
FINGER PAINTING DALAM PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG

Muhammad Jamal Arfian¹, Hasnawati², M. Muhlis Lugis³

¹Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, ²Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, ³Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar

Email: ¹arfianmuhammad44@gmail.com, ²hasnawati@unm.ac.id, ³muhlislugis@unm.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to describe the teacher's planning in learning finger painting, to describe the implementation of learning to finger painting and to describe the evaluation of learning finger painting for class VIII students of SMP Negeri 3 Bissappu, Bantaeng Regency. This type of research is survey research with data analysis techniques in the form of qualitative descriptive analysis techniques and simple calculation techniques. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation and work practice. The results showed that: (1) Finger painting learning plans for class VIII students of SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng Regency obtained a percentage score of 89.28% by the first validator and 82.14% by the second validator. (2) The implementation of finger painting learning for class VIII students of SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng Regency is divided into three, namely preliminary activities, core activities and concluding activities. (3) Evaluation of learning finger painting for class VIII students of SMP Negeri 3 Bissappu Regency, namely the quality of student work does not get enough descriptive, and the percentage of student work gets 50% for very good work and 50% for good work.

Keywords: *Plan; Implementation; Evaluation; Finger painting*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi kita sebagai seorang manusia. Karena dengan belajar, manusia dapat mengalami proses perubahan yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Sehingga dalam perubahan tersebut, manusia dapat menerapkan pengetahuan baru yang sudah diketahui dengan cara mempraktikkan pengetahuan baru tersebut. Selain terjadinya perubahan pada sisi pengetahuan dan perlakuan (keterampilan), secara tidak langsung belajar juga dapat mempengaruhi sikap kita dalam mengambil suatu keputusan maupun dalam penentuan penyelesaian masalah, seperti dalam pembelajaran seni yang dapat meningkatkan sikap kreativitas manusia

sehingga dengan peningkatan tersebut, menumbuhkan cara pandang baru manusia dalam melihat suatu hal.

Jika dilihat dari perspektif yang berbeda, pembelajaran seni tidak kalah penting dengan pembelajaran yang lainnya, karena belajar seni akan menumbuhkan atau meningkatkan kreativitas manusia sesuai dengan pernyataan Nelwandi yang mengatakan bahwa ketidaksesuaian mental yang terjadi karena faktor eksternal diri manusia mampu menciptakan kreativitas (Nelwandi, 2016: 42). Dalam penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa seni bisa menjadi rangsangan yang dapat menciptakan suatu kreativitas.

Penggunaan media yang konvensional pada kegiatan penciptaan karya seni merupakan satu dari sekian banyak faktor

penyebab utama siswa merasa tidak antusias dalam membuat suatu karya seni rupa dua dimensi. Pembelajaran *finger painting* merupakan kegiatan melukis dengan menyentuh langsung cat warna. Itu merupakan salah satu pembelajaran yang unik dan menarik sehingga dapat menciptakan suasana yang baru di dalam kelas dan yang lebih penting dapat menumbuhkan rasa antusias pada anak sehingga dapat mempengaruhi motorik halus anak dalam berkarya.

Kegiatan *finger painting* telah diterapkan di sekolah menengah pertama yaitu pada sekolah SMP Negeri 3 Bissappu. Pada pembelajaran seni budaya kelas VIII khususnya pada materi seni rupa, para siswa diharapkan mampu menguasai materi tentang karya 2 dimensi dengan menerapkan pembelajaran *finger painting*. Dilaksanakannya pembelajaran *finger painting* mampu mengubah para siswa menjadi sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Selain karena pembelajaran yang terkesan unik dan menyenangkan, hal ini juga disebabkan karena di dalam pembelajaran tersebut telah berkesan sebagai suatu rekreasi otak atau pikiran bagi sebagian siswa. Hal inilah yang menjadi tugas seorang guru yaitu dapat merubah suasana belajar menjadi nyaman serta melakukan kontak sosial dengan siswa sehingga dalam pembelajaran tersebut terjalin pendekatan yang harmonis antara guru dan siswa.

METODE

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian survei. Penelitian survei adalah penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan respon atau kondisi dari suatu populasi yang digambarkan oleh sampel. Penelitian ini mempunyai defenisi operasional variabel yaitu pada perencanaan guru dalam pembelajaran *finger painting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng merupakan kegiatan persiapan sebelum melakukan pembelajaran

yang dituangkan dalam bentuk dokumen digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu berupa RPP dan instrumen evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran *finger painting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng adalah proses atau langkah-langkah pada kegiatan pembelajaran *finger painting*, mulai dari bagian pendahuluan, kegiatan inti sampai pada bagian penutup. Evaluasi pembelajaran *finger painting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng merupakan teknik evaluasi dalam pembelajaran dan hasil dari pembelajaran *finger painting* yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas VIII.

