

**PENGARUH *FINGER PAINTING STORY* TERHADAP  
PENINGKATAN PEMAHAMAN LOGIKA ANAK**

(Penelitian pada anak Kelompok B 2 TK ABA 1 Baledono  
Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2016 / 2017)

**SKRIPSI**



Disusun Oleh :  
Khoirul Maslakhah  
NIM : 12.0304.0002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2017**

**PENGARUH *FINGER PAINTING STORY* TERHADAP  
PENINGKATAN PEMAHAMAN LOGIKA ANAK**

(Penelitian pada anak Kelompok B 2 TK ABA 1 Baledono  
Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2016 / 2017)

**SKRIPSI**



Disusun Oleh :  
Khoirul Maslakhah  
NIM : 12.0304.0002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2017**

# **PENGARUH *FINGER PAINTING STORY* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN LOGIKA ANAK**

(Penelitian pada anak Kelompok B 2 TK ABA 1 Baledono  
Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2016 / 2017)

## **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Studi Pada  
Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Disusun Oleh :  
**Khoirul Maslakhah**  
NIM : 12.0304.0002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2017**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI BERJUDUL

# PENGARUH *FINGER PAINTING STORY* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN LOGIKA ANAK

(Penelitian pada anak Kelompok B 2 TK ABA 1 Baledono  
Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2016 / 2017)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang untuk dipertahankan di depan  
Dewan Penguji Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Pendidikan



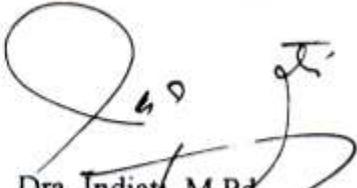
Disusun Oleh :

Nama : Khoirul Maslakhah

N I M : 12.0304.0002

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing 1



Dra. Indiaty, M.Pd  
NIP. 19600328 198811 2 001

Dosen Pembimbing 2



Dede Yudi, S.Pd  
NIDN. 0620068203

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI BERJUDUL**  
**PENGARUH *FINGER PAINTING STORY* TERHADAP**  
**PENINGKATAN PEMAHAMAN LOGIKA ANAK**

Oleh :  
Khoirul Maslakhah  
12.0304.0002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi, dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Tim Penguji

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Januari 2017

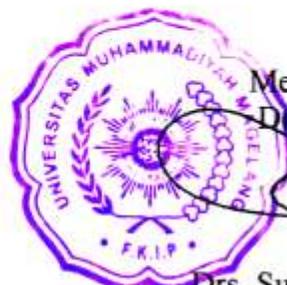
Tim Penguji Skripsi

1. Dra. Indiaty, M.Pd. (Ketua/Anggota) : .....

2. Dede Yudi, S.Pd. (Sekretaris/Anggota) : .....

3. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. (Anggota) : .....

4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Anggota) : .....



Mengesahkan  
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M.Pd.  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : KHOIRUL MASLAKHAH  
N I M : 12.0304.0002  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh *Finger Painting Story* Terhadap  
Peningkatan Pemahaman Logika Anak

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, Desember 2016

Yang Menyatakan

  
Khoirul Maslakhah  
12.0304.0002

## **MOTTO**

“... Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa ...”

(Q.S. Al Maidah ayat 2)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Bapak Much Qosim (Alm.) dan Ibu S. Suryanawati, B.A tercinta.
2. Keluarga besar PAUD Terpadu 'Aisyiyah 1 Purworejo, yang memberi motivasi serta kesempatan untuk berekspresi.
3. Almamater Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

# **PENGARUH *FINGER PAINTING STORY* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN LOGIKA ANAK**

**(Penelitian pada anak Kelompok B 2 TK ABA 1 Baledono  
Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2016 / 2017)**

**Khoirul Maslakhah  
12.0304.0002**

## **ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak pada kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo pada tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan menggunakan desain eksperimen dengan *pretest and posttest control design*. Subjek penelitian berjumlah 16 anak sebagai sampel, ditentukan secara *purposive sampling*. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan memberikan kegiatan *finger painting story* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan kegiatan *finger painting story*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi untuk mengetahui tingkat pemahaman logika anak.

