

**ANALISIS KETERAMPILAN MENGGAMBAR EKSPRESI MENGGUNAKAN METODE FINGER PAINTING PADA SISWA KELAS I DI SD NEGERI 130 PEKANBARU**

Halima Pindriani<sup>1</sup>, Dr. Zariul Antosa<sup>2</sup>, Gustimal Witri<sup>3</sup>  
Universitas Riau

[halima.pindriani0386@student.unri.ac.id](mailto:halima.pindriani0386@student.unri.ac.id)<sup>1</sup>, [zariul.antosa@lecturer.unri.ac.id](mailto:zariul.antosa@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id](mailto:gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode finger painting berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menggambar ekspresi pada siswa kelas I di SDN 130 Pekanbaru. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel penelitian adalah menggambar ekspresi dengan indikator ekspresi dan kreativitas. Subjek penelitian berupa karya finger painting siswa kelas I SD Negeri 130 Pekanbaru berjumlah 20 karya. Pengumpulan data dengan penilaian menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting. Teknik analisis data dengan menggunakan skala likert. Analisis data dilakukan dengan cara penilaian, penskoran hasil penilaian dan penghitungan data.

Hasil penelitian menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting pada siswa kelas I SD Negeri 130 Pekanbaru dapat disimpulkan sebagai berikut (1) Hasil karya finger painting dari 20 siswa kelas I SD Negeri 130 Pekanbaru sejumlah 20 karya. Hasil penilaian diperoleh jumlah rata-rata skor keseluruhan = 67,00 yang dikonversikan pada skala likert maka masuk kriteria = Baik, dengan kategori terampil. (2) Nilai menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting pada siswa kelas I SD Negeri 130 Pekanbaru ditunjukkan dengan empat indikator, yaitu: garis, bentuk (shape), tekstur (texture), dan warna.

**Kata kunci:** Menggambar Ekspresi, Finger Painting,

**Article History**

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No  
234

Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed  
under a [Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Abstract**

*This study aims to determine whether the use of the finger painting method has a significant effect on the expression drawing skills of grade I students at SDN 130 Pekanbaru. This study is a quantitative descriptive study. The research variables are drawing expressions with indicators of expression and creativity. The subjects of the study were finger painting works of grade I students of SDN 130 Pekanbaru totaling 20 works. Data collection with expression drawing assessment using the finger painting method. Data analysis techniques using a Likert scale. Data analysis was carried out by means of assessment, scoring the assessment results and calculating data. The results of the study of drawing expressions using the finger painting method on grade I students of SDN 130 Pekanbaru can be concluded as follows (1) The results of finger painting works from 20 grade I students of SDN 130 Pekanbaru totaling 20 works. The assessment results obtained an average overall score = 67.00 which was converted on a Likert scale so that it entered the criteria = Good, with a skilled category. (2) The value of drawing expressions using the finger painting method on grade I students of SD Negeri 130 Pekanbaru is shown by four indicators, namely: lines, shapes, textures, and colors.*

**Keywords:** *Drawing Expressions, Finger Painting*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar tidak dapat lepas dari kegiatan berkreasi. Berkreasi merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran seni rupa, selain juga terdapat pembelajaran tentang mengapresiasi karya. Dalam kurikulum pendidikan seni rupa yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan di dalamnya berisi mengenai Standar Kompetensi mengapresiasi karya seni rupa/apresiasi dan mengekspresikan diri melalui karya seni rupa/kreasi. Pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya seni rupa, mendidik siswa Sekolah Dasar untuk menggali lebih dalam kreativitas mengenai berkesenian seperti mengapresiasi karya seni rupa dan berkarya seni rupa, salah satunya adalah kreativitas dalam berkarya dan berimajinasi. Kegiatan berkarya seni rupa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di Sekolah Dasar salah satunya adalah menggambar.

Menurut pendapat Arinil (2011), tujuan mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu supaya peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut yaitu, dapat memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, memiliki kreativitas tinggi melalui seni budaya dan keterampilan, menampilkan peran dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Mareza (2017) menjelaskan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada peserta didik sekolah dasar agar bisa menumbuhkan rasa kecintaan peserta didik terhadap seni dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa. Belajar seni dapat mendorong peserta didik untuk mengekspresikan pemahamannya tentang materi pelajaran melalui bentuk-bentuk karya seni. Seni dapat melatih kemampuan imajinasi peserta didik dan mengembangkan potensi-potensi yang menghasilkan karya serta meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik. Menjadi kreatif bukan hanya berlaku bagi seniman namun kreativitas penting bagi semua bidang pengetahuan.