Penelitian ini bertempat di Kabupaten Bantaeng, Kelurahan Bonto Atu, Kecamatan Bissappu, Jl. TA. Gani No. 25, di SMP Negeri 3 Bissappu. Populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa VIII SMP Negeri 3 Bissappu sebanyak 170 orang, dengan pembagian kelas menjadi 7 kelas dan diberi nama sesuai abjad. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, didapatkan sampel berupa siswa kelas D karena dipandang mampu mewakili karakteristik dari seluruh populasi terutama dari segi keterampilan dalam berkarya dua dimensi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan praktek berkarya. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik perhitungan sederhana. Yaitu menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan rumus persentase:

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

Ket. P = Angka persentase

f = Frekuensi persentase

N = Jumlah/Banyaknya individu

Hasil perhitungan dari rumus tersebut merupakan data yang sudah siap untuk

dikonversi menjadi data deskriptif dengan klasifikasi penilaian berupa :

Tabel 3.1: Tabel klasifikasi angka persentase

No	Persentase (%)	Kategori
1	100-85	Sangat baik
2	84-75	Baik
3	74-65	Cukup
4	64-50	Kurang
5	≤ 49	Sangat kurang

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian tentang pembelajaran, Pembelajaran merupakan sebuah langkah kegiatan terjalin komunikasi oleh pendidik kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan (Hasnawati, 2017: 2). Pembelajaran yang berkaitan dengan komunikasi pesan juga dijelaskan oleh Nurfadilah dan Arifin (2019: 33) yang mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses komunikasi oleh pendidik kepada peserta didik yang bersumber dari kurikulum.

Kajian tentang komponen-komponen pembelajaran, terdiri dari tujuan pembelajaran yaitu suatu hasil yang ingin didapatkan dari proses pembelajaran yang dinilai berdasarkan dari beberapa aspek sehingga menjadi perbandingan keberhasilan pembelajaran (Shodiq, 2019: 3); guru merupakan sebuah profesi yang di dalamnya terdapat tanggungjawab untuk memberikan ilmu kepada peserta didik agar peserta didik nantinya dapat menghadapi masalah yang ada di depannya (Irnawati, 2019: 5); peserta didik menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang (SISDIKNAS) yaitu peserta didik merupakan sebagai manusia yang mempunyai potensi diri tetapi masih perlu dikembangkan baik itu dalam pendidikan formal maupun nonformal (Agustina, 2018: 10); kurikulum menurut Haling dan Pattaufi (2017: 31), mereka mengatakan bahwa kurikulum adalah semua pengalaman pembelajaran yang terjadi selama masa sekolah baik yang terjadi secara alami

(terencana) maupun tidak alami (tidak terencana); strategi pembelajaran adalah garis besar tindakan maupun metode dengan memanfaatkan segala sumber untuk memperoleh hasil yang telah ditentukan (Surur, 2020: 1); metode pembelajaran teknik menyajikan bahan ajar sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sari, 2018: 4); media pembelajaran menurut Aulia Evani Nurdin (2021: 2) ialah sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran maupun untuk membantu dalam memberikan rangsangan belajar; evaluasi pembelajaran yaitu sebuah proses penyempurnaan informasi dalam penetapan suatu alternatif yang berupa pengukuran maupun penilaian (Basri, 2017: 247)

Kajian tentang perencanaan pembelajaran, adalah rangkaian proses kerja sama antara guru dan siswa yang mempunyai tugas untuk mencapai suatu tujuan bersama dengan memanfaatkan segala potensi maupun segala sumber belajar (Fitri dan kawan-kawan, 2017: 3). dalam buku Ananda dan Amiruddin (2019: 20-22), kriteria perencanaan pembelajaran meliputi signifikansi, relevan, kepastian, adaptabilitas, kesederhanaan, prediktif.

Kajian tentang teknik evaluasi dalam pembelajaran, dalam buku Perencanaan Pembelajaran yang ditulis oleh Ananda dan Amiruddin (2019: 20-22), kriteria perencanaan pembelajaran meliputi penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian proyek, penilaian produk, penilaian diri, portofolio.