Skor hasil akhir observasi pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan uji *nonparametric* dengan *SPSS for Windows versi 23*. Berdasarkan hasil uji *mann-whitney* diperoleh nilai Z sebesar -2,836 dengan  $p = 0,003$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti bahwa ada pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak.

**Kata kunci : *Finger Painting Story*, Pemahaman Logika**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Finger Painting Story* terhadap Peningkatan Pemahaman Logika Anak”. Penelitian dilakukan pada anak Kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo, tahun pelajaran 2016/2017.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Subiyanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang,
3. Khusnul Laely, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
4. Dra. Indiati, M.Pd. selaku pembimbing 1 dan Dede Yudi, S.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini,
5. Kepala Sekolah, Guru dan Karyawan di TK ABA 1 Baledono Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo,
6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu memberikan bantuan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mohon saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan kedepannya. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat memberi sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya serta praktisi dan pemerhati pendidikan anak usia dini khususnya.

Magelang, Desember 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Halaman Penegasan .....	ii
Halaman Persetujuan .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Halaman Pernyataan .....	v
Motto .....	vi
Persembahan .....	vii
Abstraksi .....	viii
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar .....	xvii
Daftar Lampiran .....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat teoritis .....	6
2. Manfaat praktis .....	6

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
A.	Pemahaman Logika Anak .....	7
1.	Pengertian pemahaman logika anak .....	7
2.	Faktor yang mempengaruhi pemahaman logika anak .....	12
3.	Cara meningkatkan pemahaman logika anak .....	15
B.	<i>Finger Painting Story</i> .....	17
1.	Pengertian <i>finger painting story</i> .....	17
2.	Tujuan <i>finger painting story</i> .....	22
3.	Manfaat <i>finger painting story</i> .....	24
C.	Pengaruh <i>Finger Painting Story</i> terhadap Pemahaman Logika Anak .....	26
D.	Kerangka Pemikiran .....	29
E.	Hipotesis .....	30
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Rancangan Penelitian .....	32
B.	Identifikasi Variabel Penelitian .....	33
1.	Variabel bebas .....	33
2.	Variabel terikat .....	33
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	33
1.	Pemahaman logika anak .....	33
2.	<i>Finger Painting Story</i> .....	34
D.	Subjek Penelitian .....	34
1.	Populasi .....	35

2. Sampel .....	35
3. Teknik sampling .....	35
E. Metode Pengumpulan Data .....	36
1. Metode observasi .....	36
2. Metode dokumentasi .....	37
F. Kerangka Penelitian .....	37
G. Prosedur Penelitian .....	39
1. Persiapan pelaksanaan penelitian .....	39
2. Pelaksanaan penelitian .....	40
H. Validitas Data .....	41
I. Metode Analisis Data .....	45
1. Analisis univariat .....	45
2. Analisis bivariat .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Deskripsi data penelitian .....	47
2. Hasil pengujian hipotesis .....	58
B. Pembahasan .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	67
1. Kesimpulan teoritis .....	67
2. Kesimpulan hasil penelitian .....	67

B. Saran .....	68
1. Bagi sekolah .....	68
2. Bagi guru .....	68
3. Bagi peneliti lain .....	69
Daftar Pustaka .....	70
Lampiran .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1 <i>Pretest-posttest control group design</i> .....	38
2 Kisi-kisi instrumen pemahaman logika anak .....	42
3 Kisi-kisi instrumen pemahaman logika anak (yang telah disetujui) .....	44
4 Hasil pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	48
5 Hasil penghitungan statistik data pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	48
6 Hasil pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok kontrol .....	50
7 Hasil penghitungan statistik data pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok kontrol .....	50
8 Hasil pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	52
9 Hasil penghitungan statistik data pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	53
10 Hasil pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok kontrol .....	54
11 Hasil penghitungan statistik data pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen kontrol .....	54