Pendidikan Seni Rupa untuk siswa SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Penerapan konsep seni tersebut tentunya dengan tetap menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif (Sumanto 2006). Dalam pembelajaran Seni Rupa terdapat kompetensi yang mengajarkan siswa SD tentang menggambar. Dalam penelitian ini peneliti akan mencoba melihat keterampilan menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting pada siswa kelas I di SD Negeri 130 Pekanbaru.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penelitian akan dilakukan di SD Negeri 130 Pekanbaru karena tidak adanya variasi dalam penggunaan alat, tidak ada penggunaan variasi metode mengajar guru yang bermacam-macam, siswa masih sering mencontoh gambar apa yang diberikan guru, kemudian siswa terlalu sering menggunakan metode menggambar bebas yang tidak jelas kemampuannya seperti apa. Sehingga untuk mengatasi permasalahan ini peneliti menggunakan metode finger painting, karena ingin menggunakan alat yang berbeda, siswa lebih aktif dan berekspresi dengan mudah, serta menyenangkan untuk dimainkan dikelas I sekolah dasar. Dapat dilihat bahwa penyebab tidak optimalnya kreatifitas anak adalah media ekspresi tubuh yang kurang menarik atau terlalu sulit ditemui anak. Dengan demikian, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah finger painting.

Dari penjelasan latar belakang di atas, peneliti menganggap penting untuk melakukan penerapan metode finger painting dalam pembelajaran SBDP guna meningkatkan keterampilan menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting pada siswa kelas I di SD Negeri 130 Pekanbaru. Pada kurikulum 2013 dituntut lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Untuk itu peneliti tertarik melakukan

penelitian deskriptif kuantitatif, dengan judul “Analisis Keterampilan Menggambar Ekspresi Menggunakan Metode Finger Painting Pada Siswa kelas I di SD Negeri 130 Pekanbaru”.

## METODE

Penelitian tentang analisis menggambar ekspresi menggunakan metode *finger painting* pada siswa kelas I di SD Negeri 130 Pekanbaru ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan makna dan hasil keterampilan menggambar ekspresi menggunakan metode *finger painting* pada siswa kelas I di SD Negeri 130 Pekanbaru dengan indikator, yaitu: garis, bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), dan warna. Untuk mendeskripsikan dilakukan dengan mengkuantifikasikan kemampuan berdasarkan penilaian. Penelitian ini mengambil lokasi di Sekolah Dasar Negeri 130 Pekanbaru. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I SD Negeri 130 Pekanbaru berjumlah 20 siswa. Yang terdiri dari Laki-laki 11 orang dan Perempuan 9 orang. Teknik Pengumpulan Data Pada penelitian ini yaitu Observasi, Tes dan Dokumentasi

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karya-karya *finger painting* ini dianalisis menggunakan teori estetika (unsur-unsur visual seni rupa, dasar-dasar penyusunan dan hukum penyusunan). Unsur visual ini yang menjadi indikator dalam penilaian menggambar ekspresi.

### 1. Garis

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepatnya disebut goresan. Garis yang dibuat seseorang akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda garis memiliki sifat yang berbeda. Garis mempunyai dua sifat, formal dan nonformal. Garis formal (garis-garis geometrik yang bersifat resmi, beraturan sedangkan garis nonformal bersifat luwes, lembut, acak-acakan (Dharsono, 2004: 40).

Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seseorang yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-

pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi. Hal ini garis memiliki kesan imajiner terhadap pengamatnya, sehingga garis sangat fundamental untuk menghadirkan ekspresi dalam suatu karya seni lukis, baik dalam proses penyusunan, perancangan bentuk realistik maupun imajiner sangat tergantung dari penguasaan garis. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penguasaan terhadap sifat-sifat garis sesuai dengan iramanya seperti garis lurus memberikan perasaan yang berbeda dengan garis melengkung, yang lurus memberi kesan kaku dan yang melengkung memberi kesan luwes dan lemah lembut. Di samping itu kesan garis juga sangat tergantung dari ukuran, tebal tipisnya (volumenya).

Garis yang menjadi bahasa pokok dalam berekspresi, dalam buku seni rupa mengatakan bahwa dengan garis kita dapat menentukan dan menghasilkan beberapa kemungkinan bentuk karya seni rupa. Garispun dapat mewakili sifat atau karakter seseorang berdasarkan coretan-coretan garis yang dihasilkannya. Perhatikan gambar anak-anak, justru garis merupakan media yang baik untuk menyalurkan segala gagasan dan ekspresinya (J. Budhi Raharjo, 1987: 41).

## 2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah bidang kecil yang terjadi karena dibatasi sebuah kontur (garis) atau dibatasi oleh warna yang berbeda dan gelap terang pada teknik arsiran karena adanya tekstur. Berdasarkan kategori sifatnya, bentuk (*shape*) dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori:

### A. Bentuk Geometrik

Bentuk geometrik merupakan bentuk yang dapat diukur. Bentuk atau bidang geometrik ini sangat umum dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Contoh dari bentuk geometris adalah lingkaran, segitiga, persegi, kotak, dan lain-lain.

