

Penerapan Bermain *Fingerpainting* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Bangun Ruang Siswa Kelas 4 SDN Bandulan 3

Dinda Mareta¹, Chandra Sundaygara²

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Dindamareta85@gmail.com

Abstract: The low cognitive learning outcomes of students are caused by the inability of teachers to create interesting mathematics learning. The purpose of this Classroom Action Research (CAR) is to determine whether using fingerpainting media improves students' understanding of the volume of solid shapes in grade 4. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of four stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The subjects of the study were all 29 students of grade 4 of SDN Bandulan 3 Malang City. The data collection tools used were tests and observation sheets, while the data analysis techniques used were descriptive quantitative and qualitative. The results of the study showed that the use of fingerpainting media can improve cognitive learning outcomes. The average student learning outcomes increased from 72.22 with a completion rate of 62.9% in cycle I to 92.59 with a completion rate of 100% in cycle II, this shows that students have been able to achieve good learning outcomes.

Key Words: Cognitive Learning Outcomes, Fingerpainting, Spatial Structure

Abstrak: Rendahnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menarik. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media fingerpainting pemahaman volume bangun ruang siswa kelas 4 meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 SDN Bandulan 3 Kota Malang yang berjumlah 29 orang. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media fingerpainting dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 72,22 dengan tingkat ketuntasan 62,9% pada siklus I menjadi 92,59 dengan tingkat ketuntasan 100% pada siklus II, hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu mencapai hasil belajar yang baik.

Kata kunci: Fingerpainting, Hasil Belajar Kognitif, Bangun Ruang

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang penting bagi kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu matematika diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah bahkan perguruan tinggi. Matematika adalah salah satu mata pelajaran dan merupakan ilmu dasar (*basic science*) yang penting baik sebagai alat bantu, matematika selalu dianggap sulit dan ditakuti oleh sebagian besar siswa (Iqram, 2014). Selama ini siswa masih kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana guru jarang memberikan suatu hal yang dapat memerdekakan siswa di dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, terutama aspek kognitif. Cara belajar anak yang baik adalah bermain. Bermain adalah hal yang alami bagi

anak-anak, dan setiap tahap perkembangan anak akan bermain dengan cara yang paling sesuai untuk hal yang mereka pelajari. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah Finger Painting. Finger painting artinya melukis dengan jari. (Maghfuroh & Chayaning Putri, 2018) menjelaskan bahwa finger painting adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Teknik melukis langsung dengan cat pewarna tersebut dinamakan Finger Painting. Hal yang harus dilakukan guru adalah memberikan motivasi serta menumbuhkan keberanian anak untuk melakukan finger painting, yaitu untuk tidak takut tangannya kotor karena bubur warna. Kegiatan finger painting dapat digunakan sebagai kegiatan alternative bagi guru guna menggantikan crayon agar kegiatan bermain warna lebih menarik bagi anak (Nababan & Tesmanto, 2021).

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar peserta didik kelas 4 di SDN Bandulan 03 pada pembelajaran matematika cenderung lebih rendah dari pada mata pelajaran lainnya. Kondisi tersebut dapat dilihat dari mayoritas peserta didik yang masih mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75 terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Sekitar 60% siswa nilainya dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar matematika ini disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu: (1) minat peserta didik yang kurang terhadap pembelajaran, (2) model dan metode yang dipilih guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan, (3) pembelajaran hanya bersifat satu arah, dan (4) tidak adanya media yang membantu proses transfer materi. Salah satu materi yang masih kurang dikuasai peserta didik adalah volume bangun ruang.

Berdasarkan dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan diatas, guru telah melakukan berbagai usaha diantaranya yaitu menggunakan video interaktif, namun tidak menunjukkan perkembangan yang signifikan. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah solusi yang menarik, efektif, dan efisien untuk melatih perkembangan kognitif siswa. Dalam hal ini peneliti berinisiatif untuk merancang sebuah pembelajaran dengan menerapkan bermain finger painting pada materi volume bangun ruang.