Tabel	halaman
12 Perbandingan hasil pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kontrol .....	56
13 Perbandingan hasil pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kontrol .....	57
14 Pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	59
15 Pengukuran awal dan pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	60
16 Pengukuran awal dan pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok kontrol .....	60
17 Pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1 Kegiatan bercerita menggunakan peraga gambar .....	18
2 Tahap awal pengenalan kegiatan <i>finger painting</i> .....	19
3 Proses kegiatan <i>finger painting</i> dapat dilakukan berulang-ulang pada bidang gambar seperti kertas, karton maupun kain .....	20
4 Contoh ekspresi anak pada kegiatan <i>finger painting</i> .....	20
5 Kegiatan <i>finger painting</i> yang sudah mulai terarah atau bertema	21
6 Bercerita melalui kegiatan melukis dengan jari ( <i>finger painting story</i> ) .....	22
7 Skema kerangka berfikir .....	30
8 Diagram pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	49
9 Diagram pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok kontrol .....	51
10 Diagram pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen .....	53
11 Diagram pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok kontrol .....	55
12 Diagram perbandingan hasil pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kontrol .....	57

Gambar	halaman
13 Diagram perbandingan hasil pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen dan kontrol .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian .....	74
2. Surat Keterangan Uji Validitas .....	77
3. Lembar Instrumen .....	80
4. Lembar Observasi .....	84
5. Pedoman <i>Check-List</i> Lembar Observasi .....	87
6. Jadwal Observasi dan Pemberian <i>Treatment</i> .....	95
7. Hasil Pengukuran Awal dan Akhir .....	100
8. Uji Hipotesis .....	106
9. Contoh Panduan Kegiatan <i>Finger Painting Story</i> .....	111
10. Dokumentasi Kegiatan <i>Finger Painting Story</i> .....	124
11. <i>Fotocopy</i> Proses Bimbingan Skripsi .....	129

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasar pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan mental anak sebagai persiapan untuk memasuki Sekolah Dasar. Disamping itu tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Salah satu lingkungannya adalah lembaga pendidikan.

Lembaga pendidikan, baik formal maupun non-formal ikut mewarnai dalam membentuk dan mempersiapkan masa depan anak-anak dalam menghadapi era yang dinamis. Menurut Asmani (2009:7), “Lembaga pendidikan mempunyai tugas mengasah tiga dimensi kecerdasan sekaligus, baik afektif (emosional), kognitif (intelektual), maupun psikomotorik (keterampilan)”. Usaha untuk meningkatkan tiga aspek tersebut perlu disesuaikan dengan tugas perkembangan anak.

Perkembangan anak Taman Kanak-kanak, antara usia 4 – 6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia dini tersebut mencakup perkembangan fisik motorik, perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan perkembangan bahasa. Dalam bukunya Asmani (2009:7), "... fakta membuktikan, porsi pendidikan kognitif sangat besar, sehingga mendominasi hampir seluruh kurikulum dan kegiatan yang ada". Hal ini juga terjadi pada pendidikan anak usia dini.

Anak usia dini (0 – 8 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Banyak potensi anak yang dapat dikembangkan pada masa ini, terutama aspek kognitif anak yang memiliki peran lebih banyak ke tahap perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek kognitif yang sangat penting yaitu pemahaman logika. Pembelajaran konsep matematika di taman kanak-kanak anak hanya sebatas pengenalan agar anak tahu / mengerti serta memiliki banyak pengetahuan. Hal ini menuntut seorang guru dapat menerapkan cara / metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga mudah dipahami, karena anak lebih tertarik dan antusias jika guru menyampaikan suatu pembelajaran menggunakan media yang menarik.

Hasil observasi di TK ABA 1 Baledono Purworejo, diperoleh bahwa dari 66 jumlah anak di Kelompok B terdapat 16 anak yang kurang perhatian selama guru memberikan pembelajaran. Anak yang berjumlah 16 tersebut berada di Kelompok B2 TK ABA 1 Baledono Purworejo. Peneliti mengamati

hal tersebut terjadi karena guru menjelaskan dengan peraga apa adanya dan kurang memanfaatkan media secara maksimal. Sehingga terlihat pada kemampuan anak saat guru mengulas kegiatan yang diberikan hari sebelumnya, tidak semua anak mampu menjawab dengan cepat dan tepat. Seolah guru tidak berhasil mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal pemahaman logika. Oleh karena itu guru harus aktif, kreatif dan inovatif serta memahami karakteristik anak dalam proses pembelajaran.

