

**PRAKTIK PEMBELAJARAN *FINGER PAINTING*
BERBASIS *DEEP LEARNING* DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI DI TK TUNAS RIMBA BUMIJAWA**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

ASNA SAMHATUL MAULA
NIM. 2420057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**PRAKTIK PEMBELAJARAN *FINGER PAINTING*
BERBASIS *DEEP LEARNING* DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI DI TK TUNAS RIMBA BUMIJAWA**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

ASNA SAMHATUL MAULA
NIM. 2420057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Asna Samhatul Maula

NIM : 2420057

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul:

Praktik Pembelajaran *Finger Painting* Berbasis *Deep learning* dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Tunas Rimba Bumijawa ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagai atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya

Pekalongan, 9 Maret 2026

Yang Menyatakan,



FD670AQX080776143
Asna Samhatul Maula
NIM. 2420057

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Asna Samhatul Maula

NIM : 2420057

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Praktik Pembelajaran *Finger Painting* Berbasis *Deep learning* Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Tunas Rimba Bumijawa.

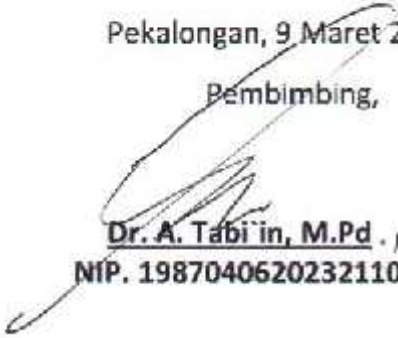
Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqosah

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya , disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 9 Maret 2026

Pembimbing,


Dr. A. Tabi'in, M.Pd .

NIP. 198704062023211019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161

Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : ASNA SAMHATUL MAULA

NIM : 2420057

Judul : **PRAKTIK PEMBELAJARAN *FINGER PAINTING*
BERBASIS *DEEP LEARNING* DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA DINI DI TK TUNAS RIMBA BUMIJAWA**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada
Hari Jum'at, tanggal 19 Juni 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima
sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Mohamad Irsyad, M.Pd.I.

NIP. 198606222018011002

Penguji II

Firdaus Perdana, M.Pd.

NIP. 199102202019031005

Pekalongan, 7 Juli 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. H. Muhlisin, M.Ag.

NIP. 19700706 199803 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi huruf Arab-Latin dalam skripsi ini berpedoman sesuai SKB Menteri Agama RI Nomor: 158 tahun 1987 serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0543 b/u/1987. Berikut ini secara garis besar daftar huruf Arab serta transliterasinya dengan huruf latin:

1. Konsonan

Fonem konsonan dalam bahasa Arab sesuai dilambangkan dengan huruf dalam sistem penulisan Arab. Dalam sistem transliterasi, sebagian dilambangkan huruf, sebagian lainnya oleh tanda, dan sebagian lagi sekaligus dilambangkan dengan huruf dan tanda. Berikut yaitu daftar huruf Arab serta transliterasinya dalam huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	ṭa	ṭ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	ḏal	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ya
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘...	koma terbalik di atas
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Ki
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wau	w	We
ه	ha	h	Ha
ء	hamzah	...’..	Apostrof
ي	ya	y	Ya

2. Vokal

Vokal pada bahasa Arab, mirip dengan vokal bahasa Indonesia, terbagi atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal pada bahasa Arab dengan lambang berupa tanda atau harakat, dan transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

Contoh:

كتب kataba

فعل fa'ala

ذكر zukira

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap pada bahasa Arab dengan lambang berupa penggabungan antara harkat dan huruf, dengan transliterasi gabungan huruf, seperti berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan huruf	Nama
آ...	Fathah dan ya	Ai	a dan i
أ...	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كيف kaifa

هول haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang dengan lambang harkat dan huruf, dengan transliterasinya berupa huruf dan tanda, seperti berikut:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ... ا...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إ...	Kasroh dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ...	Dammah dan waw	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال qāla

قيل qīla

يقول yaqūlu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua:

a. Ta' Marbutah hidup

Ta' marbutah yang hidup, yaitu yang diberi harkat fathah, kasroh dan dammah, transliterasinya yaitu "t".

b. Ta' Marbutah mati

Ta' marbutah yang mati, yaitu yang diberi harkat sukun, transliterasinya adalah "h".

c. Jika dalam suatu kata yang diakhiri dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang memakai kata sandang *al*, serta bacaan kedua katanya terpisah, maka transliterasi dari ta' marbutah yaitu "h".

Contoh:

روضة الاطفال raudatul al-atfal/raudatu al-atfal

المدينة المنورة al-Madīnah al-Munawwarah/al-Madīnatul Munawwarah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid di dalam penulisan Arab dilambangkan dengan tanda, yaitu tanda syaddah atau tanda tasydid, yang ditransliterasikan memakai huruf yang sama dengan huruf yang memiliki tanda syaddah itu.

Contoh:

الحج al-hajju

نزل nazzala

البر al-birr

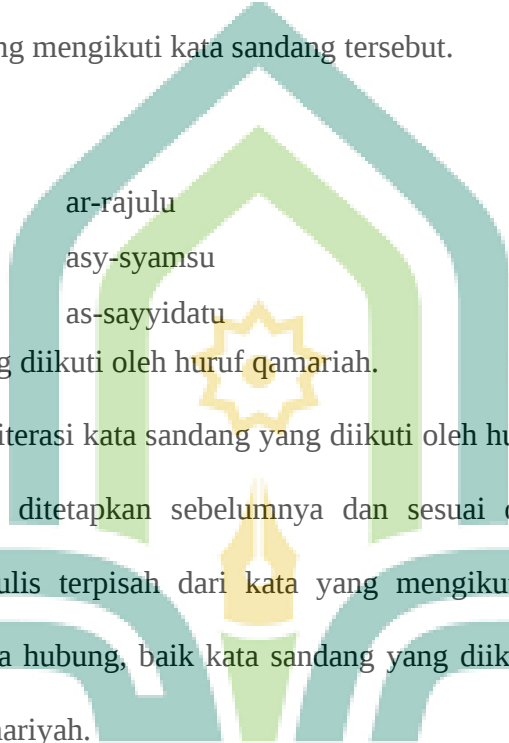
6. Kata Sandang

Kata sandang dalam penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال , namun transliterasi dari kata sandang itu dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah

Transliterasi kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah mengikuti bunyinya, yaitu huruf “I” digantikan dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang tersebut.

Contoh:



الرجل	ar-rajulu
الشمس	asy-syamsu
السيدة	as-sayyidatu

b. Kata sandang diikuti oleh huruf qamariah.

Transliterasi kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah mengikuti aturan yang ditetapkan sebelumnya dan sesuai dengan bunyinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan tanda hubung, baik kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ataupun qamariyah.

Contoh:

القمر	al-qamar
القلم	al-qalamu
الجلال	al-jalālu

7. Hamzah

Transliterasi dari hamzah yaitu sebagai apostrof, jika berada di di tengah dan akhir kata. Sedangkan, jika hamzah berada di awal kata tidak dilambangkan, karena pada penulisan Arab ditulis dengan alif.

Contoh:

a. Hamzah di awal:

امرت	umirtu
اكل	akala

b. Hamzah ditengah:

تأخذون	takhuḏūna
تأكلون	takulūna

c. Hamzah di akhir:

شيء	syaiun
النوء	an-nauu

8. Penulisan Kata

Secara umum setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun huruf ditulis secara terpisah. Hanya kata-kata tertentu dalam penulisan huruf Arab biasanya dirangkai dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan. Oleh karena itu, penulisan katanya dirangkai dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

و ان الله هو خير الرازيق	Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn
بسم الله مجراها و مرسها	Bismillāhi majrehā wa mursāha

و لله على الناس حج البيت Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti/Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti

9. Huruf Kapital

Meski dalam penulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital ditulis sesuai berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Jika nama diri itu diawali dengan kata sandang, huruf kapital yang dipakai tetap pada huruf awal nama diri tersebut, bukan pada huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

و ما محمد الا رسول	Wa mā Muhammadun illā rasūl.
ولقد راه بالفق المبين	Wa laqad raāhu bil-ufuqil-mubīni.
الحمد لله رب العلمين	Al-hamdu lillāhi rabbil-‘ālamīna.

Penggunaan huruf kapital diawal kata “Allah” hanya berlaku jika dalam tulisan Arabnya memang ditulis lengkap. Jika penulisan tersebut disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

نصر من الله و فتح قريب	Nasrum minallāhi wa fathun qarīb.
الله الامر جميعا	Lillāhi al-amru jamī'an/Lillāhil amru jamī'an.
والله بكل شيء عليم	Wallāhu bikulli syaiin 'alīmun.

10. Tajwid

Bagi mereka yang ingin fasih dalam membaca, pedoman transliterasi ini adalah bagian yang tak terpisahkan dari ilmu tajwid. Oleh karena itu, pengesahan pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji bagi Allah SWT dan atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari tidak dapat menyelesaikan skripsi dengan kemampuan sendiri maka dari itu selama penulisan skripsi berlangsung banyak pihak disekitar penulis yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Saya mengucapkan banyak terimakasih atas perjuangan dan pengorbanan yang tidak mengenal lelah dan pamrih, semoga kelak akan terbalaskan dengan keberhasilan di masa yang akan datang.
2. Kepada saya sendiri yang telah berjuang sampai saat ini untuk menyelesaikan skripsi ini meski dengan bantuan orang terdekat saya akan tetap mengucapkan banyak terimakasih kepada diri saya sendiri, semoga kedepannya menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
3. Keluarga besar saya dari pihak ibu dan ayah terimakasih atas doa dan dukungan yang kalian berikan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada adik dan sepupu saya terutama Ara, Haifa dan Naja. Terimakasih saya ucapkan kepada kalian yang telah menjadikan saya alasan untuk bertahan sampai saat ini dan menjadi tempat berkeluh kesah saya sampai akhirnya skripsi ini selesai.
5. Bapak Dr. A. Tabiin, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater tercinta UIN K.H. Abuddrahman Wahid Pekalongan, tempat saya menimba ilmu yang saya banggakan.
7. Semua pihak yang sudah ikut membantu menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

Look at the sky when you're tired

-lee jeno



ABSTRAK

Asna Samhatul Maula. 2025. Praktik Pembelajaran *Finger painting* Berbasis *Deep learning* dan Implikasinya terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Tunas Rimba Bumijawa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Dr. A. Tabiin, M.P.d

Kata Kunci: *Finger painting*, *Deep learning*, Motorik Halus, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus anak di TK Tunas Rimba Bumijawa, yang terlihat dari kesulitan anak dalam memegang pensil, menggunting pola, dan mudah bosan saat mengerjakan tugas motorik halus. Kegiatan *Finger painting* yang selama ini dilaksanakan masih bersifat instruksional dan berorientasi pada hasil, belum menerapkan pendekatan pembelajaran yang mendalam (*deep learning*). Padahal, *Finger painting* memiliki potensi besar untuk mengembangkan motorik halus anak jika dirancang dengan pendekatan yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning*, menganalisis implikasinya terhadap perkembangan motorik halus anak, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya di TK Tunas Rimba Bumijawa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi berupa RPPH, foto kegiatan, dan hasil karya anak. Keabsahan data diperiksa menggunakan triangulasi sumber dan metode. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* dilaksanakan melalui tiga tahap sistematis, yaitu perencanaan (penyusunan RPPH terintegrasi tema), pelaksanaan (penerapan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*), serta asesmen holistik berbasis proses. Kedua, pembelajaran ini berimplikasi positif terhadap perkembangan motorik halus anak yang terlihat dari peningkatan koordinasi mata-tangan, kekuatan otot jari, dan kemampuan presisi, serta berdampak pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas anak. Ketiga, faktor pendukung meliputi ketersediaan bahan aman, pendampingan guru yang responsif, antusiasme anak, dukungan orang tua, dan integrasi dengan tema pembelajaran. Adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu, variasi kemampuan motorik awal anak, dan adaptasi anak terhadap sensasi cat.

ABSTRACT

Asna Samhatul Maula. 2025. The Practice of *Finger painting* Learning Based on *Deep learning* and Its Implications for Early Childhood Fine Motor Development at TK Tunas Rimba Bumijawa. Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, K.H. Abdurrahman Wahid State Islamic University Pekalongan. Advisor: Dr. A. Tabiin, M.P.d

Keywords: *Finger painting, Deep learning, Fine Motor, Early Childhood*

This research is motivated by the low fine motor skills of children at TK Tunas Rimba Bumijawa, as seen from children's difficulties in holding pencils, cutting patterns, and getting bored easily when working on fine motor tasks. Finger painting activities that have been implemented so far are still instructional and product oriented, and have not yet applied a deep learning approach. In fact, Finger painting has great potential to develop children's fine motor skills if designed with the right approach. The aims of this study are to describe the practice of Finger painting learning based on deep learning, analyze its implications for children's fine motor development, and identify supporting and inhibiting factors in its implementation at TK Tunas Rimba Bumijawa.

This research uses a descriptive qualitative approach with a case study design. Data collection techniques were carried out through participatory observation, in-depth interviews with the principal and classroom teachers, and documentation in the form of lesson plans, activity photos, and children's artwork. Data validity was examined using source and method triangulation. Data analysis followed the Miles and Huberman model which includes data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results showed that: First, the practice of Finger painting learning based on deep learning was implemented through three systematic stages: planning (developing theme-integrated lesson plans), implementation (applying the principles of mindful, meaningful, and joyful learning), and process-based holistic assessment. Second, this learning had positive implications for children's fine motor development as seen in improved eye-hand coordination, finger muscle strength, and precision skills, as well as impacts on cognitive, language, social-emotional, and creativity aspects. Third, supporting factors included the availability of safe materials, responsive teacher assistance, children's enthusiasm, parental support, and integration with learning themes. The inhibiting factors were time constraints, variation in children's initial motor skills, and children's adaptation to the sensation of paint.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Finger painting* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Tunas Rimba Bumijawa” guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Srata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita yang Agung Nabi Muhammad Shallahu alaihi wasallam yang telah membawa pencerahan kepada umat manusia dan menjadi suri tauladan bagi kaumnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai apabila selama pembuatan skripsi ini berlangsung tidak mendapatkan bantuan, bimbingan, nasehat serta dukungan dari semua pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini terwujud, antara lain kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Rofiqotul Aini M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Ibu Ningsih Fadhilah, M.Pd., selaku Dosen Wali Akademik yang banyak membantu dan memberi motivasi, bimbingan dan arahan kepada penulis selama studi berlangsung.

6. Bapak Dr. A. Tabiin M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh kesabaran membimbing dan memberi arahan penulis selama pembuatan skripsi ini berlangsung.
7. Ibu Mega Pujiati, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Tunas Rimba Bumijawa yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di TK Tunas Rimba Bumijawa serta guru kelompok B TK Tunas Rimba Bumijawa.
8. Bapak dan Ibu Dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Khususnya dosen program studi Pendidikan islam anak usia dini yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, pengalaman, serta waktunya kepada penulis.
9. Ucapan terimakasih yang teramat banyak kepada orang tua, keluarga serta orang terdekat yang telah mendo'akan serta memberi semangat kepada penulis.

Pekalongan, 3 November 2025

Penulis



Asna Samhatul Maula



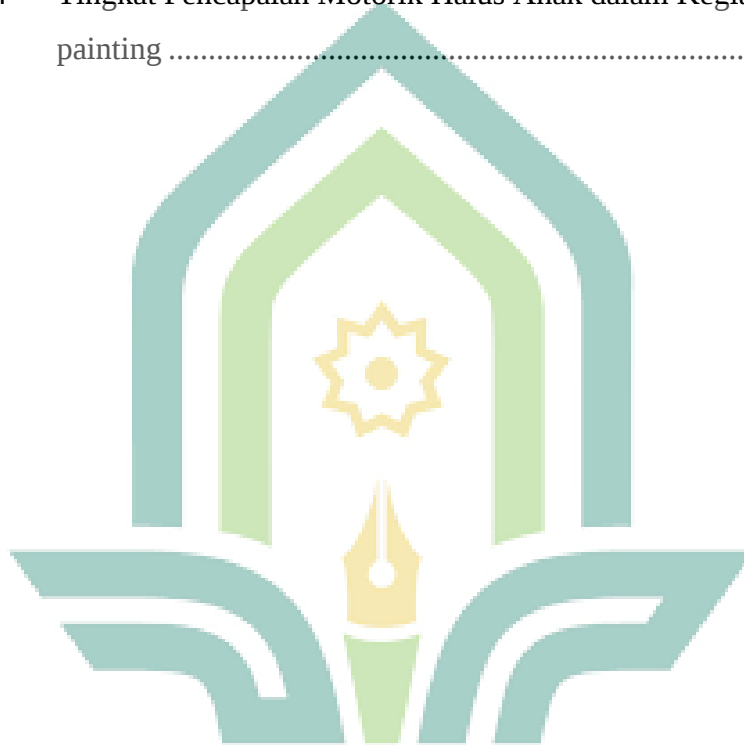
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN.....	xiii
MOTTO	xiv
ABSTRAK	xv
KATA PENGANTAR.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II. LANDASAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Teori	12
2.1.1 <i>Finger Painting</i>	12
2.1.2 Metode Pembeajaran <i>Deep learning</i> Pada Anak Usia Dini	16
2.1.3 Motorik Halus.....	22
2.1.4 Anak Usia Dini.....	30
2.2 Kajian Penelitian.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	41

BAB III. METODE PENELITIAN	44
3.1 Desain Penelitian	44
3.2 Fokus Penelitian.....	44
3.3 Data dan Sumber Data	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.5 Teknik Keabsahan Data	47
3.6 Teknik Analisis Data	49
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
4.1.1. Profil TK Tunas Rimba Bumijawa.....	51
4.1.2. Sejarah Berdirinya TK Tunas Rimba Bumijawa.....	52
4.1.3. Visi dan Misi	52
4.1.4. Fasilitas Yang Tersedia	53
4.1.5 Struktur Organisasi.....	54
4.1.6. Data Murid	54
4.2 Temuan Hasil Penelitian.....	56
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Berdasarkan Usianya	29
Tabel 4.1 Fasilitas yang tersedia di TK Tunas Rimba Bumijawa.....	53
Tabel 4.2 Struktur Organisasi Yayasan Taruna Rimba Perhutani	54
Tabel 4.3 Data Murid TK Tunas Rimba Bumijawa Tahun 2021-2025	55
Tabel 4.4 Tingkat Pencapaian Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Finger painting	73



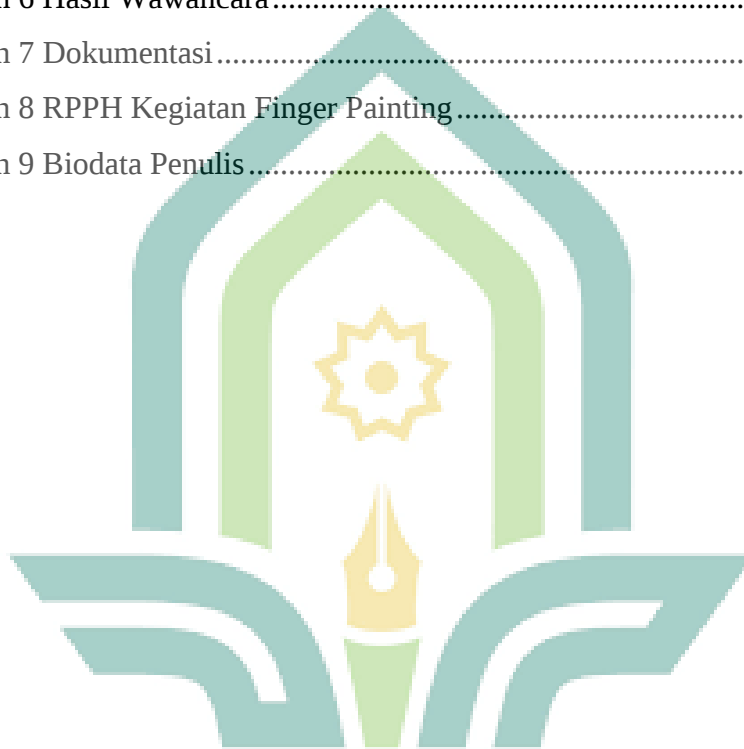
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 4.1 Bahan-Bahan Untuk Persiapan Proses Pembelajaran <i>Finger Painitng</i>	59
Gambar 4.2 Guru menjelaskan contoh kepada anak-anak mengenai <i>Finger painting</i>	62
Gambar 4.3 Anak-anak bereksplorasi langsung dalam kegiatan <i>Finger painting</i>	66
Gambar 4.4 Hasil Karya anak-anak TK Tunas Bumijawa dalam kegiatan <i>Finger paintin</i>	69



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 2 Surat Hasil Penelitian	101
Lampiran 3 Pedoman Observasi	102
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	104
Lampiran 5 Hasil Observasi.....	109
Lampiran 6 Hasil Wawancara.....	111
Lampiran 7 Dokumentasi	132
Lampiran 8 RPPH Kegiatan Finger Painting.....	134
Lampiran 9 Biodata Penulis.....	140



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap anak terus tumbuh dan berkembang pada masanya. Mereka memiliki keunikan tersendiri dan setiap anak dari semuanya memiliki kontribusi berharga bagi kebudayaan manusia. Para orang tua dan guru sangat di haruskan memahami berbagai perkembangan aspek anak. Karena mereka berperan penting sebagai penuntun dan petunjuk agar anak mampu mengetahui apa yang dilakukannya pada masa periode-periode selanjutnya Menurut Paul Baltes memandang bahwa perkembangan manusia berlangsung seumur hidup, multi dimensi, multi arah, plastis dan multi disiplin. Dimana Werner menambahkan bahwa perkembangan ini merujuk pada suatu proses ke arah pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali (Sofyan, 2024).