Pentingnya penerapan finger painting pada matematika materi volume bangun ruang ini didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dan hanya mengandalkan buku pegangan. Sehingga siswa terlihat tidak bersemangat dan mudah bosan. Karakteristik dan inovasi dari penerapan finger painting ini yaitu terletak pada proses pelaksanaannya yaitu melukis menggunakan jari dengan materi matematika (melukis bangun ruang). Melalui pengimplementasi aktivitas finger painting akan lebih sesuai untuk memberikan kesempatan yang luas untuk melaksanakan aktivitas yang dihadapkan dengan berbagai macam bahan secara langsung yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat memenuhi rasa keingintahuan mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Guru et al., 2014) pada kelompok B PAUD Istiqomah di Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang Bengkulu terdapat 45% anak belum mampu dalam aktivitas motorik halus nya (memegang pensil dengan benar, memegang gunting dan menggunting mengikuti bentuk pola, serta memegang crayon) dan anak di TK Dharma Wanita Desa Gadingwatu Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik, kemampuan motorik halus nya dinilai masih kurang yaitu dari 22 anak sebagian besar belum mampu untuk

menggerakkan jari tangan dengan luwes maupun kemampuan untuk menggenggam dan memegang benda dengan baik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ni Luh Gede Wiratni et al., 2016) Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah dilaksanakan kegiatan finger painting untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B2 di TK Dharma Praja Denpasar yaitu 11,1%. Hal ini diketahui dari peningkatan rata-rata persentase perkembangan motorik halus anak siklus I yaitu 71,7% yang berada pada kategori sedang menjadi 82,8% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

Penelitian lainnya yakni oleh (Hanafi, 2023) Berdasarkan hasil observasi di setiap siklus dapat disimpulkan bahwa kreatifitas anak kelas B TK Samuphahita Kota Malang dapat ditingkatkan melalui kegiatan finger painting. Penelitian ini berhasil meningkatkan kreatifitas anak untuk memberikan ide gambar dan warna, melaksanakan pencampuran warna, dan memodifikasi gambar, membuat karya dari ide anak sendiri dan menghasilkan karya yang berbeda, serta mengembangkan ide dari karyanya. Data pada pra tindakan yang menunjukkan presentasi kreativitas anak adalah 449. Pada siklus I presentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 5,47% sedangkan pada siklus II rata-rata pra tindakan presentasi kreativitas anak adalah 449 meningkat menjadi 544.

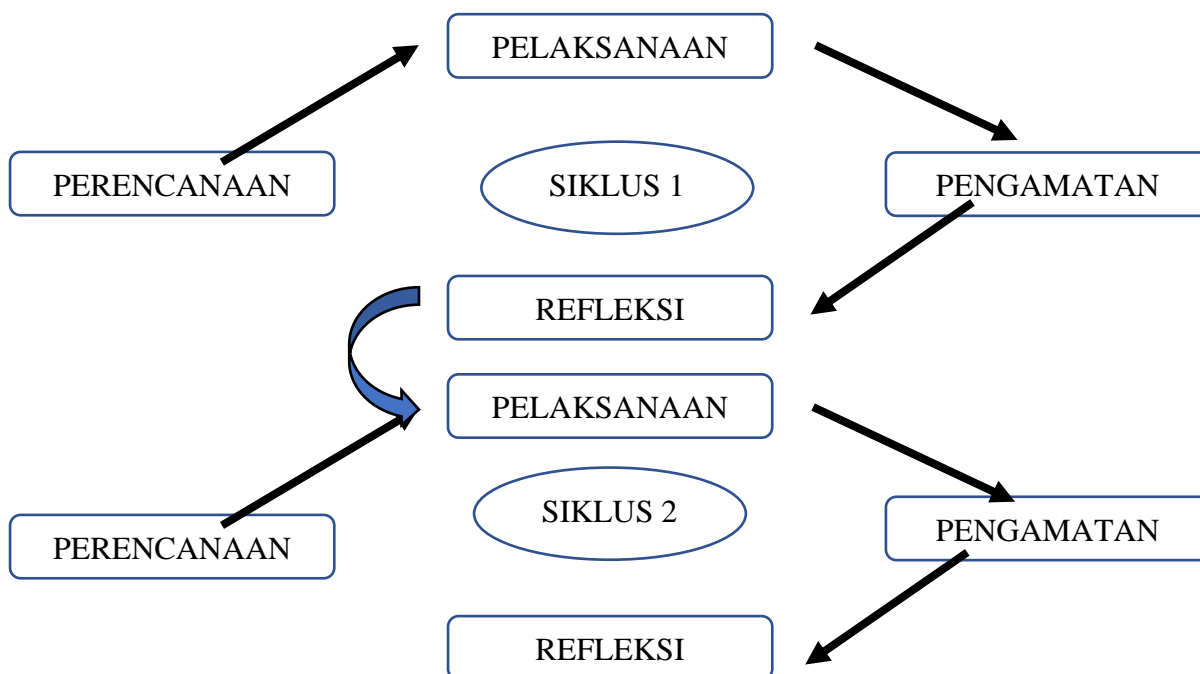
Beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, ketiganya menerapkan finger painting dengan jenis dan hasil yang sangat baik. Untuk itulah melukis dengan jari atau finger painting adalah salah satu kegiatan yang peneliti gunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Melalui kegiatan finger painting ini diharapkan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas pada diri anak sehingga dapat mengatasi masalah perkembangan kemampuan kognitif siswa yang kurang optimal di SDN Bandulan 3 Kota Malang