Suyanto (2005:127) menyatakan bahwa “Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi”. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih. Adapun strategi pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain, bernyanyi dan bercerita.

Bercerita merupakan salah satu strategi yang cukup efektif dalam penyampaian materi terkait dengan pemahaman anak. Dengan kata lain, pemahaman anak dapat terbangun ketika mendengarkan sebuah cerita. Bercerita tidak sekedar mengembangkan bahasanya saja, tetapi dapat diperluas dan dikembangkan untuk pemahaman berfikir anak melalui proses pembelajarannya. Ketika proses pembelajaran menggunakan metode bercerita, guru dapat menggunakan media gambar atau peraga agar anak lebih tertarik. Namun, masih banyak dijumpai penggunaan media gambar atau peraga dalam bercerita masih monoton, yaitu menggunakan apa yang sudah

ada atau tersedia. Sedangkan guru seharusnya kreatif dan inovatif, mulai dari menggunakan media atau peraga, cara penyampaiannya sampai pada proses pembelajaran.

Guru perlu membuat variasi media atau peraga yang digunakan ketika menggunakan teknik bercerita. Salah satunya dengan menggambar atau melukis. Menurut Mayesky (2011:vii), “melukis merupakan sebuah cara anak-anak mengkomunikasikan secara visual dan perasaan mereka tentang diri mereka dan dunia mereka”. Lebih lanjut dijelaskan bahwa “melalui lukisan, anak-anak dapat mengekspresikan reaksi mereka terhadap dunia sebagaimana yang dimengerti oleh mereka”. Sementara itu pendapat Pamadhi dalam Melinda (2013), manfaat yang didapat dari aktifitas melukis diantaranya adalah sebagai media untuk mengungkapkan perasaannya, sebagai alat bercerita, sebagai alat untuk bermain, melatih ingatan, melatih berfikir menyeluruh.

Guru dapat menentukan pilihan melukis untuk disampaikan kepada anak melalui bercerita atau sebaliknya, yaitu dengan menggunakan jari atau *finger painting*. *Finger painting* merupakan cara mengembangkan ekspresi melalui media melukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Listyowati dan Sugiyanto, (tt:2) :

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, yaitu melatih kemampuan motorik halus anak karena jari-jari anak akan bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya, mengembangkan dan mengenalkan berbagai warna dan bentuk, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi serta dapat dijadikan sebagai media mengekspresikan emosi anak.

Berdasarkan pendapat diatas, *finger painting* merupakan salah satu teknik melukis menggunakan jari yang dapat digunakan sebagai alat bercerita untuk melatih konsentrasi, mengungkapkan perasaannya dan mengembangkan ekspresi. Melalui teknik melukis dengan gerakan tangan tersebut, dapat juga digunakan untuk mengembangkan fantasi, imajinasi serta kreasi yang dapat dihubungkan dengan kemampuan anak dalam memahami, menggunakan cara berfikirnya atau logika anak.

Dari uraian tersebut, peneliti menggabungkan teknik bercerita melalui *finger painting* dan melakukan penelitian berjudul “Pengaruh *Finger Painting Story* terhadap Peningkatan Pemahaman Logika Anak”. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo, tahun pelajaran 2016 / 2017.

## **B.Rumusan Masalah**

Adakah pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak pada kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo ?

## **C.Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak pada kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan yang positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan aspek kognitif, khususnya logika untuk anak usia dini.
- b. Memberikan masukan dan ide baru pada teknik penyampaian materi untuk anak didik, guna pengembangan kreasi guru dalam melakukan proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan kegiatan bercerita melalui *finger painting* dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

#### b. Bagi guru

Kegiatan bercerita melalui *finger painting* dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan variasi pembelajaran yang bermakna bagi anak didik.