### B. Bentuk Natural

Bentuk natural merupakan bentuk yang ukurannya dapat berubah dan berkembang. Bentuk atau bidang natural diambil dari bentuk hewan, tumbuhan, dan manusia yang merupakan makhluk hidup. Bentuk natural ini tercipta atas hasil kreasi para pelukis sehingga memiliki tampilan yang estetik dan sesuai dengan tema serta gaya masing-masing pelukis.

### C. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak merupakan bentuk yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak terdefinisi. Bentuk atau bidang abstrak diambil dari bentuk-bentuk yang ada di

alam. Bentuk abstrak dibuat dengan menyederhanakan bentuk-bentuk benda yang ada di alam.

### 3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam usaha memperoleh kasar atau halus bidang permukaan gambar. (Dharsono, 2004: 41-47).

### 4. Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Warna sebagai salah satu elemen medium seni rupa dibagi menjadi tiga yaitu: warna primer, warna skunder, warna tersier, warna juga memiliki sifat corak (*hue*), nada (*tone*), kekuatan (*intensity*), kesan suhu (*temperature*), suasana (*mood*), kesan-jarak (*distance*) (Djelantik, 2004: 27-29). Warna sebagai ekspresi, kehadiran warna disini dapat dilihat dari pengelompokan warna. Warna hangat yaitu merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna yang berbeda dari merah ke kuning. Warna sejuk yaitu dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru. Warna tegas yaitu biru, merah, kuning, putih, hitam. Warna tua atau gelap yaitu warna-warna yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dan sebagainya). Warna muda atau terang yaitu warna-warna yang mendekati warna putih. Warna tenggelam yaitu semua warna yang diberi campuran abu-abu.

Penilaian keterampilan menggambar ekspresi dilakukan dengan menggunakan empat indikator yaitu, kualitas garis, bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), dan warna. Berikut ini adalah analisis beberapa karya *finger painting* siswa kelas I SD Negeri 130 Pekanbaru.



**Gambar 13. Karya Fazira Andriadi**

Karya Fazira Andriadi visual karya ini tampak memperlihatkan bidang-bidang non geometris yang sangat sederhana, yang dibuat secara berulang-ulang. Ukuran bidang yang dibuat cukup variatif karena terdiri dari beberapa ukuran, bidang berukuran besar besar, bidang berukuran sedang, dan bidang berukuran kecil. Warna yang hadir sangat harmonis terdiri dari dua *warm color* (memiliki nuansa hangat), *cool color* (memiliki nuansa dingin). *Warm color* pada karya ini terdiri dari warna kuning dan merah sedangkan *cool color* terdiri

dari biru muda, biru tua dan warna hijau. Ada warna secara tidak sengaja tercampur akibat proses persinggungan warna yang satu dengan warna yang lain, proses pencampuran warna kuning dengan warna merah dan hijau melahirkan warna sekunder yaitu warna warna hijau. Komposisi dari karya ini adalah asimetris yang memiliki pergerakan kearah kanan dan memiliki kesatuan yang sangat bagus, garis terlihat hanya sedikit diatas warna (garis geometris) setengah lingkaran efek dari penggunaan jari-jari dan bidang yang lain terlihat sentuhan telapak tangan. Pusat perhatian (*center of interest*) pada karya ini tidak begitu terlihat, karena warna dan bidang sama-sama kuat atau sama-sama mendominasi.



**Gambar 14. Karya Novel Pratama**

Karya Novel Pratama ini memperlihatkan bidang non geometris (bentuk tidak beraturan), bentuk yang hadir terkesan acak dan tanggung-tanggung. Proses pencampuran warna dilakukan diatas kertas langsung, sehingga hasil yang didapat dari pencampuran secara langsung diatas kertas kurang bagus dan kurang maksimal. Warna yang dibuat dalam karya ini meliputi warna kuning/yellow dan biru atau *cyan* merupakan warna primer (warna pertama atau warna pokok). Warna oranye dan hijau merupakan warna skunder (warna kedua pencampuran dua warna primer). Warna merah jingga atau vermilion merupakan warna intermediate (warna diantara warna primer dan skunder). Pencampuran warna yang satu dengan yang lainnya menghasilkan warna tipis dan flat. Visual karya ini tampak tidak terkendali digores diatas kertas begitu saja, terlihat beberapa warna dibuat memenuhi bidang (warna kuning, hijau, merah). Karya ini tidak terlihat memiliki pusat perhatian (*center of interest*) yang jelas karena semua warna dibuat dengan ukuran atau bidang yang sama dan seimbang, sehingga komposisi yang dihasilkan dalam karya ini cenderung terlihat datar.