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bandulan 3 Kota Malang. Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang pengaruh kegiatan finger painting dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut (Kurniawan, 2017) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Ciri PTK adalah guru merasa bahwa ada sesuatu yang perlu diperbaiki dalam praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini penelitian melalui refleksi diri merupakan ciri dari PTK yang paling esensial (Rosita, 2022).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 4 SDN Bandulan 3 Kota Malang dengan jumlah 29 tahun ajaran 2023/2024 semester 2. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 21 Mei sampai dengan 28 Mei 2024. Alasan peneliti menggunakan penelitian PTK yaitu peneliti ikut terlibat secara langsung dalam dalam penelitian. Maka siswa yang berada di kelas tersebut adalah sebagai populasi yang di teliti. Pada tiap siklus terdiri dari 4 komponen yakni perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian ini direncanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan (observasi) dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Untuk lebih jelasnya, tahapan-tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1: Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: (Nababan & Tesmanto, 2021)

Pada tahap planning dilakukan identifikasi, perumusan, dan analisis penyebab masalah serta perancangan modul ajar lengkap dengan komponennya. Dilanjutkan ke tahap acting, yaitu pelaksanaan tindakan untuk memperbaiki permasalahan yang ada. Pada tahapan observing, dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian yang dikumpulkan bersamaan dengan proses pembelajaran dan penelitian yang berlangsung. Data-data yang terkumpul kemudian dianalisis pada tahap reflecting, pada tahap ini juga dilakukan refleksi berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik. Apabila masih terdapat kendala atau hasil belum memenuhi kriteria, maka dilanjutkan ke siklus II dengan tahapan yang sama

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan mengolah data dari hasil rata-rata hasil belajar dan persentase. Adapun untuk mengukur rata-rata hasil belajar peserta didik di setiap siklusnya dihitung menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Sumber: (Syara Simamora, 2018)

Keterangan:

- X : Nilai rata-rata
- $\sum x$: Jumlah semua nilai siswa
- $\sum N$: Jumlah siswa

Sedangkan untuk menghitung persentase keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum x(\text{siswa yang tuntas belajar})}{\sum N \text{ siswa}} \times 100$$

Sumber: (Syara Simamora, 2018)

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$: Jumlah seluruh siswa

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus pemberian tindakan pada siklus pertama berdasarkan pada hasil refleksi awal (prasiklus). Berdasarkan refleksi awal dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui tahapan atau prosedur perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus 1.

Siklus 1 terdiri dari: a. Perencanaan; 1) Dokumentasi kondisional meliputi daftar nilai dan lembar observasi, 2) Identifikasi masalah, masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kurang optimalnya hasil belajar siswa, 3) Membuat skenario pembelajaran, 4) Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran di kelas, 5) Menyiapkan rencana pembelajaran, 6) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa. b. Pengamatan; 1) Menyiapkan lembar pengamatan untuk memantau kegiatan siswa selama proses pembelajaran, 2) Mengumpulkan data hasil belajar siswa, baik data pra siklus, latihan maupun hasil tes siklus 1. c. Refleksi; Dari hasil penelitian di atas dapat dilakukan analisis dengan cara mengukur baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Siklus 2, berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 apabila belum ada peningkatan hasil belajar yang diharapkan siklus kedua dengan langkah-langkah sebagai berikut: A. Perencanaan meliputi; 1) Identifikasi masalah, 2) Rencana tindakan, Tindakan yang direncanakan adalah melalui latihan mandiri sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar. B. Pelaksanaan meliputi: 1) Menyiapkan rencana pembelajaran selanjutnya, 2) Mengevaluasi hasil belajar siswa melalui tes siklus 2. C. Pengamatan meliputi; 1) Mengkaji kembali hasil dari observasi pada siklus 1, 2) Observasi harus betul-betul mendata kembali hasil observasi pada siklus 1. D. Refleksi, Setelah diadakan penelitian siklus 1 dan siklus 2 diperoleh analisis tentang data-data yang akurat, dari hasil penelitian guru dapat melaksanakannya untuk refleksi apakah hasil penelitian menggunakan metode latihan mandiri dapat diterapkan dalam pembelajaran kepada siswa