#### c. Bagi anak didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman logika pada anak.

#### d. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan tambahan pengalaman berekspresi tersendiri bagi peneliti dalam mengembangkan pemahaman logika anak.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pemahaman Logika Anak**

##### **1. Pengertian Pemahaman Logika Anak**

Pemahaman logika anak merupakan gabungan dari makna pemahaman dan logika anak. Secara etimologi (Depdikbud, 1990) pemahaman berasal dari kata paham yang artinya pengertian, pengetahuan yang banyak; pendapat, pikiran; aliran, haluan, pandangan; mengerti benar (akan), tahu benar (akan); pandai dan mengerti benar (tentang suatu hal). Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : mengerti benar (akan), mengetahui benar; memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe- an menjadi pemahaman, artinya proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan / mempelajari baik-baik supaya paham. Sementara itu, dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Fajri dan Senja (tt) mengatakan pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses, perbuatan, cara memahami.

Pemahaman merupakan salah satu tingkat perilaku kognitif dari enam tingkat perilaku kognitif menurut Taksonomi Bloom. Menurut Munandar (2012:162), “Pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi, tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru atau berbeda. Menerjemahkan, menafsirkan dan memperhitungkan atau meramalkan kemungkinan, termasuk ketrampilan”.

Berdasar definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi yang merupakan suatu proses, cara memahami atau mempelajari dengan baik-baik supaya paham.

Pembahasan selanjutnya adalah kata logika, oleh Ranjabar (2015:49) didefinisikan sebagai berikut :

Secara etimologis, logika adalah istilah yang dibentuk dari kata “logikos”, yang berasal dari kata benda “logos”. Kata logos berasal dari bahasa Yunani yang berarti sesuatu yang diutarakan, suatu pertimbangan akal (pikiran), kata, percakapan atau ungkapan lewat bahasa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa logika adalah “suatu pertimbangan akal atau pikiran yang diutarakan lewat kata dan dinyatakan dalam bahasa”.

Ranjabar (2015), juga mengemukakan bahwa logika didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan dan kecakapan untuk berpikir lurus (tepat). Definisi ini menekankan dua hal, yaitu logika sebagai ilmu pengetahuan dan logika sebagai kecakapan. Sebagai ilmu pengetahuan, logika merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis sehingga membentuk suatu kesatuan serta memberikan penjelasan tentang metode serta prinsip mengenai pemikiran yang tepat. Dan sebagai kecakapan, logika merupakan suatu keterampilan untuk menerapkan hukum-hukum pemikiran yang tepat itu dalam praktik.

Peneliti mengutip pendapat Copi dalam Mundiri (2015:2) yang menyatakan bahwa “logika adalah ilmu yang mempelajari metode dan hukum-hukum yang digunakan untuk membedakan penalaran yang betul dari penalaran yang salah”. Mundiri (2015) juga menegaskan bahwa logika

membantu manusia berpikir lurus, efisien, tepat dan teratur untuk mendapatkan kebenaran dan menghindari kekeliruan.

Berdasar beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa logika adalah ilmu pengetahuan dan kecakapan dalam berpikir lurus, untuk penalaran yang tepat demi mendapatkan kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan secara rasional.

Berkaitan dengan pemahaman logika pada anak, maka pengertian tentang anak perlu disamakan terlebih dahulu. Dipaparkan oleh Sujiono, (2009:6) :

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak pada usia 0 – 8 tahun, sering disebut sebagai anak usia dini. Menurut Berk dalam Sujiono (2009:6), “Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia”.

Pemahaman logika anak usia dini berkaitan dengan perkembangan kecerdasan kognitif. Seperti telah disebutkan pada bab sebelumnya, bahwa terdapat tiga aspek pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang perlu diasah kecerdasannya, yaitu : afektif, kognitif dan psikomotorik. Ketiganya termasuk dalam penjabaran pengembangan kecerdasan. Lebih lanjut Sujiono (2009), menjelaskan bahwa salah satu kecerdasan dari delapan

kecerdasan ganda yang dilontarkan oleh Gardner dalam bukunya *Frames of Mind* yaitu kecerdasan logis-matematis. Kecerdasan ini berhubungan dengan logika, abstraksi, penalaran induktif dan deduktif serta angka. Sehingga lebih mengarah pada kemampuan penalaran, pengenalan pola abstrak, berpikir ilmiah dan penyelidikan serta mampu mengerjakan perhitungan yang kompleks.