**Gambar 15. Karya Ian Hagai**

Karya Ian Hagai secara visual karya ini memperlihatkan garis sangat spontan, liar, berenergi dan cenderung ekspresif. Warna yang hadir sangat variatif terdiri dari tiga katagori warna: *warm color* (memiliki nuansa warna yang hangat), *cool color* (memiliki nuansa warna

yang dingin) dan *neutral color* (memiliki nuansa alami atau netral). *Warm color* pada karya ini terdiri dari: warna merah tua, kuning, oranye. *Cool color* terdiri dari warna hijau, warna biru muda, warna biru tua, dan *neutral color* terdiri dari warna ungu dan warna coklat tua. Warna terlihat matang dan bagus diperoleh dari percampuran warna yang berbeda. Pencampuran hasil dari warna yang satu dengan warna yang lainnya menghasilkan gradasi warna yang transparan atau tipis sehingga warna terlihat bergradasi. Karya ini memiliki keseimbangan dan kesatuan yang baik terlihat komposisi yang dibuat asimetris, bidang yang lebih besar dibuat disebelah kiri dan bidang yang lain menyebar disebelah kanan, terlihat warna-warna yang hadir menyebar secara terkontrol. Pusat perhatian (*center of interest*) dari karya ini adalah bidang yang paling besar dengan dominasi warna biru dan hijau.



**Gambar 16. Karya Rahmawati Amora**

Karya Rahmawati Amora, visual karya ini memperlihatkan garis lebih utama dari pada bidang, garis yang hadir sangat variatif terdiri dari beberapa ukuran mulai dari garis panjang, garis pendek, garis sedang, bidang pendek, bidang panjang, garis melengkung, garis bergelombang, garis setengah lingkaran dan garis tidak beraturan. Sedangkan bidang hanya terlihat pada beberapa sudut (efek dari goresan telapak tangan). Proses pembuatan karya ini garis lebih dominan dari pada bidang, garis dibuat sangat spontan dan penuh energi/power namun terkontrol dan penuh pertimbangan. Seperti contoh garis lurus yang berukuran panjang dan pendek dibuat sangat spontan dan ekspresif, sedangkan garis lengkung dibuat secara berulang-ulang sehingga kehadirannya tampak lembut mengimbangi garis lurus. Kehadiran garis yang beragam memunculkan irama dan tekstur yang kuat, sehingga karya ini memiliki ruang, kedalaman dan ketebalan (volume). Warna dalam karya ini sangat matang terdiri dari: warna merah, warna oranye, warna ungu kemerah-merahan, warna coklat muda, warna coklat tua, warna biru muda, biru tua, dan warna hijau tua. Perpaduan warna yang satu dengan warna yang lainnya menghasilkan komposisi jejak-jejak warna yang berdimensi sehingga menghasilkan gradasi warna yang kontras.

Karya yang lainnya terdapat di dalam lampiran, menurut indikator keterampilan menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting tergolong terampil.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis keterampilan menggambar ekspresi menggunakan metode finger painting pada siswa kelas i sd negeri 130 pekanbaru dapat disimpulkan bahwa hasil karya finger painting dari 20 siswa kelas i sd negeri 130 pekanbaru berjumlah 20 karya. Hasil penilaian dari dua orang penilai diperoleh jumlah rata-rata skor keseluruhan = 67,00 yang dikonversikan pada skala likert maka masuk kriteria = baik, dengan kategori terampil. Keterampilan menggambar ekspresi dengan metode finger painting pada siswa kelas i sd negeri 130 pekanbaru ditunjukkan dengan empat indikator, yaitu: garis, bentuk (shape), tekstur (texture), dan warna.

## **REFERENSI**

- Bahari, N. 2008. Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharsono. 2007. Estetika. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains. Kementerian Pendidikan Nasional.
2010. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Muhammad, A. 2009. Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak. Yogyakarta: Power Books.
- Pamadhi, H. dan Evan, S. 2008. Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamilu, A. 2007. Mengembangkan Kreativitas & Kecerdasan Anak. Jakarta: Citra Media.
- Rahmawati. Y. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak- Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Siti Aisyah, dkk. 2007. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Soegeng, dkk. 1987. Pengantar Apresiasi Seni Rupa. Surakarta: ASKI.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. 2000. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukarjo. 2009. Evaluasi pembelajaran/perkuliahahan bidang studi. Diklat tidak diterbitkan, Program S2 TP Khusus, UNY.

Sumanto. 2005. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.

Sumardjo, J. 2000. Filsafat Seni. Bandung: ITB.

Susanto, M. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta dan Bali: Dictiart Lab dan Djagad Art House.

Widia, P. dkk. 2005. Metode Pengembangan Seni. Jakarta: Universitas Terbuka. Yuliani. N. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.