Masa kanak-kanak adalah masa kritis bagi perkembangan motorik. Dimana masa ini adalah masa yang tepat untuk mengajarkan anak tentang berbagai keterampilan motorik. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu, perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan perkembangan kemampuan anak dalam menggerakkan tubuhnya dengan baik seperti mengambil barang, berjalan, berlari, melompat, menarik, mendorong, kegiatan menjimpit, menggenggam, menulis, memotong, menggunting dan lain-lain (Sofyan, 2024).

Pada masa anak usia dini sekitar umur 4-6 tahun anak masih pada masa

aktif-aktifnya. Otak mereka mengalami perkembangan yang paling pesat, menyerap segala informasi dan pengalaman dari lingkungannya. Perkembangan ini bersifat holistik, mencakup aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral (Syafnita et al., 2023). Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan motorik halus menempati posisi yang sangat strategis dan menjadi prasyarat bagi keberhasilan anak dalam pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Artinya semakin baik dan terarah kemampuan fisik manusia, maka akan berbanding lurus dengan semakin baik juga perkembangan untuk menguasai berbagai bentuk ketrampilan yang dapat membantu segala aktivitas hidupnya (Reswari et al., 2022).

Perkembangan motorik halus merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini. Motorik halus melibatkan koordinasi antara otot-otot kecil, seperti jari-jari tangan, yang diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, menggunting, dan memegang benda-benda kecil. (piek, 2020) Kemampuan motorik halus yang baik tidak hanya mendukung aktivitas akademis, tetapi juga memengaruhi kemandirian dan kepercayaan diri anak. (Cameron, 2021). Seorang anak yang mampu menyelesaikan tugas-tugas motorik halusny dengan baik akan merasa lebih kompeten dan termotivasi untuk mengeksplorasi lingkungannya lebih jauh.

Realita di lapangan seringkali tidak se-ideal harapan. Berdasarkan observasi awal dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Tunas Bumijawa pada bulan Januari-Februari 2024, ditemukan fakta yang

mengkhawatirkan bahwa kemampuan motorik halus sebagian besar anak masih berada pada kategori rendah. Dari 27 anak di kelompok B2 yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 12 anak (44,4%) masih menunjukkan kemampuan motorik halus yang rendah pada beberapa indikator, sementara 8 anak (29,6%) berada pada kategori cukup, dan hanya 7 anak (25,9%) yang menunjukkan kemampuan motorik halus dalam kategori baik. Gejala ini terlihat dari beberapa indikator, antara lain 1) sebagian anak masih kesulitan memegang pensil dengan cara yang benar (bentuk genggamannya masih terlalu kaku) 2) koordinasi mata tangan yang lemah, terlihat dari kurang tepatnya saat menggunting mengikuti pola garis lurus atau lengkung (hasil menggunting masih banyak yang melenceng) 3) rentang perhatian yang pendek dan anak cepat bosan saat diberikan tugas motorik halus yang sederhana seperti meniru bentuk atau menempel. Temuan ini mengindikasikan bahwa simulasi yang diberikan selama ini belum optimal. Seharusnya guru memiliki strategi baru yang lebih efektif dalam menstimulasi keterampilan motorik halus (Data Observasi Awal, 2024).

Secara neurologis dan pedagogis, *Finger painting* merupakan aktivitas yang sangat relevan untuk menangani masalah tersebut. Dari sisi *neurologis* seperti penelitian yang dilakukan Ayu Tri Wahyuni dan Sri Sumami 2025 bahwa aktivitas *Finger painting* dapat meningkatkan presisi gerakan jari dimana mengindikasikan pembentukan jalur saraf baru dan penguatan sinapsis di area motorik otak (Wahyuni & Sumarni, 2025). Secara pedagogis, *Finger painting* adalah aktivitas bermain sensori (sensor play)

yang secara alami menarik minat anak, mengurangi kecemasan terhadap tugas motorik dan memberikan konteks belajar yang bermakna karena anak terlibat secara langsung, fisik dan emosional.

Pembelajaran selama ini di TK Tunas Bumijawa, khususnya dalam kegiatan seni, belum menerapkan pendekatan yang mendalam (*deep*). Kegiatan *Finger painting* yang telah dilaksanakan cenderung bersifat instruksional dan berorientasi pada hasil produk. Prosesnya sering dibatasi oleh contoh yang kaku dari guru, waktu eksplorasi yang terbatas serta minimnya dialog refleksi mendorong anak untuk berpikir tentang apa yang mereka lakukan, rasan dan ciptakan.

Pendekatan seperti ini hanya menyentuh permukaan, belum memanfaatkan potensi penuh *Finger painting* sebagai media untuk eksplorasi mendalam, ekspresi diri dan penyelesaian masalah secara mandiri. Hal ini sejalan dengan kritik Lisna (2023) bahwa kurangnya variasi metode dan strategi dalam pembelajaran, ketika guru menyajikan hanya berfokus pada kegiatan menulis dan mewarnai lembar kerja anak (LKA) serta metode ceramah cenderung membuat anak bosan dan kurang antusias. Ini juga tidak memberi ruang kepada anak untuk dapat pembelajaran secara mandiri (Lisna & Novitawati, 2023). Salah satu metode yang dianggap efektif untuk meningkatkan motorik halus anak adalah melalui kegiatan seni, khususnya *Finger painting*. *Finger painting* adalah teknik melukis dengan menggunakan jari-jari tangan sebagai alat untuk mengoleskan cat ke media lukis (Susanti & Desyandri, 2022). Aktivitas ini tidak hanya

menyenangkan bagi anak tetapi juga melibatkan gerakan jari dan tangan yang dapat melatih koordinasi otot-otot kecil. Selain itu, *Finger painting* juga merangsang kreativitas, ekspresi emosi, dan kemampuan sensorik anak (Pujianti et al., 2023).

Dari perspektif perkembangan motorik halus, gerakan-gerakan dalam *Finger painting* seperti mencolek, menggosok, mengecap, menarik garis, membuat titik, dan mengisi bidang dengan cat, secara langsung melatih koordinasi mata-tangan, kekuatan otot jari, kelenturan pergelangan tangan, dan kontrol motorik yang presisi (Pratiwi et al., 2023). Aktivitas ini jauh lebih menantang dan kompleks secara motorik dibandingkan sekadar memegang pensil, karena melibatkan berbagai kelompok otot kecil secara simultan. Selain itu, *Finger painting* juga menjadi media yang powerful untuk mengekspresikan emosi, mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan bahkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah dan pemahaman sebab-akibat (Wulandari, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati (2019) telah menunjukkan bahwa kegiatan *Finger painting*, dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak dalam hal koordinasi mata-tangan dan kekuatan otot jari serta menjadikan anak lebih kreatif dan ekspresif. Anak juga mampu menunjukkan peningkatan dalam keterampilan dalam menulis dan menggambar (Anderson, 2017). Pembelajaran *Finger painting* ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui pendekatan *deep learning* karena aktivitas ini

memungkinkan anak terlibat aktif, bebas bereksplorasi dan mengekspresikan ide serta emosi secara alami. *Finger painting* berbasis *Deep learning* tidak hanya menekankan pada produk akhir berupa hasil lukisan, tetapi lebih pada proses anak dalam bereksplorasi warna, tekstur, gerakan jari, serta refleksi fasilitator yang memberikan stimulasi, pertanyaan terbuka dan dukungan (*Scanffolding*) tanpa membatasi kreativitas anak.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa kegiatan *Finger painting* berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini, sebagai besar penelitian tersebut masih berfokus pada efektivitas metode secara umum dan belum mengkaji secara mendalam bagaimana proses pembelajaran *Finger painting* dilaksanakan dengan pendekatan *deep learning*. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengkaji faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning*, khususnya dalam konteks satuan pendidikan anak usia tertentu seperti TK Tunas Bumijawa.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Tunas Bumijawa, kegiatan seni seperti *Finger painting* telah dilaksanakan tetapi pelaksanaannya masih cenderung bersifat instruksional dan berfokus pada hasil, sehingga belum sepenuhnya memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara mendalam. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi motorik halus tetapi menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendekatan *deep learning*,

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengkaji secara

komprehensif praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* dan implikasinya terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Tunas Rimba Bumijawa. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan motorik halus anak, tetapi juga pada proses pembelajaran, peran guru, keterlibatan anak, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran tersebut. Dengan demikian penelitian ini diharapkan memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan pendekatan *deep learning* pada kegiatan *Finger painting* sebagai upaya mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini secara optimal. Terbentuklah judul skripsi peneliti “*Praktik Pembelajaran Finger painting Berbasis Deep learning dan Implikasinya terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, permasalahan utama yang terdeteksi diantaranya:

1. Rendahnya kemampuan motorik halus anak, sebagian anak di TK Tunas Bumijawa masih berada dalam kategori rendah. Hal ini terlihat beberapa anak kesulitan memegang pensil dengan benar, kesulitan dalam menggunting kertas mengikuti pola dan kurang terampil dalam menyusun balok kecil.
2. Pembelajaran *Finger painting* belum sepenuhnya dilaksanakan dengan pendekatan *deep learning* dimana masih cenderung pada hasil akhir dan bersifat instruksional sehingga belum memberikan ruang yang optimal

bagi anak untuk bereksplorasi secara mendalam, aktif, dan reflektif sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis *deep learning*.

3. Belum diketahui secara mendalam efektivitas dan implikasi penerapan pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Tunas Bumijawa, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan maupun hambatan dalam penerapannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk membatasi pembahasan agar tidak terlalu meluas sehingga dengan mudah dan cepat untuk dikerjakan. Berikut batasan dalam penelitian ini:

1. Fokus kajian dalam penelitian ini mengenai proses pelaksanaan dan implikasinya sebagaimana mengambil dari persepsi guru, bukan pada pengukuran hasil perkembangan anak.
2. Implikasi terhadap perkembangan motorik halus dibatasi pada persepsi dan interpretasi guru terhadap aspek-aspek motorik halus anak seperti koordinasi mata tangan dan kekuatan jari yang teramati selama dan setelah proses pembelajaran.
3. Penelitian ini melibatkan guru sebagai informan kunci untuk mendapatkan data tentang praktik, proses dan implikasi yang diamati.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TK Tunas Rimba Bumijawa?

2. Bagaimana implikasi praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Tunas Rimba Bumijawa?
3. Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* dalam konteks perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Tunas Rimba Bumijawa?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TK Tunas Rimba Bumijawa.
2. Untuk menganalisis implikasi praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Tunas Rimba Bumijawa,
3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* dalam konteks perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Tunas Rimba Bumijawa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemahaman mendalam tentang bagaimana integrasi teknologi *deep learning* dalam aktivitas seni seperti *Finger painting* dapat dirancang dan diimplementasikan. Temuan dari penelitian ini dapat memperkaya

khasanah teori mengenai strategi pembelajaran inovatif yang berpusat pada anak dan mendukung dimensi perkembangan khususnya motorik halus.

1.6.2 Secara Praktik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

a. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan atau pengembangan program sekolah, khususnya dalam hal integrasi teknologi dalam kurikulum pembelajaran. Sekolah dapat melihat potensi dan kebutuhan sarana pendukung untuk menerapkan inovasi pembelajaran yang serupa.

b. Bagi Guru

Hasi penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan referensi bagi guru dalam merancang, memfasilitasi dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. Guru dapat mendapatkan gambaran tentang dinamika, tantangan dan peluang dalam menerapkan *Finger painting* berbasis *deep learning* untuk mendukung stimulasi motorik halus anak.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua tentang pentingnya stimulasi motorik halus

melalui kegiatan seni yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Orang tua dapat mendapatkan inspirasi tentang aktivitas serupa yang dapat dilakukan di rumah untuk mendukung perkembangan anak secara optimal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi landasan atau studi pendahuluan untuk penelitian lebih lanjut, baik yang bersifat kualitatif mendalam maupun dengan pendekatan lain, mengenai inovasi pembelajaran di PAUD atau aspek perkembangan anak usia dini.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 *Finger Painting*

a. Definisi *Finger painting*

Finger painting berasal dari bahasa Inggris, di mana “*finger*” berarti jari dan “*painting*” berarti melukis. Secara harfiah, *Finger painting* adalah teknik melukis yang menggunakan jari sebagai alat utama untuk menciptakan karya seni. Secara istilah, *Finger painting* diartikan sebagai metode melukis sederhana yang memanfaatkan tangan sebagai alat untuk berekspresi secara kreatif. Kertas yang digunakan dalam teknik ini umumnya memiliki tekstur halus dan ketebalan yang cukup, sementara cat yang dipilih biasanya terdiri dari warna-warna dasar seperti merah, kuning, biru, putih, dan hitam. Aktivitas ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong eksplorasi bagi anak-anak, di mana mereka dapat menggambar secara bebas menggunakan jari, telapak tangan, hingga pergelangan tangan di atas permukaan gambar (Naomi, 2020)

Kesimpulannya, *Finger painting* adalah kegiatan kreatif yang menyenangkan bagi anak-anak, di mana mereka dapat mengekspresikan diri dengan mengoleskan cat langsung menggunakan jari tanpa bantuan alat lukis konvensional. Selain

sebagai sarana berekspresi, kegiatan ini juga bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan anak, sehingga membantu mereka menjadi lebih terampil dan mandiri dalam berkreasi (Melianda, 2020)

b. Tujuan dan Manfaat *Finger painting*

Semua aktivitas bermain dirancang dengan tujuan dan manfaat tertentu. Tujuan utamanya adalah memberikan kebahagiaan sekaligus memperoleh pengetahuan baru melalui permainan yang dilakukan. Secara khusus, *Finger painting* bertujuan untuk mengembangkan ekspresi anak melalui media lukis menggunakan gerakan tangan, meningkatkan fantasi, imajinasi, dan kreativitas, melatih kemampuan dalam mengombinasikan warna, serta menumbuhkan kepekaan terhadap gerakan tangan dan apresiasi terhadap keindahan. Selain itu, *Finger painting* juga bermanfaat untuk mengembangkan ekspresi melalui gerakan tangan, meningkatkan imajinasi dan kreativitas, melatih otot tangan dan jari, mengasah kemampuan mengombinasikan warna, meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, serta melatih kepekaan terhadap keindahan sesuai dengan keinginan anak. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam melatih koordinasi mata dan tangan (Ramdini, 2019)

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan dan manfaat dapat di simpulkan bahwa tujuan dari *Finger painting* dapat melatih

keterampilan anak di dalam kerapian, kesopanan dan keindahan dalam melakukan pembelajaran *Finger painting*. Sedangkan manfaat *Finger painting* dapat meningkatkan imajinasi anak, kreasi anak, dan mengkombinasikan warna.

Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan *Finger painting* ada beberapa alasan dipilihnya permainan *Finger painting* sebagai bahan yang paling efektif dan efisien dalam pengajaran, khususnya untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah sebagai berikut:

Finger painting dapat melatih motorik halus anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf. Karena anak menggerakkan jari-jarinya untuk melukis di atas kertas.

Mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warnawarna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.

Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier. Hal ini melatih mengenalkan estetika keindahan warna, imajinasi, kreatifitas serta meningkatkan kemampuan panca indera anak, seperti sentuhan, penglihatan, penciuman dan rasa.

Dapat kita pahami bahwa kegiatan *Finger painting* bermanfaat untuk menstimulasi aspek motorik halus pada anak melalui menggerak-gerakkan jarinya, memahami sentuhan

tangannya, serta pengenalan warna ini mampu membantu meningkatkan motorik halus anak berkembang dengan baik (Fitriani, 2018).

c. Langkah-langkah Kegiatan *Finger painting*

Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dengan kegiatan *Finger painting*, diantaranya:

Pertama-tama, siapkan semua bahan yang diperlukan untuk kegiatan ini. Alat dan bahan yang dibutuhkan antara lain wadah seperti piring atau mangkuk, sendok, lem kayu, pewarna makanan, dan kertas HVS.

Setelah itu, guru akan membantu anak-anak untuk membuat adonan sebelum mereka mulai *Finger painting*. Untuk membuat adonan ini, ambil wadah dan tuangkan lem kayu serta pewarna makanan secukupnya, lalu aduk hingga semua bahan tercampur rata.

Selanjutnya, siapkan kertas yang akan digunakan untuk melukis. Kini, anak-anak sudah siap untuk memulai kegiatan *Finger painting*.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, diharapkan anak-anak dapat menikmati proses ini dengan penuh keceriaan dan menyelesaikannya dengan baik. Kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu perkembangan motorik halus mereka. (Winata, 2023).

d. Kelebihan dan Kekurangan *Finger painting*

Setiap kegiatan yang dilakukan dalam membantu kegiatan pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitu pula halnya dengan kegiatan *Finger painting*. Menurut Sumanto (2005: 65) Kegiatan ini mempunyai kelebihan yaitu memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jari dan membentuk konsep gerakan membuat huruf. Disamping itu kegiatan ini mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat seni.