Kajian tentang karya seni rupa *finger painting*, merupakan teknik melukis dengan cara mengoleskan cat di atas media menggunakan jari maupun menggunakan telapak tangan. *Finger painting* berasal dari bahasa Inggris, berarti melukis menggunakan jari (Wahyuni & Erdiyanti, 2020: 30)



Gambar 1 Gambar *finger painting* pemandangan
(Sumber: www.auliarn.blogspot.com)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Perencanaan Guru dalam Pembelajaran *Finger painting* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh seorang yang ahli dalam bidang tersebut (validator) dengan menetapkan 14 butir aspek RPP yang diamati sebagai dasar penentuan kualitas RPP guru. Ke-14 butir aspek tersebut adalah 1) Identitas sekolah, 2) Identitas mata pelajaran, 3) Identitas materi pembelajaran, 4) Keterangan kelas/Semester, 5) Keterangan tahun pelajaran, 6) Alokasi waktu, 7) Kompetensi dasar, 8) Tujuan pembelajaran, 9) Indikator pembelajaran, 10) Materi pembelajaran, 11) Metode pembelajaran, 12) Media pembelajaran, 13) Strategi pembelajaran, dan 14) Evaluasi pembelajaran. Peneliti juga memberikan kolom skor bagi validator agar kualitas RPP guru dapat dianalisis dengan mudah.

Penilaiannya yaitu, 1) skor 4 : Sangat sesuai, 2) skor 3 : sesuai, 3) skor 2 : tidak sesuai, dan 4) skor 1 : sangat tidak sesuai. Validasi oleh validator pertama, menyatakan bahwa terdapat 3 aspek yang mendapatkan skor 2 (tidak sesuai), yaitu pada aspek alokasi waktu yang diberi keterangan bahwa alokasi waktu harusnya berupa jam pelajaran, aspek materi pembelajaran yang diberi keterangan

bahwa materi guru tidak lengkap karena hanya terdapat di LKPD saja, dan aspek strategi pembelajaran yang diberi keterangan bahwa kurang spesifik. Selebihnya yaitu pada ke-11 aspek yang diamati yaitu pada identitas sekolah, identitas mata pelajaran, identitas materi pembelajaran, keterangan kelas/semester, keterangan tahun pelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran mendapatkan skor 4 (sangat sesuai).

Berbeda dengan validator kedua yang beranggapan bahwa RPP guru sudah terpenuhi 12 butir aspek RPP dan masih menyisakan 2 komponen RPP yang belum terpenuhi. Ke-2 komponen itu adalah tidak adanya ditemukan deskripsi tentang metode pembelajaran dan Strategi pembelajaran pada RPP guru tersebut. Walaupun tidak ada tercantum ke-2 aspek tersebut, tapi ke-2 aspek tersebut telah tergambar pada komponen kegiatan pembelajaran yang dicantumkan oleh guru di dalam RPP nya. Hasil dari penilaian validator pada RPP guru adalah 6 komponen mendapatkan skor 4 (sangat sesuai) yaitu pada komponen identitas sekolah, identitas mata pelajaran, identitas materi pelajaran, keterangan kelas/semester, keterangan tahun pelajaran dan media pembelajaran. 6 komponen mendapatkan skor 3 (sesuai) yaitu pada komponen tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. 2 komponen lainnya mendapatkan skor 3 (tidak sesuai) yaitu pada komponen alokasi waktu dan kompetensi dasar.

2. Pelaksanaan Pembelajaran *Finger painting* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

1) Kegiatan pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahap dimana guru membuka pertemuan dengan

mengucapkan salam pembuka. Sebelum guru melanjutkan kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada siswa apakah siswa sudah siap untuk belajar. Setelah itu guru akan mengabsen para siswa untuk mengetahui berapa jumlah siswa yang hadir pada saat itu. Setelah mengetahui hal tersebut, guru akan bertanya kepada siswa yang hadir mengenai informasi tentang temannya yang tidak hadir. Selanjutnya guru tidak langsung masuk pelajaran, tetapi bercanda dahulu dengan siswa agar mendapatkan perhatian siswa. Barulah setelah itu guru melakukan apersepsi pada pembelajaran yang sebelumnya. Ini bertujuan agar siswa mendapatkan kilas balik tentang pembelajaran yang sebelumnya. Selanjutnya guru akan menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilakukan beserta tujuan pembelajaran.



