan 40,75 persen belum berkembang.

Pengaruh Aktivitas Permainan *Finger Painting* Terhadap Pengenalan Warna Anak Usia 5-6 Tahun

Tabel 5. Koefisien Linear Sederhana Berdasarkan Pengaruh Aktivitas Permainan *Finger Painting* Terhadap Pengenalan Warna Anak

Variabel	Koefisien β			
	Unstandar rdized	Standar dized	T	Sig
Pengenalan Warna	0,238	0,440	2,593	0,015
N	30			
F	6,726			
R	0,440			
Adjusted R	0,165			

Tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif permainan *finger painting* terhadap pengenalan warna anak usia 5-6 tahun ($R = 0.440$, $Sig < 0.05$). Koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk persamaan regresi sebesar 0.165.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Bela Bangsa Mandiri untuk anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengenalan warna antara kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan

menggunakan aktivitas permainan *finger painting* dan terdapat peningkatan pengenalan warna setelah diberi perlakuan dengan menggunakan aktivitas permainan *finger painting*. Penelitian ini sendiri didukung oleh teori konstruktivisme dan teori kognitiv.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rachmawati, Kurniawati dan Euis (2011) yang menyatakan tujuan bermain bermain *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme. Menurut Semiawan (2002) teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan. Berdasarkan teori ini juga setiap anak dapat membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya dimana mereka berada melalui bermain. Dari pengertian teori konstruktivisme ini juga sejalan dengan digunakannya aktivitas permainan *finger painting* dalam penelitian ini. Hal ini dikatakan sejalan karena pada aktivitas permainan *finger painting*, anak diminta untuk melakukan pengamatan warna terlebih dahulu,

setelah itu anak melakukan percobaan. Hal ini dapat membuat setiap anak dapat memahami konsep yang dipelajari khususnya konsep pengenalan warna, karena anak tidak hanya mendengar penjelasan dari guru saja, tetapi anak dapat membuktikannya secara langsung, sehingga anak bisa mengetahui sebab dan akibat dari terjadinya sesuatu.

Penelitian ini juga menggunakan teori kognitif, menurut Santrock (2007) teori ini mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri, karena menurut teori ini bahwa belajar melibatkan proses berfikir yang kompleks. Hal tersebut sejalan dengan digunakannya aktivitas permainan *finger painting* terhadap pengenalan warna, karena selama anak diberikan permainan tersebut, anak akan melakukan proses dimana anak dapat mengetahui macam-macam warna, memilih dua warna yang dapat dicampurkan sehingga menghasilkan warna yang baru, semua itu merupakan suatu aktivitas yang dilakukan anak selama menjalankan proses belajar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Zuliatin (2013) bahwa hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan pengetahuan tentang warna antara anak yang diberi pelatihan *finger painting* dan anak yang tidak diberi pelatihan *finger painting* lebih baik atau lebih tinggi dibanding anak yang tidak diberi pelatihan. Penelitian yang dilakukan oleh Risma (2016) juga menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan kognitif anak antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode eksperimen percampuran warna. Hal ini dibuktikan dengan t hitung = 0 lebih kecil dibandingkan t

tabel dengan taraf signifikan 1% yaitu 61. Selain itu hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggraini (2014) juga menunjukkan bahwaterjadi peningkatan kemampuan kognitif sains dalam mencampur warna dengan penerapan metode eksperimen pada siklus I sebesar 40,85% yang berada pada kategori sangat rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,07% tergolong pada kategori sangat tinggi. Jadi terjadi peningkatan kemampuan kognitif sains dalam mencampur warna pada anak sebesar 40%. Disimpulkan bahwa penerapan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan kognitif sains dalam mencampur warna pada anak kelas B3.

Penelitian yang dilakukan oleh Gayatri (2016) hasil penelitian menunjukkan *finger painting* memiliki peranan terhadap kemampuan anak mengenal konsep warna. Dalam kegiatan menyebutkan macam-macam warna meningkat dari 26,67% menjadi 73,33%, mengelompokkan macam-macam warna meningkat dari 20% menjadi 60% dan mengenal simbol warna meningkat dari 20% menjadi 40%.