Di samping kelebihan dari *Finger painting*. Terdapat juga kelemahannya, yaitu bermain kotor terkadang membuat anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari-jemari anak. Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan *Finger painting* memiliki kekurangan dan kelebihan. Namun, kelebihan dan kekurangan tersebut hendaknya menjadi referensi untuk penekanan-penekanan terhadap hal-hal yang positif dan meminimalisir kelemahan kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran. (Setyaningrum, 2023)

2.1.2 Metode Pembelajaran *Deep learning* Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian *Deep Learning*

Menurut Michael Fullan, Joanne Quinn, dan Joanne McEachen, *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bersifat

transformatif dan bertujuan untuk mengembangkan enam kompetensi global yang dikenal sebagai 6C, yaitu karakter, kewarganegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Pendekatan ini menekankan pentingnya proses pembelajaran yang bermakna, baik secara individu maupun kelompok, dalam membangun kompetensi tersebut. Dalam pembelajaran berbasis *deep learning*, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam permasalahan nyata dan kompleks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka didorong untuk berperan aktif dan memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sosialnya. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pemahaman yang mendalam, keterlibatan aktif, serta kemampuan peserta didik untuk berkontribusi secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat. (Fullan, Michael, Joanne Quinn, and Joanne McEachen. *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press, 2017).

b. Tiga Prinsip Operasional *Deeplearning* di PAUD

Berikut tiga prinsip operasional utama *Deep learning* dalam mencapai pembelajaran yang mendalam dan berkesan:

1) Pembelajaran yang Berkesadaran (*Mindful Learning*)

Pembelajaran yang berkesadaran menekankan pentingnya menciptakan fokus dan perhatian penuh siswa terhadap proses belajar. Prinsip ini berakar pada keyakinan bahwa belajar bukan

sekadar transfer informasi, tetapi sebuah pengalaman internal dimana siswa harus benar-benar “hadir” secara mental dan emosional. Di kelas, guru dapat memulainya dengan mengajak siswa untuk tenang dan menyadari tujuan pembelajaran, serta merenungkan relevansi materi bagi hidup mereka (Rahmatiani et al., 2025).

2) Pembelajaran Yang Bermakna (*Meaningful Learning*)

Pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman, minat atau pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Tujuannya adalah agar informasi tidak menjadi hafalan yang terisolasi, tetapi menjadi bagian dari jaringan pemahaman pribadi yang koheren. Guru menciptakan pembelajaran bermakna dengan mendorong siswa untuk aktif mencari antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata mereka (Al et al., 2023).

3) Pembelajaran Yang Menggembirakan (*Joyful Learning*)

Pembelajaran yang menggembirakan berfokus pada penciptaan belajar yang positif, menyenangkan dan memotivasi. Prinsip ini memahami bahwa emosi dan keterlibatan sosial siswa adalah bagian integral dari proses belajar. Ketika siswa merasa senang dan antusias motivasi intrinsik mereka untuk belajar akan meningkat. Guru dapat menerapkan *joyfull learning* dengan menggunakan metode yang kreatif dan interaktif (Khasanah et al.,

2025).

Ketiga prinsip operasional *Deep learning* di PAUD ini dalam pembelajaran berkesadaran, bermakna dan menggembirakan bekerja secara sinergi untuk menciptakan fondasi belajar yang komprehensif dan mendalam. Dengan mengintegrasikan ketiganya pembelajaran PAUD tidak hanya bertujuan untuk transfer informasi, tetapi untuk membentuk pengalaman belajar yang mendalam, kontekstual, dan berkesan, yang pada akhirnya secara tidak langsung anak termotivasi dan suka belajar.

c. Manajemen pada Metode Pembelajaran *Deep Learning*

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal yang krusial dalam implementasi Pembelajaran Mendalam (*Deep learning*) di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tahap ini bertujuan memastikan kegiatan pembelajaran yang dirancang relevan dengan kebutuhan anak, selaras dengan visi satuan pendidikan, serta didukung oleh sumber daya yang memadai (Elyana & Agustiningrum, 2025). Perencanaan pembelajaran mendalam diawali dengan refleksi guru terhadap berbagai aspek yang memengaruhi proses belajar. Komponen utama perencanaan meliputi aspek, yaitu (1) Refleksi guru terhadap diri sendiri, guru melakukan evaluasi terhadap kompetensi pedagogik, kesiapan mental, dan keterampilan yang dimiliki. Refleksi ini penting untuk

menentukan strategi mengajar yang tepat dan mempersiapkan peran guru sebagai fasilitator, bukan sekadar penyampai materi. Refleksi meliputi analisis Karakteristik Murid, pemilihan Materi Pembelajaran, pemetaan Sumber Daya dan Mitra Pembelajaran (Munawar et al., 2025).

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari implementasi Pembelajaran Mendalam di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada tahap ini, seluruh perencanaan yang telah disusun sebelumnya diterapkan dalam kegiatan nyata di kelas dengan mengacu pada prinsip berkesadaran, memahami, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi mendorong anak terlibat aktif, berpikir kritis, dan mengaitkan materi dengan pengalaman hidupnya (Munawar et al., 2025)

3) Assesment

Assesment merupakan tahap penting dalam Pembelajaran Mendalam (*Deep learning*) di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tahap ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana anak memahami konsep, mampu berpikir kritis, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. asesmen ditekankan bukan hanya pada pencapaian akademis, tetapi juga pada perkembangan karakter, keterampilan sosial, dan kreativitas anak

(Sadiq & Alimuddin, 2025)

d. Fungsi Pembelajaran *Deep Learning*

Pembelajaran *deep learning* atau pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang berfungsi untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendekatan ini muncul sebagai respons terhadap perubahan global, perkembangan teknologi, cara baru dalam mengolah informasi, serta kebutuhan untuk memahami pengetahuan secara lebih mendalam di tengah dunia yang semakin kompleks. Melalui pembelajaran *deep learning*, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga belajar untuk memahami, mengolah, dan memaknai pengetahuan secara bermakna (Khasanah et al., 2025).

Salah satu fungsi utama pembelajaran *deep learning* adalah mengembangkan keterampilan umum (*generic skills*), seperti kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Keterampilan ini menjadi dasar penting dalam pembelajaran karena dapat membantu peserta didik menghadapi berbagai situasi baru dan tantangan yang terus berkembang. Oleh karena itu, pembelajaran *deep learning* dapat digunakan sebagai landasan dalam pengorganisasian kurikulum agar proses pembelajaran lebih relevan dan aplikatif (Mu'ti et.al, 2025).

Selain itu, pembelajaran *deep learning* berfungsi untuk menggeser fokus pembelajaran dari sekadar penguasaan fakta menuju pembelajaran yang bermakna. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menghafal pengetahuan, tetapi juga belajar memahami cara belajar, mampu menerapkan pengetahuan pada situasi yang berbeda, serta mengembangkan kesadaran berpikir atau kemampuan meta kognitif. Dengan demikian, pembelajaran *deep learning* membantu peserta didik menjadi pembelajar yang aktif, reflektif, dan siap menghadapi perubahan (Rahmandani et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, fungsi pembelajaran *deep learning* diwujudkan melalui kegiatan belajar yang bersifat eksploratif, kontekstual, dan menyenangkan. Anak diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga aspek fisik-motorik, sosial-emosional, dan kreativitas anak (Khasanah et al., 2025)

2.1.3 Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus merupakan gerakan yang memerlukan kontrol otot-otot kecil untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk koordinasi mata dan tangan, serta gerakan yang membutuhkan ketelitian tinggi. Aktivitas motorik halus mencakup penggunaan otot kecil seperti menggunting, menggambar, mewarnai, dan lainnya.

Perkembangan motorik halus melibatkan keterampilan fisik yang terkait dengan otot halus dan koordinasi antara mata dan tangan. Contoh kegiatan motorik halus antara lain mengancing baju, menggambar, dan koordinasi mata dengan otot halus. Seiring bertambahnya usia, anak-anak prasekolah terus mengembangkan kemampuan mereka dengan menggabungkan keterampilan yang sudah dikuasai dengan yang baru dipelajari, sehingga menghasilkan kemampuan yang lebih kompleks. Gerakan motorik halus terfokus pada ketepatan, ketelitian, dan manipulasi gerakan bagian tubuh tertentu. (Setyaningrum, 2023)

Beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan motorik halus anak dalam belajar meliputi status sosial ekonomi, tingkat pendidikan orang tua, keberadaan saudara kandung, serta bimbingan dan pelatihan yang diberikan kepada anak. Faktor-faktor ini, baik genetik maupun lingkungan, berperan penting dalam mendukung perkembangan motorik halus anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah melalui permainan kreatif seperti membatik ecoprint pada daun dengan teknik pounding, yang dapat diterapkan pada anak usia dini.

Keterampilan motorik halus juga termasuk dalam perkembangan manipulasi benda, seperti menerima benda dari orang lain menggunakan tangan, menggerakkan bola dari ukuran

besar hingga kecil, memainkan bola dengan gerakan tangan, dan mengayunkan benda dengan benda lain. Perkembangan motorik halus melibatkan keterampilan tangan yang membutuhkan kontrol otot yang kuat, terutama dalam koordinasi mata dan tangan, serta aktivitas yang memerlukan presisi tinggi seperti menulis, mengetik, menggambar, menggunting, dan memasang kancing baju.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, terutama koordinasi mata dan tangan. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih (Fitriani, 2022).

b. Tujuan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Peningkatan kecepatan yang paling besar terjadi pada masa kanak-kanak, dan kemudian menurun pada saat anak menjelang usia puber. Keterampilan motorik anak yang cenderung memperlihatkan perbaikan yang terbesar adalah keterampilan yang dipelajari di sekolah, kelompok bermain yang dibimbing maupun dalam kegiatan -perkemahan saat libur. Keterampilan ini misalnya menulis, menggambar, melukis, menari, dan kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan olahraga. (Rudiyanto, 2016)

Dengan demikian anak memperoleh keterampilan dan kecakapan lebih besar dan lebih baik melalui bimbingan di sekolah

dari pada yang dipelajarinya melalui teman sebaya atau keterampilan yang dipelajarinya di rumah. Sedangkan orang tua kurang memiliki waktu untuk membimbingnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan peningkatan motorik halus ini diantaranya adalah meningkatkan kemampuan anak agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus khususnya jari tangan dan optimalisasi ke arah yang lebih baik dengan cara anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus jari tangannya ke arah yang lebih baik lagi (Rudiyanto, 2016).

c. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Fungsi perkembangan motorik halus di antaranya adalah sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus bagi konsentrasi perkembangan individu, yaitu:

- 1) Mengembangkan keterampilan motorik membantu anak menemukan cara menghibur diri dan merasakan kebahagiaan melalui aktivitas seperti bermain dengan boneka, merobek, meremas, atau menggunting kertas, yang juga mendukung eksplorasi kreativitas.

2) Keterampilan motorik memungkinkan anak bertransisi dari ketergantungan menuju kemandirian, meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mengatasi tantangan.

3) Keterampilan motorik penting untuk adaptasi di lingkungan sekolah, terutama pada usia prasekolah, dengan melatih menggambar dan mempersiapkan diri untuk menulis, mendukung kemandirian, penerimaan sosial, serta kemampuan bermain dan belajar melalui penggunaan otot halus. (Rudiyanto, 2016)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik anak, khususnya keterampilan untuk membantu diri sendiri, harus menjadi prioritas utama. Hal ini sangat penting karena merupakan fondasi awal untuk mengembangkan keterampilan bantu diri yang lebih kompleks. Dengan memiliki keterampilan ini, anak akan lebih siap untuk berinteraksi dalam kelompok sosial, bermain dengan teman sebaya, dan akhirnya memasuki dunia sekolah. Dengan demikian, semua proses yang dilalui dapat berjalan dengan optimal (Rudiyanto, 2016).

d. Karakteristik Dan Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Kemampuan motorik ini sendiri mempunyai karakteristik yaitu merepresentasikan keinginan anak misalnya, ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempresepsikan

dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Sehingga persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan suatu hal, yaitu seperti bergerak untuk mengambil barang. Akibat gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang diinginkannya, yaitu mengambil mainan yang menarik baginya. Berikut perkembangan motorik sesuai umurnya dari usia 3-5 tahun yaitu:

1) Motorik Halus Pada Anak Usia 3 Tahun

Perkembangan motorik halus pada anak usia 3 tahun memiliki beberapa ciri khas yang dapat diamati. Anak-anak pada usia ini sudah dapat memegang gunting dengan cara yang benar, serta mampu meniru berbagai bentuk seperti lingkaran, garis vertikal, garis horizontal, dan garis silang. Mereka juga mulai belajar untuk mencuci tangan sendiri, membentuk berbagai benda menggunakan plastisin, dan membangun struktur sederhana seperti jembatan dari tiga balok. Selain itu, mereka dapat memasukkan biji-bijian ke dalam botol yang memiliki leher sempit dan memegang kertas dengan satu tangan sambil menggunakan gunting untuk memotong selembar kertas.

2) Motorik Halus Pada Anak Usia 4 Tahun

Pada usia 4 tahun, anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam koordinasi gerakan motorik halus mereka, bahkan hampir mencapai tingkat yang sempurna. Di antara kemampuan yang mereka miliki pada usia ini adalah

kemampuan untuk memegang alat tulis dengan baik, serta menggunakan gunting untuk memotong garis lurus, lengkung, dan gelombang pada kertas. Selain itu, mereka juga dapat memegang pensil dengan cara yang benar, menyusun menara dari sembilan balok, serta menggambar secara bebas dengan menggunakan pensil warna, krayon, dan berbagai jenis pewarna lainnya. Anak-anak juga mulai dapat melipat kertas dan menggambar sosok manusia yang terdiri dari dua bagian, yaitu kepala dan badan.

3) Motorik Halus Pada Anak Usia 4 Tahun

Pada usia 5 tahun, kemampuan koordinasi motorik halus anak sudah semakin baik. Gerakan tangan, lengan, dan tubuhnya kini dapat dilakukan dengan lebih terarah berkat dukungan penglihatan. Keterampilan motorik halus ini mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan jari-jari tangan, seperti menggunakan gunting untuk memotong kertas, membuka dan memasang kancing serta resleting, memasukkan benang ke dalam jarum, meronce manik-manik dengan benang dan jarum, melipat kertas menjadi berbagai bentuk, serta menggunting kertas mengikuti garis yang telah ditentukan. .(Rudiyanto, 2016).

Tabel 2. 1
Tahapan Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak
Berdasarkan Usianya

Usia 2-3 Tahun	Usia 3-4 Tahun	Usia 4-5 Tahun
- mampu meremas kertas atau kain dengan menggunakan 5 jari	- bisa mencuci dan mengelap tangan sendiri	- membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, kiri/kanan dan lingkaran
- mampu melipat kertas meskipun belum rapi atau Lurus	- mampu mengaduk cairan dengan sendok	- menjiplak bentuk
- mampu menggunting kertas tanpa pola	- mampu menuang air dari teko	- mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit
- kemampuan koordinasi jari tangan sudah cukup baik untuk memegang alat seperti sikat gigi dan sendok	- mampu mencuci dan mengeringkan tangan	- mengekspresikan diri dengan berbagai karya seni
	- mampu menuang air, pasir, atau tempat biji-bijian ke dalam tempat penampung	- mengikat tali sepatu
	- mampu menyentuhkan ujung jari pada jempol	- mengoleskan selai diatas roti dengan pisau
	- menjatuhkan benda kecil ke dalam botol yang berleher sempit	- membentuk berbagai objek dengan tanah liat
	- menjepit kertas dengan klips	- mencuci dan mengeringkan tangan tanpa membasahi baju.

	- menggunakan sendok dengan garpu dengan baik	
	- mengenakan baju dan sepatu dengan baik	
	- menyentuhkan ujung jari pada jempol	
	- meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku	
	- menggunting kertas jadi dua	
	- mampu menggunting kertas mengikuti pola garis lurus	
	- memasukan benda kecil ke dalam botol.	

2.1.4 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0- 6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki karakter yang sangat unik. Keunikan tersebut membuat orang dewasa kagum dan terhibur melihat tingkah laku yang lucu dan menggemaskan. Akan tetapi, tidak sedikit pula orang yang merasa kesal dengan tingkah laku anak yang dianggapnya nakal dan susah diatur. Sebagai orang tua atau pendidik yang baik, sudah tentu

harus mengerti dan memahami berbagai karakter dasar anak usia dini. Karakter-karakter itulah yang akan menjadi pusat perhatian untuk dikembangkan dan diarahkan menjadi karakter positif. Maka dari itu pemahaman mengenai karakter dasar anak usia dini sangat penting untuk dipelajari. Adapun berikut ini karakter dasar yang dimiliki oleh anak usia dini:

a. Bekal Kebaikan

Sebagaimana pada dasarnya anak telah diberikan bekal kebaikan oleh Tuhan Yang Maha Esa, selanjutnya lingkungan-lah yang berperan aktif dalam mempengaruhi dan mengembangkan bekal kebaikan tersebut. Bekal kebaikan ini dimiliki sejak lahir, oleh karena itu pada saat usia dini anak harus dibiasakan dengan hal-hal yang baik agar potensi kebaikan anak dapat berkembang dengan semestinya.

b. Suka Meniru

Sudah menjadi hal lumrah bila ada anak yang suka menirukan gerakan dan perilaku kedua orang tua atau lingkungan di sekitarnya. Apa yang anak lihat dan rasakan akan senantiasa di ikuti nya. Meskipun anak belum dapat memilih dan mengerti mana yang baik dan buruk, namun bagi anak apa yang membuatnya senang dan menarik pasti itu yang diikuti.

c. Suka Bermain

Bermain merupakan kesukaan setiap anak usia dini. Dalam konteks pendidikan karakter, bermain harus dijadikan dasar dalam

kegiatan pembelajaran. Untuk itu dalam Anak usia dini adalah anak yang berusia 0- 6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki karakter yang sangat unik. Keunikan tersebut membuat orang dewasa kagum dan terhibur melihat tingkah laku yang lucu dan menggemaskan. Akan tetapi, tidak sedikit pula orang yang merasa kesal dengan tingkah laku anak yang dianggapnya nakal dan susah diatur. Sebagai orang tua atau pendidik yang baik, sudah tentu harus mengerti dan memahami berbagai karakter dasar anak usia dini. Karakter-karakter itulah yang akan menjadi pusat perhatian untuk dikembangkan dan diarahkan menjadi karakter positif. Maka dari itu pemahaman mengenai karakter dasar anak usia dini sangat penting untuk dipelajari. Adapun berikut ini karakter dasar yang dimiliki oleh anak usia dini:

d. Bekal Kebajikan

Sebagaimana pada dasarnya anak telah diberikan bekal kebaikan oleh Tuhan Yang Maha Esa, selanjutnya lingkungan-lah yang berperan aktif dalam mempengaruhi dan mengembangkan bekal kebaikan tersebut. Bekal kebaikan ini dimiliki sejak lahir, oleh karena itu pada saat usia dini anak harus dibiasakan dengan hal-hal yang baik agar potensi kebaikan anak dapat berkembang dengan semestinya.

e. Suka Meniru

Sudah menjadi hal lumrah bila ada anak yang suka menirukan gerakan dan perilaku kedua orang tua atau lingkungan di sekitarnya. Apa yang anak lihat dan rasakan akan senantiasa di ikuti-nya. Meskipun anak belum dapat memilih dan mengerti mana yang baik dan buruk, namun bagi anak apa yang membuatnya senang dan menarik pasti itu yang diikuti.

f. Suka Bermain

Bermain merupakan kesukaan setiap anak usia dini. Dalam konteks pendidikan karakter, bermain harus dijadikan dasar dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu dalam menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia dini dapat menggunakan konsep belajar sambil bermain, supaya anak dapat lebih mudah menangkap dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari hari.

g. Rasa Ingin Tahu Tinggi

Anak usia dini memang memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, itulah sebabnya anak selalu bertanya kepada siapa saja yang dihadapi. Dalam hal ini, orangtua atau pendidik tidak dibenarkan melarang anak untuk bertanya atau bahkan memarahi-nya karena sering bertanya. Orangtua atau pendidik yang bijak ialah yang mampu memberikan jawaban yang logis dan terus melayani apa yang ditanyakan anak. Seandainya ingin menghentikan pertanyaan anak, dapat dilakukan dengan cara yang halus dan lembut (Fadlillah, 2020).

Menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia dini dapat menggunakan konsep belajar sambil bermain, supaya anak dapat lebih mudah menangkap dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

a. Biografi Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980) adalah seorang psikolog perkembangan asal Swiss yang dikenal sebagai perintis teori perkembangan kognitif. Lahir di Neuchatel pada 9 Agustus 1896 dan wafat di Jenewa pada 16 September 1980 dalam usia 84 tahun. Dalam titik karirnya ia mencapai keberhasilan dalam bidang biologi ia membentuk pendekatan ilmiahnya. Dimana ketika ia meneliti intelegensi Alfred Binet membantu mengevaluasi tes kecerdasan untuk anak-anak. Saat itulah ia menyadari sesuatu yang penting bahwa kesalahan yang terus menerus dilakukan anak-anak bukan karena mereka bodoh, tapi karena cara berpikir mereka benar-benar berbeda dengan orang dewasa. Dari penemuan ini Piaget menciptakan teori terkenal tentang tahap-tahap perkembangan cara berpikir anak (Irawan, 2020).

b. Pemikiran dasar Jean Piaget

Piaget memandang kecerdasan sebagai proses dinamis adaptasi antara individu dengan lingkungannya. Pemikiran dasarnya bertumpu pada empat konsep kunci, diantaranya (Sutisna & Laiya, 2020):

1) Skema (*schemes*) adalah pola terorganisir dari perilaku atau

representasi mental yang digunakan anak untuk memahami dunianya.

2) Asimilasi (*assimilation*) adalah proses mengintegrasikan informasi atau pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada.

3) Akomodasi (*accommodation*) adalah Proses memodifikasi skema lama atau membentuk skema baru untuk menyesuaikan informasi yang tidak cocok.

4) Ekuilibrasi (*equilibrium*) adalah mekanisme pengaturan diri yang mendorong keseimbangan terus menerus antara asimilasi dan akomodasi, yang menjadi motor penggerak perkembangan kognitif. Melalui proses aktif ini, anak meng-konstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan, bukan sekedar penerima pasif.

c. Tahap Pra-Operasional

Menurut teori Piaget, anak pada tahap pra-operasional memahami dunia melalui tanda dan simbol, seperti kata-kata, gambar, atau permainan pura-pura. Namun, cara berpikir mereka belum sistematis, konsisten, atau sepenuhnya logis.

Beberapa ciri khas pola pikir anak di usia ini adalah (Nainggolan & Daeli, 2021):

1) Penalaran Transduktif: Menghubungkan dua peristiwa yang kebetulan terjadi bersamaan, meski tidak ada hubungan sebab-akibat yang logis.

- 2) Pemahaman Sebab-Akibat yang Terbatas: Anak sering kali belum mampu melihat hubungan logis antar peristiwa.
- 3) Animisme: Percaya bahwa benda mati pun punya perasaan atau hidup seperti dirinya.
- 4) Artifisialisme: Beranggapan bahwa segala sesuatu di sekitarnya diciptakan oleh atau untuk manusia.
- 5) Terikat pada Persepsi: Penilaian anak sangat bergantung pada apa yang ia lihat dan dengar saat itu.
- 6) Eksperimen Mental: Anak mencoba berbagai cara secara langsung untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapinya.
- 7) Sentrasi: Hanya fokus pada satu aspek yang paling menarik dan mengabaikan aspek lain dari suatu situasi.
- 8) Egosentrisme: Anak melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan sulit memahami perspektif orang lain.

Secara singkat, anak pada masa ini cenderung egosentris, berpikir secara konkret, dan sangat bergantung pada pengalaman langsung. Mereka sudah bisa menggunakan simbol dalam bermain dan bahasa, tetapi belum mampu berpikir secara abstrak atau memahami logika yang kompleks.

2.2 Kajian Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian yang membahas tentang kegiatan *Finger painting* ini diantaranya adalah:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Widya Utami 2022 skripsi dengan judul “Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger painting (Penelitian Kualitatif dengan Desain Studi Literatur Pada Anak Usia 4-5 Tahun)” (Utami, 2022). Penelitian studi literatur ini menyimpulkan bahwa kegiatan *Finger painting* merupakan bahan ajar yang efektif dan efisien untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Hasil analisis menunjukkan *Finger painting* dapat: (1) melatih otot-otot kecil dan kematangan saraf, (2) mengenalkan konsep pencampuran warna, (3) melatih imajinasi dan kreativitas, (4) mengembangkan koordinasi mata dan tangan, (5) mengandalkan estetika warna, serta (6) mengekspresikan perasaan anak. Persamaan dengan peneliti sekarang bahwa keduanya menelaah kegiatan *Finger painting* sebagai media stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya pada fokus dimana peneliti sebelumnya merupakan studi literatur yang bertujuan untuk merangkum dan menganalisis informasi dari buku dan jurnal yang sudah ada tentang manfaat umum *Finger painting* untuk motorik halus sedangkan peneliti sekarang bukan lagi sekedar mengkaji teori tetapi peneliti sekarang diintegrasikan dengan pendekatan *deep learning* dimana mengumpulkan dan menganalisis implementasi karya seni *Finger painting* anak yang sudah secara digital tentunya implikasinya lebih menarik dan praktis.

Kedua penelitian oleh Ana Rifqi Wasilah (2022) dengan jurnal yang berjudul “Finger painting Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Usia Dini Di Kb Merak Ponorogo” (Wasilah, 2022). Peneliti menemukan bahwa di KB : (1) Langkah-langkah *Finger painting* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan stimulasi perkembangan seni anak usia dini di KB Merak Ponorogo yaitu teknik yang digunakan membuat lukisan dengan jari dan cat dalam proses meningkatkan perkembangan seni anak, (2) Dua faktor yang mempengaruhi perkembangan seni anak di KB Merak Ponorogo yaitu faktor Internal dan Eksternal, Faktor internal yaitu genetik dan bawaan lahir anak dan Faktor eksternal yang paling menentukan dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan seni anak adalah dengan media pembelajaran menggunakan *Finger painting*, (3) Capaian *Finger painting* sebagai media pembelajaran terlihat anak dapat melalui proses membentuk pola, membuat goresan, membentuk gambar dan melukis gambar. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak melalui kegiatan *Finger painting* sebagai media pembelajaran terlihat dapat meningkatkan perkembangan seni anak di KB Merak Ponorogo. Dari kedua penelitian ini sama-sama meneliti *Finger painting* yang objeknya pada anak usia dini terhadap aspek perkembangan anak. Adapun perbedaannya peneliti sebelumnya berfokus pada perkembangan seni dengan penelitian konvensional dan kualitatif. Sedangkan penelitian sekarang pada aspek motorik halus yang berintegrasi dengan *deep learning*.

Ketiga Ulya Ainur Rofiah, Nur Fariza dan Muhimmatul Choiroh (2024) Dengan judul jurnal “Finger painting Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Era Society 5.0” (Ulya Ainur Rofi’ah et al., 2024). Dalam penelitian Kegiatan *Finger painting* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Berdasarkan analisis data, terdapat peningkatan keterampilan motorik halus sebesar 41,33% setelah anak-anak melakukan latihan *Finger painting*. Aktivitas ini juga meningkatkan semangat belajar, motivasi, kreativitas, serta koordinasi mata dan tangan anak. Persamaan penelitian keduanya yakni sama-sama berfokus pada kegiatan *Finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Adapun perbedaannya terletak pada peneliti sebelumnya dengan konteks society 5.0 sedangkan peneliti sekarang lebih objektif dan real time. Dimana penelitian di lakukan secara observasi langsung di TK Tunas Bumijawa.

Keempat, Rosiana Julianti, Musafir, Fitriani Rahayu (2024) Dengan judul jurnal “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan *Finger painting* pada Anak Kelompok A3 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lekok, Tahun Pelajaran 2023/2024” (Julianti et al., 2024). Hasil studi menunjukkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini membuktikan bahwa kegiatan *Finger painting* efektif meningkatkan motorik halus anak kelompok A3 (usia 4-5 tahun). Data menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan: dari 30,7% (pra-siklus), menjadi 53,8% (Siklus I), dan mencapai 84,6% (Siklus II). Penelitian dihentikan pada Siklus II karena

telah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 75%. Kesimpulannya, *Finger painting* berhasil menstimulasi perkembangan motorik halus, meningkatkan koordinasi mata-tangan, serta menarik minat dan antusiasme anak dalam belajar. Persamaan dengan penelitian ini pada kegiatan menggunakan metode *Finger painting*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu fokus penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) Sedangkan peneliti ini memperkenalkan terobosan mengintegrasikan *deep learning*.

Kelima, penelitian oleh Triana Safira, Thorik Aziz (2024) yang berjudul “Finger painting Multisensorik Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mengakselerasi Kreativitas Anak Usia Dini” (Safira & Aziz, 2024). Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Finger painting* multi sensorik (yang mengintegrasikan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik) efektif dalam mengakselerasi kreativitas anak usia 4-6 tahun. Aktivitas ini berhasil mengembangkan aspek eksplorasi warna, pembentukan pola, koordinasi motorik halus, kepercayaan diri, serta mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Meski menghadapi kendala keterbatasan sarana, solusi ditemukan melalui pemanfaatan sumber daya lokal dan sistem rotasi kelompok. Penelitian ini memiliki inti tema yang sama yaitu mengeksplorasi *Finger painting* untuk mendukung perkembangan motorik halus anak. Adapun perbedaannya pada peneliti terdahulu menggunakan pendekatan multisensorik untuk mengakselerasi kreativitas anak. Sedangkan penelitian sekarang menganalisis peningkatan motorik halus anak yang secara

langsung real time di TK Tunas Bumijawa.

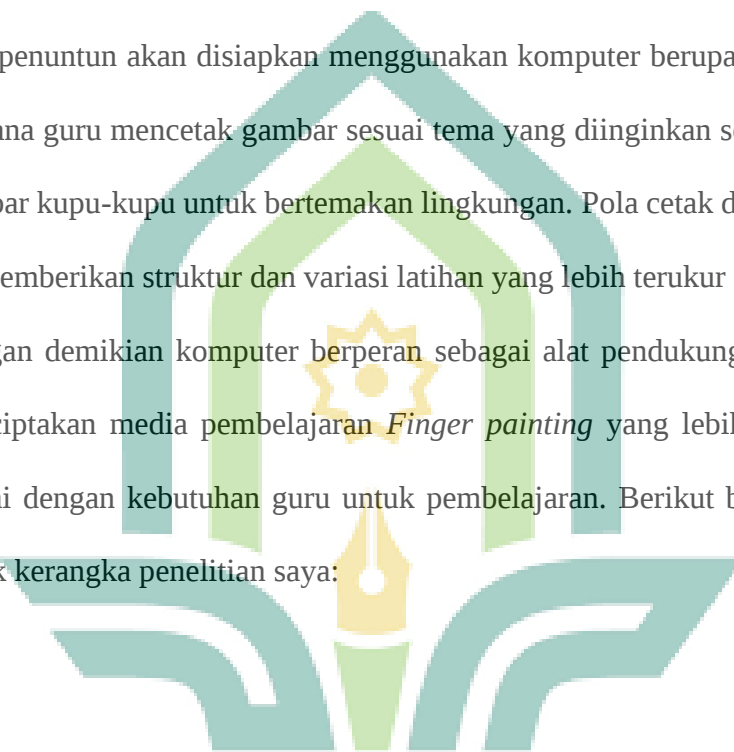
Ke-enam, penelitian yang dilakukan oleh Yusrilla Aura Mei Ditha, Wilda Isna Kartika, Masnurrima Heriansyah (2025) yang berjudul “Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Finger painting”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *Finger painting* efektif dalam mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 03 Tenggarong. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam koordinasi tangan-mata, presisi gambar, dan kelenturan jari anak. Penelitian ini secara khusus menyoroti peran multifungsi guru (sebagai motivator, fasilitator, pengarah, dan mediator) sebagai faktor kunci keberhasilan. Selain aspek motorik, aktivitas ini juga meningkatkan konsentrasi, kemandirian, kepercayaan diri, serta kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Sama-sama keduanya meneliti kegiatan *Finger painting* sebagai sarana untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. Adapun perbedaannya peneliti terdahulu berfokus pada peran guru sedangkan peneliti sekarang secara objektif di TK Tunas Bumijawa dengan mengintegrasikan *Deep learning*.

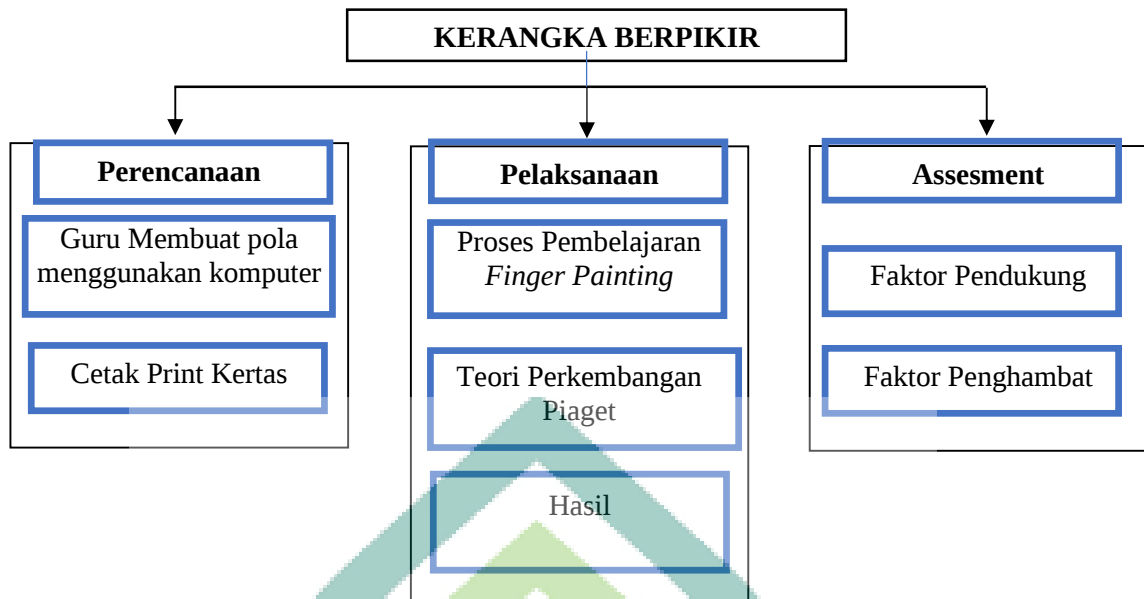
2.3 Kerangka Berpikir

Menurut teori Jean Piaget, anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Kegiatan *Finger painting* adalah salah satu cara mengembangkan kemampuan motorik halus anak, karena melibatkan gerakan jari, telapak tangan dan koordinasi mata-tangan. Ketika anak mencampur warna, membuat pola atau mengekspresikan imajinasinya

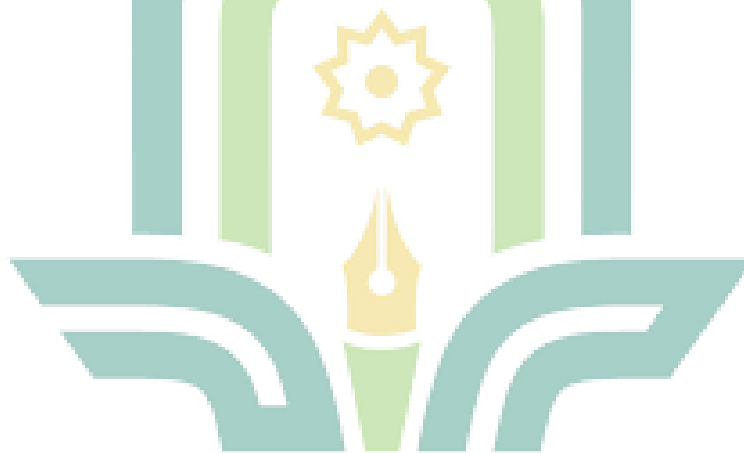
diatas keras, mereka sebenarnya sedang melatih otot kecil, mengasah kontrol gerak dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolis. Melalui kegiatan ini perkembangan motorik halus anak dan kognitif anak dapat terstimulasi secara bersamaan.

Dalam penelitian ini, kegiatan *Finger painting* tidak dilakukan sepenuhnya secara konvensional. Sebelum anak mulai melukis, media atau pola penuntun akan disiapkan menggunakan komputer berupa print kertas. Dimana guru mencetak gambar sesuai tema yang diinginkan seperti contoh gambar kupu-kupu untuk bertemakan lingkungan. Pola cetak dari komputer ini memberikan struktur dan variasi latihan yang lebih terukur dan menarik. Dengan demikian komputer berperan sebagai alat pendukung awal untuk menciptakan media pembelajaran *Finger painting* yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan guru untuk pembelajaran. Berikut bentuk bagan untuk kerangka penelitian saya:





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam dan utuh fenomena penerapan pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* di TK Tunas Rimba Bumijawa. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan situasi, proses, dan makna yang terjadi di lapangan secara sistematis dan akurat (Waruwu, 2023).

Desain studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi secara intensif proses pembelajaran, peran guru, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*) karena peneliti terlibat langsung di lokasi penelitian untuk mengamati, berpartisipasi, dan mengumpulkan data secara first-hand guna memahami konteks nyata dari praktik pembelajaran yang diteliti (Mahmud, 2019).

3.2 Fokus Penelitian

Fokus Penelitian merupakan suatu rangkaian bentuk susunan permasalahan yang dijelaskan sebagai pusat atau pokok pembahasan di dalam suatu topik penelitian yang bertujuan agar data analisis sesuai dengan tujuan penelitian (Permata Hati Hasibuan et al., 2023). Fokus penelitian ini adalah proses implementasi pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* di TK Tunas Rimba Bumijawa. Secara spesifik, penelitian ini berfokus pada:

1. Bagaimana praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* dilaksanakan.
2. Implikasi atau dampak dari praktik tersebut terhadap perkembangan motorik halus anak.
3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

TK Tunas Rimba Bumijawa dipilih sebagai lokus penelitian karena berdasarkan observasi awal, terdapat isu terkait perkembangan motorik halus anak yang menjadi latar belakang penerapan metode ini

3.3 Data dan Sumber Data

Berikut jenis sumber data yang didapat atas hasil informan yang telah dilakukan pengamatan secara langsung oleh peneliti. Maka data yang didapatkan ada dua yaitu berupa:

3.3.1 Sumber Data Primer

Sumber ini dikumpulkan peneliti dari sumber objek yang berkaitan dengan pembahasan penelitian diperoleh langsung berupa Guru dan peserta didik dan Kepala Sekolah sebagai penanggung jawab kebijakan pembelajaran di sekolah TK Tunas Rimba Bumijawa kelompok B selama kegiatan *Finger painting*.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data tambahan dan dukungan dalam memperpanjang pembahasan yang disesuaikan dengan teori yang bertema sama dengan penelitian. Sumber ini penting untuk dapat mengambil analisis dan cara kerja penelitian. (Musfiqon,2018). Hal ini

dapat berupa buku, berita, artikel, makalah dan karya tulis lainnya yang memiliki sumber referensi yang jelas serta literature terkait *Finger painting*, *deep learning*, dan perkembangan motorik halus anak.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data merupakan cara untuk memperoleh data dan keterangan-keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa:

3.4.1 Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan aktivitas pengamatan langsung yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian dengan menggunakan panca indera untuk menangkap fenomena sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Observasi dilakukan guna memperoleh data yang akurat dan melengkapi informasi penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi partisipatif dengan terjun langsung ke TK Tunas Bumijawa untuk mengamati aktivitas anak-anak selama kegiatan *Finger painting*. Hasil observasi dicatat dalam catatan lapangan (field notes) yang selanjutnya dianalisis untuk mendukung temuan penelitian.

3.4.2 Teknik Wawancara

Teknik Wawancara adalah proses dengan maksud untuk mengkontruksi mengenai orang, kegiatan, kejadian, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara dan yang

diwawancarai .(Sugiyono 2011:137). Penelitian mampu memperoleh data langsung saat melakukan wawancara dengan narasumber. Peneliti mampu memperoleh data berupa informasi secara langsung mengenai proses *Finger painting* berbasis *Deep learning* kepada guru, Kepala sekolah dan peserta didik di TK Tunas Bumijawa.