Gambar 2 Gambar kegiatan pendahuan

2) Kegiatan Inti

Guru mengawali tahap ini dengan memaparkan materi power point tentang pembelajaran *finger painting*. Materi pembelajaran *finger painting* berisi tentang pengertian *finger painting* itu sendiri, beberapa teknik yang bisa digunakan dalam *finger painting*, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam *finger painting*, serta langkah-langkah dalam membuat karya *finger painting*. Agar siswa lebih paham tentang pembelajaran *finger painting*, guru memperlihatkan contoh karya yang telah dibuat oleh guru sehingga siswa bisa melihat secara langsung karya *finger painting*.



Gambar 3 Gambar kegiatan inti

pendahuluan yang dilakukan guru adalah mengatur meja para siswa secara berkelompok. Ini dilakukan oleh guru karena bubur warna yang dibuat oleh guru terbatas dan agar lebih mudah mengawasi siswa selama proses praktek berjalan. Selanjutnya, setiap meja ditutup dengan menggunakan koran sebagai pelindung meja untukantisipasi penumpahan bubur warna yang berlebihan. Tak lupa juga guru selalu mengingatkan untuk berhati-hati dan tetap menjaga kebersihan selama proses praktek berlangsung. Setelah itu guru membagikan palet yang telah diberi bubur warna dasar disetiap kelompok yang telah disusun. Sebelum guru memberikan kebebasan oleh siswa dalam membuat karya *finger painting*, guru terlebih dahulu mencontohkan beberapa teknik dalam *finger painting* di hadapan siswa. Setelah itu siswa diberikan tugas berupa membuat karya *finger painting* dengan tema bebas dan teknik yang bebas sesuai dengan kreativitas siswa. Guru tetap mendampingi siswa selama proses praktek berlangsung. Kegiatan penutup merupakan pengumpulan karya *finger painting* yang telah dibuat oleh siswa. Karya dikumpulkan berdasarkan nomor urut absen dan akan dinilai oleh guru.

3) Kegiatan penutup

Karya *finger painting* siswa selanjutnya akan dinilai oleh guru. Dalam RPP tertulis bahwa kegiatan penutup pada pembelajaran ini salah satunya adalah penyampaian materi selanjutnya dan berdoa. Namun menurut survei

dilapangan guru hanya menilai dan melakukan salam penutup, sehingga kegiatan penutup dapat dikatakan tidak terlaksana sesuai dengan RPP.



Gambar 4 Gambar kegiatan inti

3. Evaluasi Pembelajaran *Finger painting* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng

a. Penilaian berdasarkan poin ide

Tabel 4.2: Tabel klasifikasi nilai persentase karya pada poin ide

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	100-85	Sangat Baik	8	44,44%
2	84-75	Baik	8	44,44%
3	74-65	Cukup	2	11,11%
4	64-50	Kurang	-	-
5	≤ 49	Sangat kurang	-	-
Jumlah			18	100%

Pada poin ide, 8 siswa mendapatkan nilai 100-85 dengan persentase mencapai 44,44% sehingga dalam penilaian deskriptif mereka sudah dapat dikatakan sangat baik. Untuk siswa yang mendapatkan 84-75 ada sebanyak 8 siswa juga dengan persentase sama yakni 44,44% sehingga mereka sudah dikatakan baik. 2 lainnya dengan persentase 11,11% adalah siswa yang mendapatkan nilai 74-65 dan dikatakan mereka sudah cukup.

b. Penilaian berdasarkan poin komposisi

Tabel 4.4: Tabel klasifikasi nilai persentase karya pada poin komposisi

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	100-85	Sangat Baik	11	61,11%
2	84-75	Baik	6	33,33%
3	74-65	Cukup	1	5,56%
4	64-50	Kurang	-	-
5	≤ 49	Sangat kurang	-	-
Jumlah			18	100%

Pada poin komposisi, 11 siswa memperoleh nilai 100-85 dengan persentase 61,11% sehingga dinyatakan sangat baik. 6 siswa mendapatkan nilai 84-75 dengan persentase 33,33% sehingga mendapatkan penilaian baik, dan seorang siswa dengan nilai 74-65 mendapatkan nilai cukup dengan persentase 5,56%.

c. Penilaian berdasarkan poin ketercapaian

Tabel 4.5: Tabel klasifikasi nilai karya pada poin ketercapaian

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	100-85	Sangat Baik	15	83,33%
2	84-75	Baik	3	16,67%
3	74-65	Cukup	-	-
4	64-50	Kurang	-	-
5	≤ 49	Sangat kurang	-	-
Jumlah			18	100%