Menurut salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud R.I) Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, pada indikator pencapaian perkembangan anak, dirumuskan berdasarkan Kompetensi Dasar dimana Kompetensi Dasar tersebut dirumuskan berdasarkan Kompetensi Inti. Uraian indikator pencapaian perkembangan anak telah disusun berdasarkan kelompok usia. Untuk anak usia 5 – 6 tahun yang ada keterkaitan dengan pemahaman logika anak, disebutkan sebagai berikut :

- a. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi;
- b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur dan ciri-ciri lainnya;
- c. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain;
- d. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda;

- e. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku;
- f. Menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci;
- g. Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan;
- h. Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan / atribut dan tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut
- i. Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya;
- j. Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan;
- k. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana;
- l. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri;
- m. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya;
- n. Memilih kegiatan / benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada;
- o. Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung;

Aspek atau dimensi pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia lima sampai enam tahun diuraikan pula oleh Yus (2012), yakni berhubungan dengan kemampuan anak dalam pemahaman identifikasi tubuh manusia; identifikasi benda disekitarnya; urutan benda dengan dasar tertentu;

identifikasi arah; menunjukkan sebab akibat; merencanakan masa depan secara sederhana dan menunjukkan pemahaman konsep sederhana.

Pemahaman logika anak dalam hal ini merupakan gabungan dari makna pemahaman dan logika anak. Logika anak yang dimaksud adalah logika yang berkaitan dengan kecerdasan kognitif (salah satunya kecerdasan logika matematika) berdasarkan perkembangan anak usia dini. Jadi, pemahaman logika anak usia dini adalah kecakapan atau kemampuan anak dalam proses memaknai segala sesuatu berdasar penalarannya dan mampu mengutarakan dengan caranya yang khas sesuai dengan usia anak pada tingkat perkembangan dan tugasnya.

Peneliti menyusun instrumen dan indikator pada lembar observasi pemahaman logika anak, difokuskan pada mengidentifikasi benda, mengurutkan benda, mengelompokkan benda, mengenal konsep, mengenal sebab akibat dan mengidentifikasi arah secara sederhana.

## 2. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Logika Anak

Pemahaman logika anak yang berkaitan erat dengan perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif merupakan aspek yang penting dikembangkan karena perkembangan kognitif mempengaruhi cara berfikir dan penalaran seseorang. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Susanto dalam tulisan Yusriani (2015), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain :

a. Faktor *hereditas* / turunan

Teori *hereditas* atau *nativisme* yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat bernama Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Sehingga dapat dikatakan bahwa taraf intelegensi atau kecerdasan merupakan bawaan sejak lahir.

b. Faktor lingkungan

Menurut John Locke, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya, sehingga taraf inteligensi termasuk didalamnya memahami segala sesuatu, sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor kematangan

Tiap organ baik fisik maupun psikis dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender). Pada anak usia dini, yang dimaksudkan adalah pencapaian sesuai usia anak pada tugas dan perkembangannya.

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga dapat dikatakan seseorang berbuat itu dipengaruhi oleh kecerdasannya. Terlebih pada anak usia dini yang masih dalam

masa perkembangan, baik secara fisik psikis sangat dipengaruhi faktor pembentukan ini.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Erat pula kaitannya dengan kemauan dan kemampuan dalam memahami (berfikir).

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Ditambahkan pula oleh Aryanti, dkk (2013) pada penelitiannya menjelaskan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak, khususnya pada tahap pemahaman logikanya dapat juga dipengaruhi oleh pemanfaatan media disamping keenam faktor tersebut diatas.

Dengan demikian, faktor yang mempengaruhi pemahaman logika anak berasal dari dalam dan dari luar diri anak. Keduanya sangat berkaitan satu dengan yang lain pada proses pencapaian pemahaman logika anak, maka perlu diusahakan secara maksimal agar dapat saling mendukung khususnya pada perkembangan pemahaman logika anak.