3.4.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi yaitu strategi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data baik berupa dokumen, buku, arsip, gambar dan tulisan angka dalam bentuk suatu keterangan serta laporan yang mampu mendukung proses penelitian. Dokumentasi berguna sebagai alat pengumpulan data yang setelahnya akan ditelaah (Sugiyono 2011:329). Dokumentasi diambil pada saat observasi berupa RPPH, Foto karya anak dan bukti wawancara langsung peneliti dengan pihak terkait.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting dalam penelitian. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan keabsahan data. Dari berbagai teknik yang ada, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu sebuah tahapan pemeriksaan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang data yang telah dikumpulkan (Nusa Putra, 2012). Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi sumber dan metode yaitu:

3.5.1 Triangulasi Sumber

Menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya. Triangulasi sumber dapat mempertajam data yang dapat dipercaya dengan cara mengecek data yang diperoleh selama riset melalui beberapa sumber atau informan. Dengan kata lain triangulasi sumber adalah memeriksa kembali data dengan membandingkan fakta dari satu sumber dengan sumber yang lain. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru, anak-anak, dan dokumen sekolah.

3.5.2 Triangulasi metode

Adalah usaha mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama, pelaksanaannya dapat juga dengan cek dan re-cek. Triangulasi metode dilakukan dengan menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi data. Selain itu, peneliti juga melakukan pemeriksaan ulang (*Member Check*) dengan informan untuk memastikan keakuratan data (Sugiyono, 2019).

3.5.3 Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dapat membantu peneliti dalam memahami apakah fenomena yang diteliti bersifat stabil atau berubah seiring waktu.

Dengan mengumpulkan data pada waktu berbeda, peneliti dapat memastikan temuan mereka tidak hanya relevan tetapi juga konsisten.

Dalam kesempatan ini triangulasi yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa triangulasi sumber. Hal ini dirasa sesuai dengan tema peneliti *“Praktik Pembelajaran Finger painting Berbasis Deep learning Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini”* Dari teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi data yang dituju bukan hanya kepada guru saja, tetapi juga anak-anak serta dokumen sekolah. Hal ini dilakukan untuk memeriksa kembali data dengan membandingkan fakta dari satu sumber dengan sumber yang lain.

3.6 Teknik Analisis Data

. Analisis data merupakan bagian akhir pada penelitian biasanya pembahasan ini merupakan hasil penelitian yang telah tersusun rapi secara sistematis dan menemukan jalan keluar atas masalah yang telah terjadi di lapangan penelitian. (Saleh, 2017) Proses ini peneliti mampu menjabarkan point-point penting dari hasil penelitian. Yang kemudian mampu dipahami dan dipelajari oleh pembaca dengan kesimpulan akhir yang tepat. Menurut Miles dan Huberman analisis harus dituntaskan secara terinci dalam proses penelitian, sehingga mampu menampakkan problem yang ada lalu memberikan solusi dari data yang baru, berikut ini tahap-tahapan yang harus peneliti lakukan:

1. Pengumpulan data merupakan tahapan yang mencakup pencarian informasi di lapangan, yang dilakukan melalui berbagai metode seperti observasi,

wawancara, dan pengumpulan dokumen. Dalam proses ini, peneliti berusaha untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan guna mendukung tujuan penelitian yang berlangsung.

2. Reduksi data (*data reduction*): setelah dilakukan pencarian data, tahap selanjutnya ialah reduksi data. Data yang didapat di lapangan secara mentah-mentah dalam artian abstrak dan kasar. Kemudian peneliti pilih data yang kiranya penting dalam membahas tema penelitian.
3. Penyajian data (*data display*): ialah peneliti mampu mendeskripsikan catatan sebelumnya yang kemudian memberikan gagasan, pendapat atau ide atas problema, pengambilan solusi dan kemudian menarik kesimpulan dan terakhir disajikan dalam bentuk naratif teks.
4. Proses penarikan kesimpulan dan verifikasi data (*conclusion drawing and verification data*) yakni, setiap kesimpulan yang dihasilkan dari analisis data akan terus menerus diverifikasi untuk memastikan keakuratan dan kredibilitasnya. Dengan demikian, kesimpulan yang akhirnya diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki validitas yang relevan (Iskandar, 20

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1. Profil TK Tunas Rimba Bumijawa

Berikut data sekolah profil taman kanak-kanak Tunas Rimba Bumijawa:



Nama Sekolah	: TK Tunas Rumba Bumijawa
Status	: Swasta
Alamat Sekolah	: Jl. Raya Bumijawa RT 03/RW 02 No. 166 Bumijawa
Tahun Berdiri	: 1968
Mulai Beroperasi	: Tanggal 1 Februari 1968
Status Tanah	: Milik Perum Perhutani KPH Pekalongan Barat
Nama Yayasan	: YTRP Cabang KPH Pekalongan Barat
Luas Tanah	: 1358
Luas Bangunan	: 360 m ²
Terakreditasi	: B Tahun 2024

Berdasarkan data tersebut TK Tunas Rimba Bumijawa adalah taman kanak-kanak swasta yang bernaung di bawah Yayasan Taruna Rimba Perhutani (YTRP) Cabang KPH Pekalongan Barat. TK ini berlokasi di Jl. Raya Bumijawa Rt 03/Rt 02 No. 166, Kecamatan Bumijawa, Kabupaten Tegal. TK yang berdiri tahun 1968 ini menempati tanah seluas 1.358 m² dengan luas bangunan 360 m². Status tanahnya adalah milik Perum Perhutani KPH Pekalongan Barat. Pada Tahun 2025,

TK Tunas Rimba Bumijawa ini telah mendapat akreditasi B.

4.1.2. Sejarah Berdirinya TK Tunas Rimba Bumijawa

TK Tunas Rimba Bumijawa didirikan pada tanggal 1 Februari 1968 atas prakarsa Bapak Kasam Asper yang saat itu menjabat sebagai KBKPH Bumijawa. Awalnya bernama TK Rimbani, lembaga ini mulai beroperasi dengan 30 murid yang merupakan putra-putri karyawan Perhutani dan warga sekitar. Guru pertama yang mengabdikan secara sukarela adalah Ibu Supartini dan Ibu Pratini. Pada 1 Maret 1989, Statusnya disahkan melalui Surat Keputusan Kepala Kantor Depdikbud Kabupaten Tegal No. 1571/103.28/IC/89 dengan perubahan nama menjadi TK Tunas Rimba. Selanjutnya, pada 3 Desember 1992, terbit SK Ketua Dewan Pengurus Yayasan Pendidikan Wanabakti Jateng No. SKEP.02/YPW/Jtg/XII/1992. Nama yayasan kemudian berubah menjadi Yayasan Tunas Rimba Perhutani (YTRP) pada tahun 2003, dan terakhir menjadi yayasan Taruna Rimba Perhutani Cabang KPH Pekalongan Barat.

4.1.3. Visi dan Misi

a. Visi :

“Sebagai wadah dan sarana untuk mengembangkan dan menunjang pendidikan, sosial dan keagamaan di Lingkungan Perum Perhutani serta meningkatkan mutu sumber daya manusia untuk mensukseskan pembangunan nasional”.

b. Misi:

- 1) Membantu menyelenggarakan pendidikan Pra Sekolah, Tingkat Dasar, Tingkat Menengah dan Perguruan Tinggi.
- 2) Melaksanakan kegiatan sosial, kemanusiaan dan keagamaan.
- 3) Proaktif dalam usaha pendanaan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan.

4.1.4. Fasilitas Yang Tersedia

Fasilitas yang tersedia di TK Tunas Rimba Bumijawa secara bertahap dilengkapi untuk meningkatkan proses belajar anak-anak. Sementara itu, dari berdirinya sekolah ini hingga sekarang sekolah TK Tunas Rimba Bumijawa memiliki fasilitas berupa:

Tabel 4.1
Fasilitas yang tersedia di TK Tunas Rimba Bumijawa

No	Jenis	Jumlah
1.	Ruang Guru	1
2.	Ruang UKS	1
3.	Ruang Tamu	1
4.	Ruang kelas	2
5.	Mainan kubah panjat	1
6.	Mainan Ayunan Bulat	1
7.	Mainan ayunan panjang	1
8.	Mainan jungkat-jungkit	1
9.	Mainan Panjat Tali	1
10.	Mainan Mangkok Putar	1
11.	Mainan Perosotan	1

Tabel di atas menunjukkan bahwa fasilitas sementara yang dimiliki TK Tunas Rimba Bumijawa adalah memiliki gedung seluas 360 m² yang terdiri dari 3 ruang belajar untuk kelas A, kelas B1 dan kelas B2. Serta 1 ruang utama yang disekat menjadi ruang guru, ruang UKS dan ruang

Tamu. Dan juga beberapa permainan outdoor anak-anak berupa kubah panjat, ayunan panjang, jungkat-jungkit, panjat tali, mangkok putar, dan perosotan.

4.1.5. Struktur Organisasi

Berikut peneliti sajikan struktur organisasi yayasan taruna rimba perhutanani cabang KPH Pekalongan Bara sebagai berikut:

Tabel 4.2
Struktur Organisasi Yayasan Taruna Rimba Perhutani

No	Nama	Jabatan
1.	Prasetyo Lukito, S. Hut	Pembina
2.	Ny. Lastru Purwaningsih Prasetyo	Ketua
3.	Ny. Retno Ratnawati Trityono	Wakil Ketua
4.	Ny. Nasiatin Waris	Sekretaris
5.	Ny. Srivatun Sujono	Bendahara
6.	Ny. Ani Andriani Sasmito	Sie. Sosbud
7.	Ny. Siti Maskuroh Saefula	Sie. Pendidikan
8.	Ny. Ratna Sugiono	Sie. Usaha

Tabel ini menunjukkan daftar struktur kepengurusan TK Tunas Rimba Bumijawa, dipimpin oleh Prasetyo, S. Hut. Sebagai pembina dan NY. Latru Purwaningsih Prasetyo sebagai ketua dan dilengkapi dengan wakil ketua, sekretaris, bendahara, serta tiga seksi untuk mendukung operasional.

4.1.6. Data Murid

Berikut Perkembangan jumlah murid TK Tunas Rimba Bumijawa dalam lima Tahun terakhir :

Tabel 4.3
Data Murid TK Tunas Rimba Bumijawa Tahun 2021-2025

Tahun ajaran	Murid putra	Murid putri	Total
2021-2022	35	22	57
2022-2023	44	32	76
2023-2024	38	38	76
2024-2025	56	44	100
2025-2026	40	46	86
Total Keseluruhan			396

Tabel 4.2 ini menyajikan perkembangan jumlah murid selama lima tahun terakhir di TK Tunas Rimba Bumijawa selama berturut-turut dari TA 2021/2022 hingga 2025/2026. Secara keseluruhan, dalam waktu tersebut, Sekolah ini telah mendidik total 396 murid. Tren jumlah siswa menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun. Pada ajaran pertama TA 2021/2022, total murid baru mencapai 57 orang, dengan komposisi 35 putra dan 22 putri. Tahun berikutnya TA 2022/2023, terjadi lonjakan murid menjadi 76 murid terdiri 44 putra dan 32 putri, yang kemudian bertahan stabil di angka 76 pada tahun 2023/2025 dengan pencapaian kesetaraan pertama kali dengan 38 murid putra dan 38 murid putri.

Puncaknya jumlah murid pada tahun ajaran 2024/2025, dimana lembaga ini berhasil menampung 100 murid terdiri dari 56 putra dan 44 putri, menandai rekor pada tahun ini. Namun, pada tahun ajaran terakhir tercatat terjadi penurunan menjadi 86 murid. Meski demikian, tahun ini mencatat fenomena baru dimana untuk pertama kalinya jumlah murid putri 46 melebihi jumlah murid putra yakni berjumlah 40.

4.2 Temuan Hasil Penelitian

4.2.1 Penerapan Metode *Finger painting* dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak

a. Proses Perencanaan Kegiatan *Finger painting*

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah Ibu Mega Pujiati, S.Pd., Kegiatan *Finger painting* di TK Tunas Rimba Bumijawa direncanakan secara sistematis dan kesatuan dengan tema pembelajaran. Dalam penjelasannya, kepala sekolah beliau menyampaikan:

*“Kegiatan *Finger painting* ini diterapkan ke seluruh kelas. Dimana kegiatan ini tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi merangsang kreativitas, motorik halus serta keberanian berekspresi langsung. Dan sudah terintegrasi dengan tema bulanan. Misalnya jika tema bulan ini “alam dan lingkungan”, anak akan membuat lukisan jadi dengan bentuk daun, pohon atau hewan. Dan juga mengaitkannya dengan pengembangan kosakata, perhitungan, makna tekstur dan cerita sederhana. Jadi bukan hanya sekedar seni tetapi juga bahasa, sains dan nilai kehidupan yang masuk secara alami.” (Wawancara dengan Ibu Mega Pujiati, Kepala Sekolah, 18 Juni 2025).*

Dalam pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perencanaan kegiatan *Finger painting* tidak hanya jauh dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Dimana *Finger painting* ini kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, motorik halus serta keberanian berekspresi bagi anak. Kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak dalam mengekspresikan apa yang ada di dalam dirinya ke dalam bentuk nyata melalui seni. Perencanaan ini tertulis dengan melalui lampiran adanya RPPH dalam kegiatan *Finger painting*.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam RPPH Menjelaskan bahwa kegiatan *Finger painting* ini menunjukkan perencanaan detail dengan karakteristik sebagai berikut:

1) Penetapan Tujuan Pembelajaran yang Terpadu

Dalam RPPH merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran mencakup aspek nilai agama dan moral (menghargai ciptaan Tuhan), pengetahuan umum dan sains (mengenal metamorfosis kupu-kupu), seni dan kreativitas (berkarya seni), kognitif dan berhitung (menghitung jumlah), bahasa dan literasi (melengkapi huruf) serta sosial-emosional (percaya diri dan antusias). Hal ini menunjukkan bahwa *Finger painting* di buat oleh guru berdasarkan perencanaan yang matang dan sesuai dengan metode pembelajaran anak usia dini yang integratif bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara stimulan.

2) Pemilihan Tema Yang Relevan Dan Kontekstual

Pemilihan sub tema, dalam RPPH tema yang tertulis adalah “Lingkungan alam sekitar (kupu-kupu)” dipilih karena sesuai dengan lingkungan sekitar anak dan memiliki daya tarik visual yang tinggi. Kupu-kupu sebagai objek pembelajaran dipandang tepat karena bentuknya yang menarik, warnanya beragam, dan siklus hidupnya yang unik (metamorfosis). Tema ini memungkinkan anak menghubungkan kegiatan seni dengan pengalaman nyata mereka melihat kupu-kupu di lingkungan sekitar.

3) Perencanaan Alur Kegiatan Yang Terstruktur

Dalam kegiatan *Finger painting* ini diberlakukan struktur kegiatan dengan pembagian waktu yang proposional. Seperti yang tertera dalam RPPH mengalokasikan waktu selama 150 menit dengan pembagian yang jelas: pembukaan (30 menit), inti (60 menit), recalling (30 menit), istirahat (30 menit) dan penutup (30 menit). Struktur ini dirancang dengan mempertimbangkan rentang perhatian anak usia dini yang terbatas. Sehingga setiap segmen kegiatan tidak terlalu panjang namun tetap bermakna.

4) Penyediaan Stimulus Dan Pertanyaan Pemantik

RPPH mencantumkan sejumlah pertanyaan pemantik seperti “Kupu-kupu berasal dari apa?”, “Ada berapa kupu-kupu di kertas ini?”, dan “Huruf apa yang tidak ada di sini?” yang berfungsi untuk mengarahkan perhatian anak, memicu rasa ingin tahu, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak dini..

Setelah itu guru mempersiapkan beberapa alat dan bahan diantaranya: Kertas Kosong., Cat ajaib (pewarna), Kertas yang sudah ada potongan gambar kupu-kupunya hasil print, Piring kecil Dan clemek (setiap murid membawa sendiri). Berikut dokumentasi beberapa alat dan bahan yang dipersiapkan:



Gambar 4. 1 Bahan-Bahan Untuk Persiapan Proses Pembelajaran Finger Painting

Gambar 4.1 tersebut merupakan bahan-bahan yang disiapkan oleh guru sebelum memulai proses pembelajaran *Finger painting* seperti halnya yang diungkapkan oleh guru kelas

“Persiapan yang kami lakukan ialah pertama, bahan-bahan yang aman dan non toksik, seperti cat khusus Finger painting yang mudah dibersihkan. Alat dan Bahan diantaranya: Kertas kosong, cat ajaib (pewarna), kanvas yang sudah ada potongan gambar kupu-kupu, piring kecil dan celemek”. kedua, pelatihan singkat untuk guru tentang teknik memandu anak agar tidak takut kotor dan tetap fokus pada proses kreatif. Ketiga, menyiapkan arena khusus di ruangan agar lebih leluasa. (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana, Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Setelah itu, lanjut pada pelaksanaan dengan di mulai oleh pemantik untuk memandu anak yang menjelaskan cara mengecap kupu-kupu dengan ajari mereka.

b. Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting

Berdasarkan observasi langsung di kelas selama periode penelitian pelaksanaan kegiatan mengikuti alur yang telah direncanakan dalam RPPH namun dengan dinamika kelas yang hidup dan interaktif. Proses ini dapat diamati melalui tiga fase utama yang

menunjukkan respons dan perkembangan anak yang beragam.

1) Fase 1: Pembukaan dan pengenalan konsep

Tahap pembukaan dimulai dengan diskusi interaktif tentang kupu-kupu yang berhasil menarik minat anak-anak. Guru memulai dengan memperkenalkan konsep metamorfosis kupu-kupu melalui cerita sederhana dan gambar-gambar visual, kemudian memberikan contoh teknik mengecap menggunakan jari. Pada tahap ini, guru menerapkan prinsip *mindful learning* dan *joyful learning* dengan menciptakan fokus dan perhatian penuh anak terhadap proses belajar. Guru mengajak anak untuk tenang dan menyadari tujuan pembelajaran, serta merenungkan relevansi materi bagi kehidupan mereka. Ibu Ikva Riana, S.Pd., guru kelas B2, menjelaskan proses ini dalam wawancara:

“Pada awal kegiatan, kami memulai dengan bercerita tentang siklus hidup kupu-kupu dari telur sampai menjadi kupu-kupu dewasa. Anak-anak sangat tertarik, terutama ketika kami menunjukkan gambar ulat dan kepompong. Setelah itu, saya memberikan contoh bagaimana mengecap bentuk kupu-kupu dengan jari. Saya perhatikan mata anak-anak langsung berbinar-binar melihat contoh yang saya berikan.” Wawancara dengan Ibu Ikva Riana, Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan berlangsung, respons antusias anak-anak memang terlihat jelas ketika guru menunjukkan contoh. Beberapa anak bahkan langsung bertanya dan mencoba mempraktikkan gerakan mengecap di udara sebelum akhirnya diberikan cat. Hal ini menunjukkan bahwa

pendekatan guru dalam membuka kegiatan dengan cerita dan demonstrasi mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, yang merupakan fondasi penting dalam pembelajaran berbasis *deep learning*.