Aktivitas permainan *finger painting* memberikan pengaruh terhadap pengenalan warna anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan di setiap pertemuannya. Secara nyata pun tingkat pengenalan warna anak usia 5-6 tahun terlihat perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan aktivitas permainan *finger painting*. Pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga pengenalan warna pada setiap anak masih dalam kategori mulai

berkembang, anak sudah dapat mengenal macam-macam warna namun belum secara lengkap dan masih dibantu oleh guru ketika anak terbalik dalam menyebutkan warna, tetapi di pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan keempat dan kelima pengenalan warna anak hampir dari setengah jumlah anak di kelas tersebut sudah masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat saat guru meminta anak untuk menyebutkan macam-macam warna yang telah diberikan, anak sudah dapat menyebutkan macam-macam warna tersebut secara mandiri atau tanpa bantuan guru.

Perbedaan pengenalan warna anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan aktivitas permainan *finger painting* yaitu pada kelas yang tidak diberi perlakuan aktivitas *finger painting* tersebut mayoritas pengenalan warna anak sangatlah kurang, saat guru meminta anak untuk menyebutkan macam-macam warna yang diberikan, anak masih terlihat bingung dan anak cenderung salah dalam menyebutkan warna, jadi anak hanya mengulang kalimat yang diucapkan guru, sedangkan setelah digunakannya aktivitas permainan *finger painting*, pengenalan warna anak pun mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, untuk meningkatkan pengenalan warna pada anak, maka para peneliti menggunakan media dan aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung, seperti dengan eksperimen melalui percampuran warna, dan hasil

penelitiannya pun telah terbukti bahwa pengenalan warna anak mengalami peningkatan. Hal tersebut sama halnya dengan penelitian ini, pengenalan warna anak mengalami peningkatan dengan dipergunakannya aktivitas permainan *finger painting*, oleh karena itu dalam upaya untuk meningkatkan pengenalan warna anak maka guru hendaknya memberikan anak aktivitas belajar yang nyata atau aktivitas belajar yang melibatkan anak secara langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengenalan warna antara anak yang belajar menggunakan permainan *finger painting* dengan anak yang belajar tanpa menggunakan permainan *finger painting* pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung dan terdapat pengaruh aktivitas permainan *finger painting* terhadap pengenalan warna pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disarankan bagi

guru, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan pengenalan warna pada anak melalui bermain dengan menerapkan permainan yang menarik dan inovatif sehingga anak merasa senang dan tertarik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga informasi yang akan disampaikan dapat diterima dan bermakna bagi anak. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dengan guru untuk lebih memperbaiki dan merancang pembelajaran di kelas dalam peningkatan pengenalan warna pada anak usia dini dan diharapkan sekolah menyediakan lebih banyak fasilitas media untuk kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kualitas dalam aspek perkembangan kognitif pada anak, sehingga anak akan lebih termotivasi untuk belajar. Bagi peneliti lain, diharapkan agar dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut aktivitas permainan *finger painting* untuk pengenalan warna anak dan juga bermanfaat bagi pengembangan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini. 2014. *Jurnal Penelitian: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Sains Dalam Mencampur Warna Melalui Penerapan Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok B*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha

Gayatri. 2016. *Peranan Finger Painting Terhadap Kemampuan*

Anak Mengenal Konsep Warna Di Kelompok B Tk Nurul Islam Lambara Kecamatan Tawaeli. Jurnal Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Munandar. 2000. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Jakarta: Gramedia.

Pamadi, Hajar. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Simatupang. 2005. *Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA Vol.1

Rachmawati, Kurniawati, dan Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Risma. 2016. *Jurnal Penelitian: Pengaruh Metode Eksperimen Percampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Dharma Siwi 1 Surabaya*. Jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Ter. Tri Wibowo B.S. Jakarta: Kencana.

Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.

Zuliatin. 2013. *Pengaruh Seni Finger Painting Terhadap Pengetahuan Warna*. Jurnal Psikologi, Vol.04, No.02.