Sumber data penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Bandulan 3 Kota Malang. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari: a) Hasil latihan mandiri pokok bahasan volume bangun ruang, b) Hasil tes siklus 1 dan siklus 2, digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, c) Hasil observasi terhadap pelaksanaan atau belajar mengajar. Cara pengambilan data menggunakan 3 cara yaitu: a) Hasil latihan diperoleh dari penelitian latihan-latihan yang dikerjakan siswa, b) Prestasi belajar diperoleh dari nilai atau skor tes, c) Situasi KBM pada saat dilaksanakan tindakan diperoleh dari pengamatan yang

dilakukan oleh peneliti. Tolak ukur keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah bila kemampuan siswa secara klasikal dalam menguasai materi volume bangun ruang dapat mencapai rata-rata kelas ≥ 75 .

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Bandulan 3 Kota Malang tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian tindakan di kelas tersebut, dilakukan dalam dua siklus. Dari siklus 1 ke siklus 2 indikator keberhasilan telah tercapai. Indikator keberhasilan dalam penelitian tersebut adalah apabila rata-rata hasil tes ≥ 70 . Sebelum diadakan tindakan terlebih dahulu diadakan pretest untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi volume bangun ruang

Hasil Penelitian Siklus 1

Pada siklus 1 guru sudah memberikan tindakan khusus terhadap siswa yaitu dengan melakukan latihan mandiri, walaupun demikian hasil tes siklus 1 belum mengindikasikan keberhasilan dari penelitian ini sekalipun ada peningkatan nilai rata-rata hasil tesnya

Hasil Penelitian Siklus II

Siklus 2 dapat dilihat dari hasil latihan mandiri 1 pada siklus 1 sebesar 84,62% pada siklus II sebesar 92,86%. Dengan demikian ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	29	72,22
2	29	92,59

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Nilai	Ketuntasan KKM
1	62,9 %	Kurang Baik
2	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat hasil belajar siswa pada materi volume bangun ruang setelah dilakukan tindakan berupa pemberian pembelajaran dengan menggunakan media fingerpainting. Dapat dilihat bahwa siswa masih belum tuntas KKM dengan persentase tingkat ketuntasan individual sebesar 62,9%. Setelah data-data terkumpul, kemudian di tahap akhir dilakukan refleksi untuk mengevaluasi dan merefleksikan tindakan yang telah dilakukan. Pada siklus 1, pelaksanaan proses pembelajaran sudah runtut sesuai dengan sintaks model pembelajaran yang dipakai yaitu problem based learning (PBL) dan juga menggunakan media fingerpainting. Mayoritas peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media fingerpainting. Mereka mampu mengatasi masalah yang disajikan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan media tersebut sesuai dengan arahan guru. Namun, selama pelaksanaan siklus I, beberapa kendala dihadapi, termasuk: (1) satu peserta didik yang belum lancar membaca dan menulis, (2) beberapa

peserta didik kurang fokus saat guru menjelaskan materi. Dengan memperhatikan kendala-kendala tersebut, guru dapat mengambil langkah-langkah berikut: membantu peserta didik yang kesulitan dalam membaca dan menulis, meningkatkan manajemen kelas, memberikan bimbingan saat presentasi, dan mengadaptasi metode pembelajaran agar lebih menarik perhatian peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada siklus I masih kurang baik, namun hasil tersebut masih di bawah target persentase ketuntasan kelas di bawah 80% dari jumlah peserta didik yang ada dalam kelas. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua dengan tujuan mencapai atau melebihi persentase ketuntasan kelas sebesar 80%.

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 2, setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media fingerpainting pada materi volume bangun ruang, terlihat bahwa seluruh peserta didik kelas 4 berhasil mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan individual secara keseluruhan mencapai 100%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap terakhir, yakni tahap refleksi, proses pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Peserta didik berhasil mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Meskipun demikian, kendala yang ditemui pada siklus II adalah adanya peserta didik yang masih belum memahami kalimat atau maksud soal, sehingga peneliti membantu menjelaskan maksud soal dengan Bahasa yang mudah dimengerti siswa. Namun, secara keseluruhan tidak ada kendala signifikan lainnya.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam persentase ketuntasan individual dari siklus 1 ke siklus 2, yakni sebesar 37.1% dan kenaikan rata-rata hasil belajar dari 72.22 menjadi 92.59.