Guru juga menerapkan prinsip *meaningful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning* dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman, minat atau pengetahuan yang sudah anak miliki sebelumnya. Tema kupu-kupu dipilih karena sesuai dengan lingkungan sekitar anak dan memiliki daya tarik visual yang tinggi. Anak-anak diajak mengingat pengalaman mereka melihat kupu-kupu di lingkungan sekitar, sehingga informasi yang diberikan tidak menjadi hafalan yang terisolasi, tetapi menjadi bagian dari jaringan pemahaman pribadi yang koheren. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Mega Pujiati, S.Pd.,

Kepala Sekolah:

“Kegiatan Finger painting ini diterapkan ke seluruh kelas. Dimana kegiatan ini tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi merangsang kreativitas, motorik halus serta keberanian berekspresi langsung. Dan sudah terintegrasi dengan tema bulanan. Misalnya jika tema bulan ini 'alam dan lingkungan', anak akan membuat lukisan jadi dengan bentuk daun, pohon atau hewan. Dan juga mengaitkannya dengan pengembangan kosakata, perhitungan, warna tekstur dan cerita sederhana. Jadi bukan hanya sekedar seni tetapi juga bahasa, sains dan nilai kehidupan yang masuk secara alami.”(Wawancara dengan Mega Pujiati, Kepala Sekolah, 2025)

Fase ini berlangsung sekitar 30 menit dan berhasil membangun dasar pemahaman anak tentang objek yang akan

mereka lukis sekaligus mempersiapkan mereka secara mental untuk kegiatan praktik. Dimana guru menunjukkan contoh nyata cat air khusus anak yang aman, cara penggunaan celemk, memperkenalkan media karya yakni kertas kosong yang sudah ada bentuk kupu-kupunya, serta piring kecil sebagai wadah cet.



Gambar 4. 2 Guru menjelaskan contoh kepada anak-anak mengenai *Finger painting*.

Berdasarkan gambar ini menunjukkan bahwa guru secara langsung. Ini sesuai dengan Prinsip *joyful learning* diterapkan melalui penciptaan suasana belajar yang positif, menyenangkan dan memotivasi. Guru memberikan contoh di depan kelas dengan teknik-teknik dasar. Hal ini juga dijelaskan secara langsung oleh Ibu Ikva Riana, Spd menjelaskan:

“Guru memberikan contoh sederhana cara mengoles dan mencampur warna menggunakan jari. Kemudian anak-anak diberikan kebebasan untuk membuat bentuk dan pola sesuai imajinasi mereka”. (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana,

Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Melalui pembukaan yang terstruktur ini anak-anak tidak hanya memahami prosedur kegiatan, tetapi juga merasa termotivasi dan siap untuk mengeksplorasi warna, tekstur, serta bentuk sesuai dengan day imajinasi masing-masing, dalam suasana belajar yang menyenangkan.

2) Fase 2: Praktik dan Eksplorasi Aktif

Pada tahap inti, anak-anak mulai melakukan praktik *Finger painting*. Proses ini menunjukkan beberapa fenomena menarik yang diungkapkan oleh guru melalui wawancara. Guru memastikan anak hadir secara mental dan emosional dalam kegiatan dengan memberikan pendampingan yang responsif. Ibu Riana menyatakan:

“Sekitar 23 anak dari 27 anak langsung antusias mencoba begitu cat dibagikan. Mereka penasaran dengan tekstur cat yang lembut dan warna-warnanya yang cerah. Namun, ada 4 anak yang awalnya ragu-ragu, terutama Nadin dan Rikza, yang tampak agak takut tangannya kotor. Saya mendekati mereka secara perlahan, memberikan contoh langsung dengan tangan saya sendiri, dan membimbing jari mereka untuk mencoba sedikit demi sedikit.” (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Fenomena ini Menunjukkan bahwa tidak semua anak memiliki kesiapan yang sama dalam menghadapi aktivitas sensorik seperti *Finger painting*. beberapa anak memerlukan pendekatan khusus dan waktu adaptasi lebih lama. Peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam situasi ini, dimana pendekatan

personal dan bimbingan bertahap (*scaffolding*) menjadi kunci untuk membangun keberanian anak. Pendekatan yang dilakukan Ibu Riana mencerminkan penerapan prinsip *Mindfull Learning* dan *joyful learning* dimana guru hadir secara utuh mendampingi setiap anak sesuai dengan kebutuhannya.

Proses pendampingan ini menjadi kunci keberhasilan dalam melibatkan semua anak dalam kegiatan. Guru dengan sigap memberikan pendampingan khusus kepada anak-anak yang membutuhkan, baik secara individual maupun kelompok kecil. Pendekatan personal ini terbukti efektif, sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Riana:

“Setelah didampingi sekitar 10 menit, keempat anak yang awalnya ragu tersebut mulai berani mencoba. Nadin bahkan akhirnya menjadi salah satu yang paling kreatif dalam mencampur warna” (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025)

Perkembangan ini menunjukkan bahwa dengan pendampingan yang tepat anak yang awalnya memiliki hambatan sensorik dapat bertransformasi menjadi peserta aktif bahkan kreatif. Hal ini membuktikan bahwa *Finger painting* bukan hanya melatih motorik halus, tetapi juga membangun kepercayaan diri anak. Keberhasilan Nadin yang awalnya takut kotor kemudian menjadi anak yang paling kreatif dalam mencampur warna menjadi bukti bahwa pendekatan *deep learning* yang menekankan proses dan pendampingan mampu mengoptimalkan potensi setiap anak.

a. Fase 3: Variasi Eksplorasi dan Momen Pembelajaran Spontan

Selama proses eksplorasi, teramati berbagai perilaku anak yang menunjukkan tingkat kreativitas dan pendekatan yang berbeda-beda. Ini masuk dalam *joyful learning* dalam eksploratif kreatif Ibu Pujiati sebagai Kepala Sekolah mengamati:

“Saya memperhatikan ada tiga pola perilaku utama. Pertama, anak-anak seperti Alea dan Khalieff sangat teratur, mengikuti pola kupu-kupu dengan rapi. Kedua, anak seperti Uta dan Sagara lebih suka bereksperimen dengan warna, mencoba berbagai kombinasi. Ketiga, anak seperti Diar dan Inaz menambahkan elemen-elemen lain di sekeliling kupu-kupu, seperti bunga atau awan.” (Wawancara dengan ibu kepala sekolah Mega Pujiati, 18 Juni 2025).

Kegembiraan anak terlihat dari ekspresi wajah konsentrasi, seruan kegembiraan saat menemukan warna hasil campuran, serta protes ketika guru mengumumkan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Seperti yang tercatat dalam catatan lapangan peneliti, ketika Ibu Riana memberi tanda bahwa waktu tinggal lima menit lagi, beberapa anak seperti Maghreen berseru “Ah, sebentar lagi dong, Bu!” sambil terus mengoleskan cat di kertas mereka.

Momen pembelajaran yang paling menarik juga terjadi ketika beberapa anak secara tidak sengaja menemukan pencampuran warna primer. Ini merupakan hasil dari *Meaning learning* dalam eksplorasi warna. Ibu Riana menceritakan pengalaman ini:

“Ada momen yang sangat berkesan ketika Zafran tanpa sengaja mencampur cat biru dan kuning di tangannya. Dia terkejut ketika melihat tangannya menjadi hijau. Dia berteriak, 'Bu, lihat! Biru sama kuning jadi hijau!' Teman-temannya langsung penasaran dan mulai mencoba mencampur warna juga. Dari

situ, muncul diskusi kecil tentang warna primer dan sekunder (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Fenomena ini menunjukkan bahwa kegiatan *Finger painting* tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga membuka peluang untuk pembelajaran sains sederhana tentang warna. Anak menghubungkan pengalaman baru (mencampur warna) dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki (warna biru dan kuning), sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Karena anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan diri dengan mencampur warna, membuat bentuk, atau mengikuti pola yang dicontohkan guru. Tahap ini merupakan moment terpenting dan penuh antusiasme dari anak-anak. Berikut dokumentasi kegiatan tersebut berlangsung:



Gambar 4. 3 Anak-anak bereksplorasi langsung dalam kegiatan *Finger painting*

c. Hasil Dan Dampak Kegiatan Finger Painting

Hasil observasi menunjukkan perkembangan motorik halus yang bervariasi di antara anak-anak. yang menggambarkan perbedaan tingkat kemampuan dan kemandirian dalam proses berkarya. Ibu Ikva Riana, S.Pd., guru kelas B2, menjelaskan pola perkembangan yang diamati:

“Perbedaan kemampuan antar anak sangat terlihat. Contohnya, ASLAN dan RIKZA masih butuh bimbingan langsung untuk hal dasar seperti mencelupkan jari dengan benar atau menekan dengan tekanan yang pas. Saya harus memegang tangan mereka dan membimbing gerakannya beberapa kali sebelum mereka bisa sendiri.” (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025)

Pengamatan ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak memang bervariasi, dipengaruhi oleh kematangan sara, pengalaman sebelumnya dan tingkat kepercayaan diri anak. Aslan dan Rizka yang membutuhkan bimbingan lebih intensif menunjukkan bahwa mereka berada pada tahap perkembangan yang memerlukan stimulan lebih lanjut. Sementara itu, untuk anak-anak yang lebih terampil, Ibu Riana menambahkan:

“ALEA, ASLINE, dan KHALIEF justru sering membantu teman-temannya. Mereka sudah bisa membuat pola yang rapi, mencampur warna dengan terkontrol, bahkan membuat gradasi warna sederhana tanpa bimbingan saya. Mereka juga lebih kreatif dalam menambahkan detail pada karya mereka.” (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Perbedaan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran harus dapat diadaptasi sesuai dengan tingkat perkembangan masing-

masing anak. Ibu Mega Pujiati, S.Pd., sebagai Kepala Sekolah, memberikan perspektif lebih luas:

“Variasi kemampuan ini wajar dan justru menjadi bahan evaluasi kami. Dari sini kami bisa mengelompokkan anak berdasarkan kebutuhan belajarnya. Untuk anak yang masih perlu bantuan, kami berikan pendampingan intensif. Untuk yang sudah mandiri, kami berikan tantangan lebih, seperti membuat pola yang lebih kompleks.” (Wawancara dengan ibu kepala sekolah Mega Pujiati, 18 Juni 2025).

Selanjutnya Tahap recalling, yang dilakukan setelah kegiatan inti menjadi momen penting bagi anak untuk merefleksikan pengalaman mereka. Anak-anak diajak bercerita tentang perasaan selama berkarya, menceritakan proses pembuatan karya mereka, dan menunjukkan hasil akhir kepada teman-teman. Anak-anak saling menunjukkan hasil karya dengan bangga, berbagai cat warna, dan terkadang bekerja sama dalam mengerjakan. Suasana kegembiraan dan kepuasan ini menciptakan pengalaman belajar yang positif dan mendorong anak untuk terus bereksplorasi. Berikut hasil karya yang telah mereka buat:



Gambar 4. 4 Hasil Karya anak-anak TK Tunas Bumijawa dalam kegiatan Finger paintin

Tahap *Recalling* yang dilakukan setelah Tahap *recalling* yang dilakukan setelah kegiatan ini menjadi momen penting bagi anak untuk merefleksikan pengalaman mereka. Tahap ini juga mengintegrasikan prinsip-prinsip *deep learning*. Yakni *Mindful Learning* dan *meaningful learning* dalam refleksi dimana Anak-anak diajak untuk tenang dan menyadari kembali apa yang telah mereka lakukan. Guru menanyakan perasaan selama berkarya, menceritakan proses pembuatan karya mereka, dan menunjukkan hasil akhir kepada teman-teman. Pertanyaan-pertanyaan reflektif seperti “Apa yang kalian rasakan saat mencampur warna?” atau “Bagian mana yang paling kalian sukai dari karya kalian?” membantu anak untuk hadir secara mental dalam proses refleksi.

Kegiatan *recalling* juga menjadi sarana pembelajaran bermakna masuk pada prinsip *Meaning Learning* dan *joyful learning* ketika anak-anak saling menunjukkan hasil karya dengan bangga, berbagi cerita tentang proses kreatif mereka, dan mendengarkan pengalaman teman-temannya.

Anak-anak belajar dari pengalaman orang lain dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah mereka miliki. Suasana kegembiraan dan kepuasan terlihat saat anak-anak memamerkan karya mereka. Guru memberikan penguatan positif atas usaha anak, bukan hanya pada hasil akhir. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang positif dan mendorong anak untuk terus bereksplorasi. Anak-anak terlihat bangga dan bahagia saat menunjukkan hasil karya mereka, dan kegembiraan ini menjadi motivasi intrinsik untuk terus belajar dan bereksplorasi.

4.2.2 Implikasi Pembelajaran *Finger painting* Berbasis *Deep learning* Terhadap Perkembangan Motorik Halus anak.

Pembahasan mengenai implikasi pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* terhadap perkembangan motorik halus anak dalam penelitian ini didasarkan pada analisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi partisipatif, wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus pembahasan dibatasi pada persepsi dan interpretasi guru terhadap aspek-aspek motorik halus anak, khususnya koordinasi mata-tangan dan kekuatan jari, yang teramati selama dan setelah proses pembelajaran *Finger painting*. Dengan pendekatan ini, peneliti tidak bertujuan mengukur efektifitas secara statistik, melainkan memahami secara mendalam yang mendorong keterlibatan *deep learning* anak.

Sebelum lebih jauh membahas mengenai implikasi terhadap motorik halus, perlu dipahami terlebih dahulu bagaimana pendekatan *Deep learning* dan di implementasikan dalam konteks pembelajaran

Finger painting di kelas B2 TK Tunas Rimba Bumijawa. Dalam penelitian ini, konsep *deep learning* tidak dimaknai secara harfiah sebagai jaringan saraf tiruan atau teknologi canggih, melainkan diadaptasi ke dalam konteks pendidikan anak usia dini berdasarkan pemahaman dan praktik guru di lapangan.

Berdasarkan wawancara mendalam dengan Ibu Riana selaku wali kelas, *deep learning* dipahami sebagai proses pembelajaran yang mendorong anak untuk terlibat secara mendalam, tidak hanya secara fisik-teknis tetapi juga secara kognitif dan emosional. Beliau menjelaskan:

“deep learning disini bukan berarti anak belajar tentang hal-hal teknis seperti komputer atau robot. Kamu memaknai deeplearning sebagai pembelajaran yang membuat anak benar-benar larut dalam kegiatan, fokus dan merasakan belajar secara utuh. Anak tidak sekedar mencelupkan jari ke cat tetapi mereka benar-benar merasakan teksturnya, mengeksplorasi warna dan mengekspresikan perasaannya melalui goresan jari. Mereka lupa sedang belajar karena menganggapnya sedang bermain”. Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025)

Pemaknaan ini menarik karena menekankan pada aspek pengalaman subjektif anak bukan kompleksitas materi atau teknologi yang digunakan. Dalam perspektif guru, *deep learning* terjadi ketika anak mampu masuk dalam kondisi flow suatu keadaan dimana perhatian anak sepenuhnya berfokus pada kegiatan yang dilakukannya sehingga ia kehilangan kesadaran akan waktu dan lingkungan sekitarnya.

Manifestasi *deep learning* dalam perilaku anak teramati melalui beberapa indikator. Pertama, durasi fokus yang panjang anak-anak

mampu bertahan dalam kegiatan *Finger painting* selama 30-45 menit tanpa merasa bosan atau meminta berganti kegiatan. Hal ini tidak lazim pada kegiatan pembelajaran biasa yang rata-rata hanya mampu mempertahankan perhatian anak selama 15-20 menit.

Kedua, ekspresi keterlibatan emosional yang tampak dari raut wajah konsentrasi, seruan kegembiraan saat menemukan warna hasil campuran, serta proses ketika guru mengumumkan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Seperti yang tercatat lapangan peneliti, ketika ibu Riana memberi tanda bahwa waktu tinggal lima menit lagi, beberapa anak seperti maghreen berseru “ah sebentar lagi dong bu! Sambil terus mengoleskan ca di kelas mereka.

Ketiga, muncul perilaku eksploratif di luar instruksi guru. Anak-anak tidak sekedar mengikuti arahan, tetapi mulai bereksperimen secara mandiri mencampur warna-warna yang tidak diperintahkan, mencoba teknik mengecap dengan sisi jari yang berbeda, atau memuat pola-pola baru hasil imajinasi mereka sendiri. Perilaku ini mengindikasikan bahwa anak telah menginternalisasi kegiatan dan menjadikannya sebagai sarana ekspresi diri bukan sekedar tugas dari guru.

Berikut data observasi yang terekam secara langsung dalam proses pembelajaran mengenai pencapaian motorik halus 27 anak di kelas B2 dalam kegiatan *Finger painting*. Peneliti tidak menghitung presentase statistik, tetapi bagian ini akan menganalisis secara kualitatif pola-pola perkembangan yang muncul, fokus pada anak secara individu yang

digambarkan melalui baik, cukup dan kurang dengan indikator mencelup, membentuk, mencampur warna, gerakan terarah, fokus, penyelesaian. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.4 Tingkat Pencapaian Motorik Halus Anak dalam Kegiatan *Finger painting*

N o	Nama Anak	Mence lup	Membe ntuk	Menca mpur Warna	Gera kan terar ah	Fok us	penyeles aian
1	Alea	Baik	Baik	Baik	Baik	Bai k	Baik
2	Uta	Baik	Cukup	Baik	Cuku p	Cuk up	Baik
3	Aline	Baik	kurang	Baik	Baik	Bai k	Baik
4	Aslan	Baik	Baik	Baik	Cuku p	Bai k	Baik
5	Khalie ff	Baik	Baik	Baik	Baik	Bai k	Baik
6	Gween	Baik	Cukup	Baik	Baik	Bai k	Baik
7	Zafran	Baik	Baik	Cukup	Baik	Bai k	Baik
8	Sagara	Baik	Cukup	Baik	Baik	Bai k	Baik
9	Rasya	Baik	Baik	Baik	Baik	Bai k	Baik
1 0	Azam	Cukup	Baik	Baik	Baik	Bai k	Baik
1 1	Nadin	Baik	Baik	Baik	Baik	Bai k	Baik
1 2	Hanu m	Baik	Cukup	Cukup	Cuku p	Cuk up	Baik
1 3	Naufal	Baik	Cukup	Cukup	Cuku p	Bai k	Baik
1 4	Niko	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Bai k	Baik
1 5	Qiandr a	Baik	Baik	Cukup	Cuku p	Cuk up	Baik
1 6	Ryu	Baik	Baik	Baik	Baik	Bai k	Baik
1	Diar	Baik	Kurang	Baik	Baik	Bai	Baik

7						k	
18	Rikza	Cukup	Baik	Cukup	Kurang	Cukup	Baik
19	Inggit	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik
20	Inaz	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik
21	Arzaq	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik
22	Maghrreen	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik
23	Naya	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik
24	Ayas	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik
25	Shanum	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Baik
26	AFa	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik
27	Hanum	Baik	baik	Cukup	Baik	Baik	Baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat anak-anak menunjukkan bahwa hampir seluruh anak mencapai kategori baik pada indikator mencelupkan jari ke cat. Anak-anak menunjukkan keberanian dan kesiapan berinteraksi dengan media cat, meskipun pada pertemuan awal beberapa anak seperti Rizka Dan Nadin masih tampak ragu-ragu. Namun setelah didampingi secara intensif, mereka mulai berani mencelupkan jari dan bereksplorasi dengan lebih leluasa.

Pada indikator membentuk cat dengan jari teramati variasi kemampuan yang cukup beragam. Dimana mereka mencoba untuk membentuk jari telunjuk, ada juga yang mencoba jari jempol dan juga langsung dua jari sehingga hasil yang dihasilkan bervariasi. Kemudian kemampuan mencampur warna dengan terkontrol baik juga

menunjukkan perkembangan yang berarti. Anak seperti Zafran dan Gween menunjukkan antusiasme tinggi saat mencampur warna dan melakukannya dengan gerakan memutar yang terkoordinasi. Momen pembelajaran yang paling menarik terjadi ketika Zafran tidak sengaja menemukan bahwa campuran biru dan kuning menghasilkan warna hijau. Temuan ini memicu rasa ingin tahu anak-anak lain untuk bereksperimen mencampur warna sendiri, menciptakan diskusi spontan tentang warna primer dan sekunder.