Pada poin terakhir yakni poin ketercapaian, 15 siswa memperoleh nilai 100-85 dengan persentase mencapai 83,33% sehingga mereka mendapatkan penilaian sangat baik. 3 siswa lainnya mendapatkan nilai 75-84 dengan persentase 16,67% dan mendapatkan penilaian baik.

d. Penilaian berdasarkan nilai total

Tabel 4.7: Tabel klasifikasi nilai total

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	100-85	Sangat Baik	9	50,00%
2	84-75	Baik	9	50,00%
3	74-65	Cukup	-	-
4	64-50	Kurang	-	-
5	≤ 49	Sangat kurang	-	-

Jumlah	18	100%
--------	----	------

Dinyatakan 9 siswa memperoleh nilai 100-85 dengan persentase mencapai 50,00% dan dinyatakan sebagai karya yang mempunyai penilaian sangat baik. Untuk nilai 75-84 sebanyak 9 orang juga dengan persentase yang sama yaitu 50,00% sehingga dinyatakan sebagai karya yang baik.

Pembahasan

Telah didapatkan hasil dari validator pertama yaitu terdapat 3 aspek yang mendapatkan skor 2 (tidak sesuai), yaitu pada aspek alokasi waktu yang diberi keterangan bahwa alokasi waktu harusnya berupa jam pelajaran, aspek materi pembelajaran yang diberi keterangan bahwa materi guru tidak lengkap karena hanya terdapat di LKPD saja, dan aspek strategi pembelajaran yang diberi keterangan bahwa kurang spesifik. Selibuhnya yaitu pada ke-11 aspek yang diamati yaitu pada identitas sekolah, identitas mata pelajaran, identitas materi pembelajaran, keterangan kelas/semester, keterangan tahun pelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran mendapatkan skor 4 (sangat sesuai).

Lain dari validator kedua yang beranggapan bahwa RPP guru sudah terpenuhi 12 butir aspek RPP dan masih menyisakan 2 komponen RPP yang belum terpenuhi. Ke-2 komponen itu adalah tidak adanya ditemukan deskripsi tentang metode pembelajaran dan Strategi pembelajaran pada RPP guru tersebut. Walaupun tidak ada tercantum ke-2 aspek tersebut, tapi ke-2 aspek tersebut telah tergambar pada komponen kegiatan pembelajaran yang dicantumkan oleh guru di dalam RPP nya. Hasil dari penilaian validator pada RPP guru adalah 6 komponen mendapatkan skor 4 (sangat sesuai) yaitu pada komponen identitas sekolah, identitas mata pelajaran, identitas materi pelajaran, keterangan kelas/semester, keterangan tahun

pelajaran dan media pembelajaran. 6 komponen mendapatkan skor 3 (sesuai) yaitu pada komponen tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. 2 komponen lainnya mendapatkan skor 3 (tidak sesuai) yaitu pada komponen alokasi waktu dan kompetensi dasar.

Nilai persentase pada validasi oleh validator pertama sebesar 89.28%, untuk validator kedua sebesar 82.24%. Sehingga RPP pembelajaran *finger painting* yang dibuat oleh guru mendapatkan predikat sangat baik untuk penilaian validasi oleh validator pertama dan predikat baik oleh validator kedua. Pada pelaksanaan Pembelajaran *Finger painting* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng, pembelajaran *finger painting* telah dibagi dalam tiga kegiatan pelaksanaan mengikuti RPP yang dibuat oleh guru yaitu kegiatan pendahuluan, dimana guru tidak menyisipkan kegiatan yang dapat memberikan motivasi belajar pada siswa atau membangkitkan semangat siswa. Namun, guru menggantikan kegiatan tersebut dengan berkomunikasi maupun bercanda dengan siswa agar guru mendapatkan perhatian siswa.

Kegiatan inti pembelajaran *finger painting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng berjalan dengan baik. Diawali dengan guru yang memaparkan materi dengan baik dan menyiapkan media pembelajaran berupa contoh karya *finger painting* yang dibuat oleh guru sendiri. Walaupun pada RPP tidak ada tercantum metode penelitian yang digunakan oleh guru, namun peneliti dapat mengetahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan berupa metode ceramah, penugasan (praktek) dan demonstrasi pembelajaran *finger painting*. Proses pelaksanaan praktek sangatlah baik, karena terkadang ada beberapa siswa yang saling mengganggu namun guru berhasil membuat keadaan menjadi terkendali lagi. Kekurangan terletak pada siswa yang belum

mampu mempresentasikan karya yang telah dibuat karena waktu yang belum memungkinkan. Selain itu, guru masih belum bisa membuat siswa yang masih keluar berkeliraran untuk ikut serta dalam pembelajarannya.