Pembahasan

Peningkatan yang cukup signifikan terlihat dari data hasil belajar peserta didik yang meningkat dari 72.22 menjadi 92.59 pada materi volume bangun ruang. Selain itu, tingkat ketuntasan KKM juga mengalami peningkatan dari 62.9% di siklus I menjadi 100% di siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan bilangan dengan model PBL efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Dengan memosisikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan melibatkan mereka secara aktif, penggunaan media papan bilangan dan model PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kritis berpikir, dan kolaborasi, yang merupakan keterampilan penting untuk sukses dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi bilangan cacah tidak terlepas dari sintaks / tahapan dalam model PBL dilaksanakan dengan baik. Pada tahap pertama, yaitu orientasi peserta didik pada masalah, peserta didik mengamati dan memahami permasalahan kontekstual bilangan cacah yang disampaikan guru. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, alur kegiatan, dan maksud permasalahan. Tahap kedua yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, peserta didik diarahkan untuk belajar baik secara berkelompok. Pada tahap ini, peserta didik berdiskusi dan berbagi tugas untuk

mencari bahan / sumber yang diperlukan untuk pemecahan masalah. Selanjutnya di tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik melakukan proses penyelidikan untuk mencari data / informasi yang diperlukan. Di tahap ini, guru membimbing dan memantau keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan.

Kemudian, di tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, peserta didik mendiskusikan data / informasi yang telah terkumpul untuk menjadi sebuah solusi permasalahan. Guru memantau jalannya diskusi dan memberikan bimbingan pada kelompok yang mengalami kesulitan. Dan yang terakhir tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, pada tahap ini setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dan kelompok lain menanggapi dan memberikan apresiasi. Di tahap ini, guru membimbing jalannya presentasi dan memberikan dorongan kepada kelompok lain untuk menanggapi dan mengapresiasi kelompok penyaji. Setelah itu, guru memberikan penguatan materi. Dalam penelitian ini, digunakan media konkret berupa fingerpainting. Hal ini menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 4 yang masuk dalam tahapan operasional konkret. Media ini dipilih karena media fingerpainting dinilai mampu untuk membantu dalam menyajikan konsep matematika yang bersifat abstrak.

Selama proses pembelajaran, peneliti yang berperan sebagai guru juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Pada siklus I, peserta didik sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran walaupun masih terbatas pada beberapa peserta didik yang berani. Pada siklus II, peneliti memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik dan keaktifan peserta didik pun meningkat. Dalam kegiatan presentasi di siklus II, peserta didik sudah menunjukkan keberanian lebih ketimbang di siklus I.

Pemilihan model pembelajaran yang menantang dan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik berdampak pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik ini berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi bilangan cacah. Tidak hanya itu, kondisi dan suasana kelas pun menjadi lebih kondusif selama siklus penelitian karena peserta didik menjadi lebih fokus untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan aktifitas berbicara dengan teman berubah menjadi aktifitas diskusi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media fingerpainting dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 4 SDN Bandulan 3 Kota Malang pada materi volume bangun ruang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik di setiap siklus. Pada siklus I hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 72.22 dengan tingkat ketuntasan 62.9%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 92.59 dengan tingkat ketuntasan 100% yang berarti telah memenuhi tingkat kriteria yang diharapkan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SDN Bandulan 3 dan juga dosen pembimbing lapangan yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Peneliti juga tidak lupa berterima kasih kepada rekan-rekan PPL SDN Bandulan 3 yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.

Daftar Rujukan

- Guru, K., Jabatan, D., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Bengkulu, U. (2014). *Kelompok B Paud Istiqomah*.
- Hanafi. (2023). Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Kelas B TK Samuphahita Kota Malang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Guru Dan Dosen*, 3, 122–129.
- Iqram, W. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Problem Posing Smp Negeri 2 Baraka , Kabupaten Enrekang. *Nalar Pendidikan*, 2(1), 47–52.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Budi Utama.
- Maghfuroh, L., & Chyaning Putri, K. (2018). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan. *Journal of Health Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.33086/jhs.v10i1.144>
- Nababan, R., & Tesmanto, J. (2021). Perkembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok Bermain Di TK Advent Tahun Pelajaran 2020/2021. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 518. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.11246>
- Ni Luh Gede Wiratni, Manuaba, I. B. S., & Kristiantari, M. R. (2016). *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)*.
- Rosita, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Finger Painting Melalui Pembelajaran Jarak Jauh. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 199. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1172>
- Syara Simamora, Y. (2018). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERISTIWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) DI KELAS V MIS YPI BATANG KUIS*.