Dapat disimpulkan dari hasil observasi tersebut bahwa kegiatan ini berimplikasi pada:

a. Perubahan yang Teramati Pada Koordinasi Mata-Tangan

Setelah melakukan penerapan *Finger painting*, anak menunjukkan beberapa peningkatan dalam koordinasi mata dan tangan mereka jadi lebih tampil dalam hal mengarahkan jari ke area tertentu pada kertas seperti Uta dan Gween yang awalnya sering mengoles di luar area kertas mulai mampu mengontrol arah gerakan pada pertemuan berikutnya. Kemudian mengikuti pola atau alat bentuk yang diberikan, Anak seperti Alea dan Alif mampu meniru lingkaran dengan baik, sementara yang lain masih tahap berkembang. Lanjut dalam mengontrol gerakan jari saat membuat cap tangannya ke dalam kertas yang awalnya masih ada ruang kosong menjadi lebih padat terisi, menunjukkan peningkatan kontrol motorik. Hal ini seperti yang disampaikan oleh wali kelas bahwasanya:

“Koordinator mata-tangan tidak instan, perlu latihan berulang. Finger painting bagus karena anak harus melihat area target lalu menggerakkan jari kesana. Hasil karya anak dari pertemuan pertama sampai terakhir menunjukkan perubahan nyata Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025)

b. Peningkatan Kekuatan Otot Jari Dan Kelenturan Pergelangan Tangan

Aktivitas menekan, mengoles dan mengecap dengan jari melatih kekuatan otot-otot kecil pada tangan dan jari. Hasilnya anak lebih mudah gampang memegang alat tulis atau gunting dan gerakan jari mereka menjadi lebih luwes dan terkendali. Ibu Riana menyatakan:

“Yang paling terasa manfaatnya saat anak kembali ke kegiatan menulis tangan mereka lebih kuat, tidak cepat pegal. Rizka yang dulu tangannya lemas, sekarang lebih kuat memegangnya”. Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025)

c. Kemampuan Presisi

Aspek dalam membentuk pola dan mencampur warna menjadi tantangan terbesar karena membutuhkan tingkat presisi lebih tinggi. Maka dari itu *Finger painting* ini secara perlahan membantu untuk anak mampu belajar koordinasi mata tangan, konsep bentuk dan kontrol motorik agar mempunyai gambaran bentuk di kepalanya. Ibu Riana menjelaskan:

“Membentuk pola tidak hanya motorik tapi juga kognitif, anak harus punya gambaran bentuk di kepalanya. Saya terus mengenalkan bentuk sambil Finger painting.” Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025)

Dengan demikian, *Finger painting* terbukti memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan motorik halus anak,

sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas dan antusiasme belajar sambil bermain.

4.2.3 Faktor Pendukung dan Penghambat Selama Kegiatan *Finger Painting*

Analisis terhadap pelaksanaan kegiatan *Finger painting* di TK Tunas Rimba Bumijawa menunjukkan pola keberhasilan yang didukung oleh beberapa faktor kunci. Wawancara dengan Ibu Mutohiroh, S.Pd., guru senior yang telah mengajar selama 10 tahun di TK tersebut, memberikan perspektif tambahan yang memperkaya temuan penelitian. Beliau menjelaskan:

*“Perbedaan yang paling mencolok sebelum dan sesudah rutin menerapkan *Finger painting* adalah kepercayaan diri anak dalam menggunakan tangan mereka. Dulu, banyak anak yang takut salah atau tidak rapi. Sekarang, mereka lebih berani bereksperimen.” (Wawancara dengan salah satu guru senior kelas A2 Mutohiroh, 18 Juni 2025).*

Pertama, penyediaan bahan yang aman dan sesuai menjadi landasan utama yang memungkinkan anak bereksplorasi dengan nyaman. Kepala Sekolah, Ibu Mega Pujiati, S.Pd., menjelaskan bahwa pemilihan bahan yang non-toksik dan mudah dibersihkan sengaja dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman sekaligus mengurangi kekhawatiran orang tua.

Kedua, pendampingan guru yang intensif dan responsif terbukti efektif dalam mengakomodasi perbedaan kemampuan anak. Guru tidak hanya memberikan instruksi umum, tetapi juga memberikan bantuan individual sesuai kebutuhan masing-masing anak. Ibu Wahyuni

menambahkan pengalamannya:

“Kami punya teknik 'tiga tahap pendampingan: pertama, contoh langsung dari guru; kedua, bimbingan tangan ke tangan; ketiga, observasi mandiri. Setiap anak masuk kategori berbeda, jadi pendekatannya juga berbeda.” ((Wawancara dengan salah satu guru senior kelas A2 Mutohiroh, 18 Juni 2025).

Pendekatan ini, sebagaimana dijelaskan oleh Ibu Ikva Riana, S.Pd., memungkinkan anak yang awalnya ragu atau takut kotor untuk secara bertahap beradaptasi dan akhirnya aktif berpartisipasi. Sistem pendampingan yang fleksibel ini menunjukkan pemahaman guru terhadap karakteristik unik setiap anak.

Ketiga, antusiasme alami anak terhadap aktivitas seni dan eksplorasi menjadi motor penggerak yang signifikan. Observasi menunjukkan bahwa minat intrinsik anak terhadap warna, tekstur, dan kebebasan berekspresi menciptakan motivasi belajar yang kuat. Keempat, dukungan orang tua dalam menyediakan perlengkapan seperti celemek tidak hanya bersifat praktis tetapi juga menciptakan keterlibatan keluarga dalam proses belajar anak. Terakhir, integrasi kegiatan dengan tema pembelajaran bulanan menambahkan dimensi kontekstual yang memperkaya makna belajar, mengubah kegiatan seni menjadi pengalaman pembelajaran yang holistik.

Namun, pelaksanaan juga menghadapi tantangan nyata yang memerlukan perhatian khusus. Ibu Wahyuni mengidentifikasi tantangan spesifik berdasarkan pengalamannya:

“Tantangan terbesar adalah menjaga konsistensi perkembangan. Anak yang sudah mahir kadang bosan, sementara yang masih kesulitan butuh waktu lebih. Kami harus kreatif menciptakan variasi tantangan yang sesuai dengan level masing-masing anak.” (Wawancara dengan salah satu guru senior kelas A2 Mutohiroh, 18 Juni 2025).

Keterbatasan waktu menjadi kendala utama, terutama dalam memberikan ruang eksplorasi yang memadai bagi anak dengan kecepatan belajar berbeda. Variasi kemampuan motorik awal antar anak menuntut pendekatan diferensiasi yang lebih sistematis. Beberapa anak memerlukan waktu adaptasi ekstra terhadap sensasi fisik cat yang asing bagi mereka, sementara penataan ruang kelas untuk aktivitas basah memerlukan persiapan dan penyesuaian khusus.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

4.3.1 Analisis Pelaksanaan Pembelajaran *Finger painting* Melalui Kerangka *Deep learning*

.Berdasarkan temuan penelitian di TK Tunas Rimba Bumijawa, pelaksanaan pembelajaran *Finger painting* telah mengintegrasikan prinsip-prinsip *deep learning* sebagaimana dikemukakan oleh Fullan, Quinn, dan McEachen (2017). Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis melukis dengan jari, tetapi juga mengembangkan kompetensi 6C karakter, kewarganegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis—melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini tercermin dari bagaimana RPPH dirancang dengan tujuan pembelajaran holistik yang mencakup aspek nilai agama, pengetahuan alam, kreativitas seni, dan keterampilan sosial.

Penerapan Tiga Prinsip Operasional *Deep learning* di PAUD: Analisis terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan implementasi konkret dari tiga prinsip operasional *deep learning* yang dijelaskan dalam kajian teoritis:

- a. Pembelajaran yang Berkesadaran (*Mindful Learning*): Guru memulai kegiatan dengan menciptakan fokus dan perhatian penuh anak melalui diskusi tentang metamorfosis kupu-kupu. Hal ini sesuai dengan Rahmatiani et al. (2025) yang menekankan pentingnya anak “hadir” secara mental dan emosional dalam proses belajar. Observasi menunjukkan bahwa 89% anak mencapai tingkat baik dalam fokus mengikuti arahan guru, mengindikasikan keberhasilan dalam menciptakan kesadaran belajar.
- b. Pembelajaran yang Bermakna (*Meaningful Learning*): Integrasi tema “lingkungan alam sekitar” memungkinkan anak menghubungkan kegiatan seni dengan pengalaman nyata mereka melihat kupu-kupu di lingkungan sekitar. Pendekatan ini selaras dengan Al et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka sebelumnya.
- c. Pembelajaran yang Menggembirakan (*Joyful Learning*): Respons positif 92,6% anak yang menyatakan senang dan ingin mengulangi kegiatan menunjukkan terciptanya suasana belajar yang positif dan memotivasi. Hal ini mencerminkan prinsip joyful learning yang

menurut Khasanah et al. (2025) dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar.

4.3.2 Implikasi Terhadap Perkembangan Motorik Halus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran *Finger painting* berimplikasi pada peningkatan koordinasi mata-tangan anak. Hal ini teramati dari kemampuan anak mengarahkan jari ke area tertentu pada kertas dengan lebih tepat, mengikuti pola yang diberikan, serta mengontrol gerakan jari saat membuat cap. Anak seperti Uta dan Gween yang awalnya sering mengoles cat di luar area kertas, pada pertemuan berikutnya mulai mampu mengontrol arah gerakan dengan lebih baik. Ibu Riana menegaskan:

“Koordinasi mata-tangan tidak instan, perlu latihan berulang. Finger painting bagus karena anak harus melihat area target lalu menggerakkan jari ke sana.” (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Peningkatan ini sejalan dengan teori Froebel bahwa pendidikan harus membuka dan mengembangkan pribadi manusia seutuhnya, di mana anak belajar mengintegrasikan apa yang dilihat dengan apa yang dilakukan melalui pengalaman langsung.

Aktivitas menekan, mengoles, dan mengecap dalam *Finger painting* juga melatih kekuatan otot-otot kecil pada tangan dan jari. Kasus Rikza menjadi contoh nyata: pada pertemuan pertama ia hanya menekan sangat ringan, namun setelah pendampingan intensif ia mulai berani menekan lebih kuat. Ibu Riana menjelaskan: “Yang paling terasa manfaatnya saat anak kembali ke kegiatan menulis. Rikza yang dulu

tangannya lemas, sekarang lebih kuat memegang pensil.” (Wawancara, 2025). Dalam perspektif Froebel, hal ini mencerminkan prinsip perkembangan bertahap di mana anak berkembang sesuai tempo masing-masing, dan melalui “pekerjaan” (occupations) seperti melukis, anak melatih keterampilan fisiknya sekaligus mengembangkan kemandirian.

Adapun aspek membentuk pola dan mencampur warna menjadi tantangan terbesar karena membutuhkan tingkat presisi lebih tinggi. Anak seperti Alea dan Khalieff telah menunjukkan kemampuan presisi yang baik, sementara Hanum dan Naufal masih perlu latihan lanjutan. Ibu Riana menjelaskan:

“Membentuk pola tidak hanya motorik tapi juga kognitif. Anak harus punya gambaran bentuk di kepalanya.” (Wawancara dengan Ibu Ikva Riana Guru Kelas B2, 18 Juni 2025).

Teori Froebel menekankan pentingnya “hadiah” (gifts) dan “pekerjaan” sebagai alat membantu anak memahami bentuk melalui pengalaman langsung, yang menjadi fondasi bagi pemahaman abstrak di kemudian hari.

Pembelajaran *Finger painting* juga berimplikasi pada aspek perkembangan lain yang terintegrasi. Perkembangan kognitif terlihat saat Zafran menemukan warna hijau dari campuran biru dan kuning, membuka pembelajaran sains sederhana tentang warna. Perkembangan bahasa dan sosial-emosional terlihat saat kegiatan recalling di mana anak bercerita tentang karyanya, saling menunjukkan hasil dengan bangga, dan berbagi cat dengan teman. Perkembangan kreativitas terlihat dari

anak seperti Diar dan Inaz yang menambahkan elemen bunga dan awan di sekitar kupu-kupu, menunjukkan ekspresi imajinasi mereka.

Semua ini sejalan dengan teori Froebel bahwa pendidikan harus membuka dan mengembangkan pribadi manusia seutuhnya melalui bermain. *Finger painting* menjadi medium yang menyatukan berbagai aspek perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas dalam satu pengalaman bermakna. Peran Ibu Riana sebagai fasilitator tercermin dalam penyediaan bahan aman, pendampingan bertingkat, pemberian ruang eksplorasi, dan penguatan positif atas usaha anak. Dengan demikian, *Finger painting* terbukti memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan motorik halus anak sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, dan antusiasme belajar sesuai cita-cita Froebel tentang taman kanak-kanak sebagai tempat anak tumbuh sesuai kodratnya.

4.3.3 Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Keberhasilan Melalui Teori *Finger painting*

a. Analisis faktor pendukung dan penghambat berdasarkan perspektif guru dan observasi

1) Faktor Pendukung

Dukungan sarana prasarana merupakan faktor kritis sebagaimana diidentifikasi dalam teori. Menurut Winata (2023), *Finger painting* membutuhkan wadah seperti piring atau mangkuk, sendok, lem kayu, pewarna makanan, dan kertas HVS. TK Tunas

Rimba Bumijawa tidak hanya memenuhi daftar tersebut, tetapi menggunakan bahan yang lebih khusus: cat air khusus anak yang aman, kertas yang sudah ada potongan gambar kupu-kupunya, dan celempak. Penyediaan bahan khusus ini menunjukkan komitmen sekolah terhadap kualitas dan keamanan pembelajaran.

Kelebihan *Finger painting* menurut Sumanto (2005:65) meliputi: memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jari, membentuk konsep gerakan membuat huruf, mengajarkan konsep warna, dan mengembangkan bakat seni. Keempat kelebihan ini terbukti dalam observasi:

- a) Sensasi jari dirasakan anak ketika menekan cat di atas kertas
- b) Konsep gerakan terbentuk melalui pola mengoles dan mengecap
- c) Konsep warna dipelajari melalui percampuran warna primer
- d) Bakat seni berkembang melalui kebebasan berekspresi

Peran guru yang sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini menurut Fadlillah (2020). Guru memahami bahwa anak usia dini memiliki karakter suka meniru, sehingga memberikan contoh konkret terlebih dahulu. Guru juga memanfaatkan karakter rasa ingin tahu tinggi dengan mendorong eksplorasi dan pertanyaan. Pendekatan ini efektif karena sesuai dengan teori Froebel bahwa pendidikan harus membuka dan mengembangkan pribadi manusia seutuhnya (Maria Fatima Mardina Angkur et al., 2016).

2) Faktor Penghambat

Kekurangan *Finger painting* sebagaimana diidentifikasi Sumanto (2005) tentang bermain kotor terkadang membuat anak merasa jijik dan geli terbukti dalam observasi. Ibu Ikva Riana mengakui: Beberapa anak membutuhkan pendekatan khusus karena takut kotor. Respons negatif terhadap sensasi lengket dan kotor merupakan tantangan alami yang perlu diatasi melalui pendekatan bertahap.

Perbedaan perkembangan motorik halus sesuai tahapan usia menjadi faktor penghambat natural. Berdasarkan tabel perkembangan Rudyanto (2016), anak usia 4-5 tahun seharusnya mampu:

- a) Usia 4 tahun: memegang alat tulis dengan baik, menggunakan gunting untuk memotong garis lurus, lengkung, dan gelombang
- b) Usia 5 tahun: menggunakan gunting untuk memotong kertas, membuka dan memasang kancing serta resleting, meronce manik-manik

Observasi menunjukkan variasi kemampuan antar anak dalam mencapai standar usia tersebut, sehingga diperlukan diferensiasi pendekatan. Karakteristik anak usia dini menurut Fadlillah (2020) yang meliputi: bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain, dan rasa ingin tahu tinggi mempengaruhi respons terhadap *Finger painting*. Anak dengan bekal kebaikan yang kuat

lebih mudah diajak menjaga kebersihan. Anak yang suka meniru lebih cepat mengikuti contoh guru. Anak yang suka bermain lebih antusias mengikuti kegiatan. Anak dengan rasa ingin tahu tinggi lebih berani bereksperimen dengan warna.

3) Strategi Mengatasi Kendala Dalam Penerapan Finger painting.

Untuk mengatasi ketakutan terhadap kekotoran, guru menerapkan pendekatan modeling sesuai dengan karakter anak yang suka meniru (Fadlillah, 2020). Guru pertama-tama menunjukkan bahwa menyentuh cat adalah aktivitas yang aman dan menyenangkan, kemudian secara bertahap membimbing anak untuk mencoba. Strategi ini efektif karena sesuai dengan prinsip batin didorong lahiriah Froebel di mana contoh konkret (lahiriah) membangun keberanian psikologis (batin).

Untuk menangani perbedaan kemampuan motorik, guru menggunakan *scaffolding instruction* berdasarkan tahapan perkembangan Rudiyanto (2016). Untuk anak yang masih pada level usia 3 tahun (baru bisa menggunting kertas tanpa pola), guru memberikan bantuan lebih intensif. Untuk anak yang sudah mencapai level usia 5 tahun (sudah bisa menggunting kertas mengikuti pola), guru memberikan tantangan lebih kompleks. Diferensiasi ini sesuai dengan prinsip Froebel bahwa pendidikan harus diselenggarakan selaras dengan perkembangan alamiah anak (Maria Fatima Mardina Angkur et al., 2016).

Untuk mengoptimalkan waktu terbatas, guru menerapkan *time management strategy* dengan alokasi: 30 menit pembukaan, 30 menit inti, 30 menit *recalling*, 30 menit istirahat, dan 30 menit penutup. Alokasi ini mempertimbangkan karakter anak usia dini yang memiliki rentang perhatian terbatas sehingga perlu variasi aktivitas setiap 30 menit.

4.3.4 Analisis Teori Praktik Pembelajaran Finger painting Berbasis Deep learning Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Motorik Halus Di TK Tunas Rimba Bumijawa

Kegiatan *Finger painting* yang dilakukan di TK Tunas Rimba Bumijawa ternyata sangat cocok dengan teori Jean Piaget tentang cara anak berpikir dan belajar. Piaget mengatakan bahwa anak usia 4-6 tahun berada pada tahap pra-operasional, yaitu masa di mana mereka belajar melalui benda-benda nyata dan pengalaman langsung, bukan melalui penjelasan abstrak (Irawan, 2020). Dalam kegiatan *Finger painting*, anak-anak tidak hanya duduk diam mendengarkan guru, tetapi mereka langsung mempraktikkan sendiri dengan merasakan cat di jari, mencampur warna, dan membuat bentuk di atas kertas. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget bahwa anak itu aktif membangun pengetahuannya sendiri, bukan seperti gelas kosong yang tinggal diisi oleh guru. Contohnya ketika Zafran tidak sengaja mencampur cat biru dan kuning lalu menjadi hijau, ia sedang membangun pengetahuan barunya melalui pengalaman langsung. Ia tahu bahwa biru dicampur

kuning jadi hijau bukan karena dijelaskan guru, tetapi karena ia mengalaminya sendiri. Pengalaman seperti ini jauh lebih bermakna dan lebih mudah diingat anak dibandingkan hanya mendengar penjelasan.