Dalam hal penilaian, dianggap tidak merepresentasikan tujuan pembelajaran tersebut. Karena harusnya ada penilaian tentang teknik yang digunakan siswa sehingga, dalam poin kedua pada tujuan pembelajaran *finger painting* yaitu mengidentifikasi teknik dalam *finger painting* dapat diterapkan. Ada beberapa teknik evaluasi yang dilakukan oleh guru yakni Penilaian Unjuk Kerja, yaitu penilaian dengan menyuruh siswa praktik dan menilai dengan menyesuaikan kompetensi yang ingin dicapai. Penilaian sikap, yang menggunakan sistem laporan pribadi. Dan Penilaian Produk, yaitu penilaian dengan menilai kemampuan siswa dalam mengerjakan suatu produk atau karya.

Keberhasilan dari suatu pembelajaran dapat dilihat dari evaluasi pembelajaran tersebut, dimana dalam pembelajaran *finger painting* ini, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan deskriptif “cukup” dan nilai rata-rata dari nilai akhir adalah 64,5. Ini menandakan bahwa kualitas perencanaan yang dibuat apabila dapat diterapkan pada suatu pelaksanaan pembelajaran, akan membuat evaluasi pembelajaran semakin memuaskan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Perencanaan yang dilakukan guru dalam pembelajaran *finger painting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng dengan menyiapkan media pembelajaran, RPP dan instrument evaluasi. RPP yang telah disusun oleh guru sudah sangat baik karena mendapatkan persentase 89.28% oleh validator pertama dan 82.14% oleh validator kedua sehingga tergolong baik. Ada beberapa hal yang

perlu diperhatikan pada RPP guru seperti kompetensi dasar, alokasi waktu, metode pembelajaran dan strategi pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran *finger painting* SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu salam pembuka, mengabsen, apersepsi. Selanjutnya masuk kegiatan inti yaitu pemaparan materi dan peraktek. Terakhir adalah kegiatan penutup yaitu membaca doa dan menyampaikan pembelajaran berikutnya namun guru hanya melakukan salam penutup sehingga kegiatan penutup terlaksana tidak sesuai RPP.
3. Evaluasi Pembelajaran *finger painting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu sudah dikatakan baik. Ini dikarenakan kualitas karya siswa tidak ada yang mendapatkan nilai 74-65 jika dilihat dari nilai total sehingga tidak ada karya siswa yang penilaian deskriptifnya cukup.

Saran

1. Guru diharapkan lebih tegas dalam memantau siswa dalam proses pembelajaran dan Guru harus lebih memperhatikan waktu yang digunakan dalam pembelajaran *finger painting*.
2. Siswa diharapkan lebih serius dalam mengikuti pembelajaran *finger painting*.
3. Sekolah diharapkan mampu memenuhi dan menyediakan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran *finger painting*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*.
- Agustina, N. (2018). *Perkembangan peserta didik*. Deepublish.
- Basri, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis*

- Pendidikan Karakter dan Multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 247–251.
- Fitri, A., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 1–13.
- Hasnawati, H. (2017). Instrumen Penilaian Karya Seni Rupa (Kriya Keramik). *Jurnal Tanra*, 4(2), 72–80.
- Irnawati, I. (2019). *Pengaruh Minat Menjadi Guru Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Nurdin, A. E. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Batik Berbasis Aplikasi Canva. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik*, 3(1), D-08.
- Nurfadilah, N., & Arifin, I. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Kompetensi Desain Poster Untuk Sma. *Jurnal Imajinasi*, 3(1), 33–42.
- Sari, Y. (2018). *Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Burau Kabupataen Luwu Timur*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).
- Surur, A. M. (2020). *Ragam Strategi Pembelajaran, Dilengkapi Dengan Evaluasi Formatif*. Cv. Aa. Rizky.
- Wahyuni, R., & Erdiyanti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28–40.
- Nelwandi Nelson. (2016). Kreativitas dan Motivasi Dalam Pembelajaran Seni Lukis. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1, 42–58.