Cara berpikir anak usia dini juga memiliki ciri khas yang terlihat selama kegiatan *Finger painting* berlangsung. Menurut Piaget, anak di tahap pra-operasional masih berpikir secara egosentris, artinya mereka melihat sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri (Nainggolan & Daeli, 2021). Mereka juga sangat terikat pada apa yang mereka lihat dan rasakan secara langsung. Hal ini terlihat dari beragamnya cara anak dalam menyelesaikan tugas *Finger painting* mereka. Anak seperti Alea dan Khalieff sangat teliti mengikuti pola kupu-kupu yang dicontohkan guru, karena mereka memang butuh contoh nyata untuk bisa bekerja. Anak seperti Uta dan Sagara lebih suka bereksperimen mencampur warna karena mereka tertarik pada sensasi visual yang langsung terlihat. Sementara anak seperti Diar dan Inaz menambahkan gambar bunga dan awan di sekitar kupu-kupu karena mereka membayangkan suasana alam yang pernah mereka lihat. Semua perilaku ini menunjukkan bahwa anak belajar dengan cara yang berbeda-beda, tetapi semuanya bergantung pada pengalaman konkret yang mereka alami sendiri. Tidak ada anak yang bisa membayangkan warna hijau hasil campuran biru dan kuning tanpa mencobanya langsung. Inilah bukti bahwa teori Piaget tentang pentingnya pengalaman langsung sangat relevan dalam pembelajaran anak usia dini.

Piaget juga menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui proses yang disebut asimilasi dan akomodasi (Sutisna & Laiya, 2020). Asimilasi itu ketika anak memasukkan informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ia miliki. Misalnya, anak sudah tahu warna biru dan kuning, lalu ia melihat cat biru dan kuning, ia tinggal memasukkan informasi itu ke dalam ingatannya. Akomodasi terjadi ketika informasi baru tidak cocok dengan pengetahuan lama, sehingga anak harus mengubah cara berpikirnya. Contohnya, ketika anak tahu biru dan kuning, tapi tidak tahu kalau dicampur jadi hijau. Saat ia menemukan warna hijau hasil campuran, ia harus membentuk pengetahuan baru bahwa ada warna ketiga yang lahir dari dua warna. Proses ini terus berulang dan membuat anak semakin paham tentang dunia di sekitarnya. Dalam kegiatan *Finger painting*, proses asimilasi dan akomodasi terjadi secara alami. Anak-anak tidak hanya melatih jari mereka, tetapi juga melatih otak mereka untuk berpikir, mencerna informasi baru, dan menyesuaikan pemahaman lama dengan temuan baru. Jadi, *Finger painting* itu tidak hanya bagus untuk motorik halus, tetapi juga sangat baik untuk perkembangan otak anak. Anak belajar sains sederhana tentang warna, belajar sebab-akibat, dan belajar memecahkan masalah kecil seperti “bagaimana cara membuat warna oranye?” atau “kenapa catnya belepotan?” Semua ini adalah proses berpikir tingkat tinggi yang sedang dibangun sejak dini, sesuai dengan apa yang dijelaskan Piaget dalam teorinya.

Adapun implikasi terhadap perkembangan motorik halus anak Setelah mengamati jalannya kegiatan *Finger painting* di TK Tunas Rimba Bumijawa, peneliti melihat banyak sekali perubahan positif pada kemampuan motorik halus anak-anak. Motorik halus itu sendiri adalah kemampuan menggerakkan otot-otot kecil seperti jari tangan, pergelangan, serta koordinasi antara mata dan tangan saat melakukan sesuatu (Setyaningrum, 2023). Dalam kegiatan *Finger painting*, anak-anak tanpa sadar sedang melatih jari-jari mereka setiap kali mencelupkan cat, mengoleskan ke kertas, mengecapkan telapak, atau mencampur warna. Gerakan-gerakan kecil ini kalau dilakukan berulang-ulang akan membuat otot tangan anak semakin kuat dan terampil. Ibu Riana selaku guru kelas bercerita bahwa dulu ada anak bernama Rikza yang tangannya lemas banget kalau pegang pensil, tapi setelah beberapa kali ikut *Finger painting*, tangannya jadi lebih kuat dan nggak cepet pegal lagi kalau nulis. Selain itu, koordinasi mata dan tangan anak juga makin bagus. Contohnya Uta dan Gween, yang awalnya suka ngoles cat kemana-mana sampai keluar garis, lama-lama mulai bisa ngontrol gerakan jari mereka dan hasil karyanya jadi lebih rapi. Ini bukti kalau *Finger painting* itu melatih anak untuk lihat target dulu baru gerakin jari ke tempat yang dituju. Menurut Piaget, anak usia dini itu memang belajar lewat pengalaman langsung, dan *Finger painting* kasih pengalaman langsung yang kaya banget buat melatih hubungan antara apa yang dilihat mata sama apa yang dilakukan tangan.

Selain soal kekuatan dan koordinasi, *Finger painting* juga melatih anak buat gerak dengan tepat atau presisi, apalagi waktu mereka harus bikin bentuk tertentu kayak pola kupu-kupu. Ada anak seperti Alea dan Khalieff yang udah bisa bikin pola dengan rapi karena mereka paham cara ngatur tekanan jari dan arah goresan. Tapi ada juga anak kayak Hanum dan Naufal yang masih perlu latihan lagi karena hasil coretannya masih belepotan dan belum beraturan. Ibu Riana bilang, bikin bentuk itu nggak cuma soal gerakan tangan aja, tapi juga soal otak. Anak harus punya gambaran dulu di kepalanya tentang bentuk yang mau dibuat, baru dia praktekin pakai jarinya. Ini cocok banget sama teori Piaget yang bilang kalau anak di usia 4-6 tahun itu belajar lewat simbol dan gambaran yang ada di pikiran mereka. Lewat *Finger painting*, anak belajar buat ngeluarin apa yang ada dalam imajinasinya jadi karya nyata di atas kertas. Yang lebih keren lagi, kegiatan ini ternyata nggak cuma bagus buat motorik halus aja. Anak-anak jadi lebih pede, nggak takut salah, dan berani nyoba hal-hal baru. Mereka juga belajar sains sederhana soal pencampuran warna, belajar cerita tentang karyanya, serta belajar berbagi cat dan bantu teman yang kesulitan. Jadi *Finger painting* itu bukan cuma main-main biasa, tapi media belajar yang lengkap banget buat ngembangin motorik halus sekaligus otak, perasaan, dan kemampuan bergaul anak sesuai dengan prinsip belajar yang bermakna atau *meaningful learning*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Tunas Rimba Bumijawa mengenai Praktik Pembelajaran *Finger painting* Berbasis *Deep learning* dan Implikasinya terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* di TK Tunas Rimba Bumijawa dilaksanakan melalui tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan dan asesmen. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPPH yang mengintegrasikan tema lingkungan (kupu-kupu) dengan kegiatan *Finger painting* serta mencakup berbagai aspek perkembangan anak. Tahap pelaksanaan menerapkan prinsip-prinsip *deep learning mindful* (anak fokus dan sadar akan kegiatan), *meaningful* (anak menghubungkan kegiatan dengan pengalaman nyata), dan *joyful learning* (kegiatan berlangsung menyenangkan dengan pendampingan guru yang responsif). Tahap asesmen dilakukan secara proses melalui observasi, *recalling* dan dokumentasi hasil karya anak.

Kedua, implikasi praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* terhadap perkembangan motorik halus anak menunjukkan dampak positif yang teramati melalui tiga aspek utama yaitu 1) peningkatan koordinasi mata-tangan, terlihat kemampuan anak mengarahkan jari ke area target dengan lebih tepat, 2) peningkatan kekuatan otot jari dan kelenturan pergelangan

tangan, terlihat dari kemampuan anak menekan, mengoles dan mengecap dengan kontrol yang lebih baik serta 3) peningkatan kemampuan presisi, terlihat dari kemampuan anak membentuk pola dan mencampur warna sesuai imajinasi. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak pada aspek kognitif (pemahaman pencampuran warna), sosial-emosional (percaya diri dan kerja sama), bahasa (kemampuan bercerita tentang karya), serta kreativitas anak.

Ketiga, faktor-faktor yang memengaruhi praktik pembelajaran *Finger painting* berbasis *deep learning* terdiri atas faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi: (1) ketersediaan bahan yang aman, dan sesuai, (2) pendampingan guru yang intensif dan responsif (3) antusiasme dan motivasi intrinsik anak (4) dukungan orang tua serta integrasi kegiatan dengan tema pembelajaran. Faktor penghambat meliputi: (1) keterbatasan waktu eksplorasi, (2) perbedaan kemampuan motorik awal anak (3) kebutuhan adaptasi anak terhadap sensasi cat karena takut kotor.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan bagi pihak terkait:

1. Bagi Guru dan Tenaga Pendidik:

Hendaknya terus mengembangkan variasi tema dan teknik *finger painting*, memberikan pendampingan berdiferensiasi sesuai kemampuan anak serta mengoptimalkan kegiatan *recaling* untuk memperkuat pemahaman dan kepercayaan diri anak.

2. Bagi Sekolah:

Disarankan menyediakan sarana dan bahan yang lebih lengkap dan aman, mengadakan pelatihan bagi guru tentang pendekatan *deep learning*, serta memperluas integrasi *finger painting* dalam aspek pembelajaran lain seperti bahasa, sains, dan matematika secara sistematis.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Disarankan melakukan penelitian dengan cakupan lebih luas, melibatkan lebih banyak sampel atau lokasi berbeda, serta mengembangkan instrumen observasi yang lebih terperinci untuk mengukur perkembangan motorik halus secara kuantitatif maupun kualitatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul KN, TaatkurnitaY (2020). Penerapan Kegiatan *Finger painting* Untuk Mengembangkan Seni Lukis Pada Anak Usia Dini Di Tk Bunda Kandung Kabupaten Aceh Besar. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5,(1). 11-22
- Al, K., Hafidzhoh, M., Madani, N. N., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023). *Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik*. 1(1).
- Elyana, L., & Agustiningrum, M. D. B. (2025). *Manajemen Implementasi Metode Pembelajaran deep learning Pada Pendidikan Anak Usia Dini: Strategi Praktis Adaptasi Perubahan Berkelanjutan*. Penerbit Cipta Prima Nusantara.
- Irawan, D. (2020). *Jean Piaget: Ilmuwan, Filsuf dan Psikolog dari Swiss Serta Beberapa Penemuannya dalam Bidang Keilmuan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Julianti, R., Musafir, & Rahayu, F. (2024). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan *Finger painting* pada Anak Kelompok A3 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lekok, Tahun Pelajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 3(2), 96–100. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.509>
- Khasanah, U., Alanur, S. N., Trisnawat, S. N. I., Sulistyowati, A., Isma, A., Agustina, E., Dewantara, H., Fjariah, N., Azis, F., Fauziyah, M., Mardin, H., Tahir, A., Syahfitri, D., Yasser, M., Darodjat, Khaedir, M., Firdaus, R., Hasan, M., Ridhoh, Y., & Israwati Hamsar. (2025). *Deep Learning Dalam Pendidikan: Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar, Dan Menyenangkan* (M. Hasan (ed.)). Tahta Media Group.
- Mu'ti, A., & dkk. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Munawar, M., Prasetyawati, D., Hariyanti, D., Luthfy, P. A., Nursyahbani, C., Indah, O., Sary, P., Semarang, U. P., Tengah, J., & Kunci, K. (2025). *Penguatan Kompetensi Guru Paud Melalui Program Pengabdian Masyarakat Berbasis Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)* Keywords : Kegiatan Pengabdian Ini Dilaksanakan Di Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia (UPGRIS) Semarang dengan melibatkan 300 guru PAUD perwakilan dari berbagai daerah di. 6(c), 25–34.

- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology: Humanlight*, 2(1), 31–47.
- Permata Hati Hasibuan, M., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Perumusan Masalah Ilmiah Variabel dan Fokus Dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 23–35. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.19>
- Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Wahyu, M. (2025). *Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep learning) dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna bagi Peserta Didik*. September, 769–781.
- Rahmatiani, L., Udin, T., Bhoki, H., Lakilaki, E., Indriyani, D., & Puspitasari, R. (2025). *Pembelajaran Mindful, Meaningful, & Joyful*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sadiq, M. A., & Alimuddin, A. (2025). *Assesment Pembelajaran Dalam Kurikulum Deep learning*. 2(June).
- Safira, T., & Aziz, T. (2024). *Finger painting* Multisensorik Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mengakselerasi Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 34–42. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4300>
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). *Metode pengembangan kognitif anak usia dini*. UNG Press Gorontalo.
- Ulya Ainur Rofi'ah, Diani Lestari, & Muhimmatul Choiroh. (2024). *Finger painting* Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Era Society 5.0. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.51675/alzam.v4i1.779>
- Utami, W. (2022). *Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting (Penelitian Kualitatif dengan Desain Studi Literatur Pada Anak Usia 4-5 Tahun)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wahyuni, A. T., & Sumarni, S. (2025). *Finger painting* dan Perkembangan Motorik Halus Anak: Studi Pra-Eksperimen di Raudhatul Athfal. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 456–466. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1). <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>

- Wasilah, A. R. (2022). *Finger Painting Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Usia Dini Di Kb Merak Ponorogo* [IAIN Ponorogo]. <https://lib.unnes.ac.id/20002/>
- Ahmad Rudiyanto, M. P. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (H. Jamiluddin Yacub, Ed.; 1st ed.). Darussalam Press Lampung
- Cameron, C. E., Cottone, E. A., Murrah, W. M., & Grissmer, D. W. (2016). *Bagaimana Keterampilan Motorik Terkait dengan Prestasi Sekolah Prestasi Akademik Anak? Perspektif Perkembangan Anak*, 10(2), 93-98. <https://doi.org/10.1111/cdep.12168>
- Dwi Kurnia, Selia, *Pengaruh Kegiatan Lukisan dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), <https://doi.org/10.21009/JPUD.092.06>
- Fitriani, A., & Sari, R. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Membatik Ecoprint*. *Journal of Early Childhood Education*, 10(3), 78-90.
- Fitriani. (2018). *Penerapan Finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A (Studi kasus di PLAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu)* Skripsi. IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/2859>
- Grissmer D, Grimm KJ, Aiyer SM, Murrah WM, Steele JS (2010) Fine motor skills and early comprehension of the world: two new school readiness indicators. *Dev Psychol*. 46(5):1008-17. <https://doi.org/10.1037/a0020104>
- <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/3242>
- Luo, Z., Jose, P. E., Huntsinger, C. S., & Pigott, T. D. (2010). Fine motor skills and mathematics achievement in East Asian American and European American children. *Journal of Educational Psychology*, 25(4), 595-614. <https://doi.org/10.1348/026151007X185329>
- Mulianda Sari, M., Heldanita, dan, *Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U. (2020). *Kegiatan Finger painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 136–145. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i2.10983>
- Mulyani, Serli & Mariyani (2023). *Efektivitas metode Finger painting dalam Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK Al-Jihadiah Bekasi Tahun 2023*. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3(3) 9307-9319

- Nafyadah Siregar, Akhyun & Syahrul Ismet, *Analisis Manfaat Finger painting dalam Perkembangan Kreativitas berbasis konsep Pribado, Proses, Pendorong, Produk (4p) Bagi Anak Usia Dini*. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.31316/jcc.v2i1.1653>
- Pradana, P. H. (2020). *Pengaruh Penerapan Media Finger painting Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood ...*, 5(1), 63–70.
- Pujianti, Y., Sumaryati, S., & Wijaya, P. K. W. K. (2023). *Pengaruh Bermain Finger painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra. Al Muhajirin Bekasi. Al Hanin*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.38153/alhanin.v3i1.236>
- Piek, J. P., Baynam, G. B., & Barrett, N. C. (2006). *The relationship between fine and gross motor ability, self-perceptions, and self-worth in children and adolescents*. *Human Movement Science*. 25(1) . <https://doi.org/10.1016/j.humov.2005.10.011>
- Pratiwi, Dewi. (2024) *Pengembangan Kreativitas Finger painting Untuk Merangsang Kognitif, Afektif, dan Motorik Anak usia Dini*, *Jurnal Anak Usia Dini*, 8(1), 23-39. <https://doi.org/10.24853/yby.8.1.23-39>
- Punaji Setyosari. (2010) *Metode Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group).
- Rahayu, D. (2023). *Pemilihan sampel dalam penelitian pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6 (1), 30-42.
- Rudiyanto. (2016). *Pengaruh Finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saefurrohman, (2024). *The Role of Art Education in Developing Creativity and Exression in Early Childhood*, *Jurnal Of Education*, 1(3), <http://dx.doi.org/10.62872/2rh6hp60>
- Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2020). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. National Academies Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7, (2), 45-60
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). *Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity*. *Children*, 8(11), 994. <https://doi.org/10.3390/children8110994>

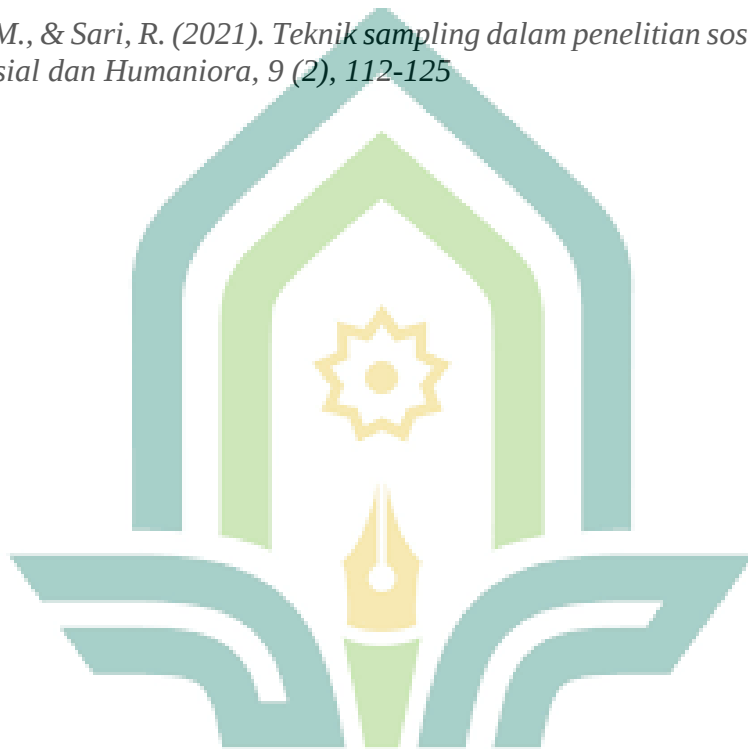
Unsiyah Zulfa, Lutfiyati & Hibana hibana (2022). Pencampuran Warna daam Finger painting Kelompok B di RA Al-Anwar Kota Kediri, *Jurnal Pendidikan dan Instruksional*, 6(1), 45-56.

<https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5746>

Veldman, S. L. C., Santos, R., Jones, R. A., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2019). Associations between gross motor skills and cognitive development in toddlers. *Early Human Development*, 132: 39-44.

<https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2019.04.005>

Wijaya, M., & Sari, R. (2021). Teknik sampling dalam penelitian sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9 (2), 112-125



Lampiran 9 Biodata Penulis**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Asna Samhatul Maula
 Tempat tanggal lahir : Brebes, 12 Agustus 2002
 Jenis kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jl. Bung tomo raya No.01 Rt 003 Rw 019,
 Mejasem Barat, Kramat, Tegal, Jawa Tengah
 No. telepon : 083-837-356-070
 Nama ayah : Edi Heriyanto
 Nama ibu : Lilis Sodriyati
 Alamat orang Tua : Jl. Bung tomo raya No.01 Rt 003 Rw 019,
 Mejasem Barat, Kramat, Tegal, Jawa Tengah
 Riwayat Pendidikan : SDN Slerok 03 Kota Tegal
 SMP Al-Irsyad Kota Tegal
 MAN 1 Tegal

Pekalongan, 9 Maret 2026

Asna Samhatul Maula



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kaje Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ASNA SAMHATUL MAULA
NIM : 2420057
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
E-mail address : asnasmhatul@gmail.com
No. Hp : 083837356070

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Tugas Akhir ☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul : **PRAKTIK PEMBELAJARAN FINGER PAINTING BERBASIS DEEP LEARNING DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK TUNAS RIMBA BUMIJAWA**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 13 Juli 2026



ASNA SAMHATUL MAULA
NIM. 2420057