### 3. Cara Meningkatkan Pemahaman Logika Anak

Pemahaman logika anak dapat ditingkatkan dengan beragam cara. Rohmitawati (2008), dalam artikelnya menuliskan stimulasi untuk mengembangkan pemahaman logika anak, dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan sehari-hari dan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dijelaskan lebih lanjut oleh Musfiroh (2005), bahwa cara menstimulasi kecerdasan logika matematika anak dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran konkret atau nyata yang dapat dijadikan bahan percobaan, seperti permainan mencampur warna dan permainan aduk garam - aduk pasir. Musfiroh (2005:61) juga berpendapat bahwa :

Kecerdasan logika matematika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa tahu anak. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan anak dan memberikan permainan-permainan yang merangsang logika anak seperti maze, permainan misteri, permainan yang menggunakan kemampuan membandingkan dan permainan yang membutuhkan kemampuan memecahkan masalah. Apabila perlu, ajaklah anak-anak mendatangi tempat-tempat yang dapat mendorong pemikiran ilmiah, seperti pameran komputer, museum.

Pada kegiatan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak, menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Aryanti, dkk (2013) memberikan penegasan untuk meningkatkan perkembangan kognitif khususnya pada pemahaman logika anak, yaitu : dalam melakukan kegiatan pembelajaran anak diharapkan lebih kreatif dan aktif. Guru harus memperhatikan secara seksama kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga kemampuan yang diperoleh anak benar-benar berkembang sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan kognitif anak.

Hal ini harus didukung oleh semua pihak yang dekat dengan anak. Guru diharapkan lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menentukan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan anak antusias ketika mengikutinya. Disamping itu pihak sekolah terutama kepala sekolah diharapkan mampu memberikan segala hal yang dibutuhkan, terutama informasi mengenai metode dan media pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan daya pikir dan pemahaman anak.

Berdasarkan penjabaran tentang pemahaman logika anak, mulai dari pengertian, faktor yang mempengaruhi dan cara meningkatkannya, dapat dibuat pernyataan bahwa kemampuan pemahaman logika anak yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor dan cara meningkatnya. Mengingat penelitian ini merujuk pada anak usia dini, maka cara yang digunakannyapun harus sesuai dengan strategi pembelajaran pada anak usia dini, salah satunya melalui bercerita. Disebutkan pula cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman logika anak, harus kreatif dan inovatif. Guru disarankan melakukan kegiatan yang belum biasa dilakukan. Sehingga peneliti memilih kegiatan bercerita melalui *finger painting* atau *finger painting story* sebagai kajian penelitian untuk meningkatkan pemahaman logika anak.

## **B. *Finger Painting Story***

### 1. Pengertian *finger painting story*

*Finger painting story*, berasal dari dua arti kata dalam bahasa Inggris yaitu *story* dan *finger painting*. Menurut Echols dan Shadily (2005), *story* berarti cerita, ceritera, riwayat; sedangkan *finger painting* berarti cat untuk lukisan dengan jari atau tangan.

*Story* yang berarti cerita, pada pembelajaran anak usia dini diasumsikan sebagai kegiatan bercerita. Madyawati (2016:163), menulis “kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang bermakna dalam kaitannya dengan perkembangan anak”. Untuk lebih menjelaskan pengertian bercerita, peneliti mengutip pendapat Bachri (2005:10), bahwa “bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain”. Dituliskan pula oleh Bachri (2005), dalam pendidikan anak usia dini salah satu metode yang dipergunakan adalah metode bercerita yang sesuai dengan tujuan pengembangan anak di Taman Kanak-kanak. Lebih lanjut Madyawati dan Yudi (2011:35) menyatakan bahwa “dengan keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam ide, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan serta keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh”. Sementara itu menurut Burhan Nurgiyantoro dalam tulisan Hardini (2012), mengemukakan bahwa ada beberapa bentuk kegiatan yang dapat dilakukan untuk pembelajaran pada

anak, yaitu bercerita berdasarkan gambar, wawancara, bercakap-cakap, berpidato dan berdiskusi.

Peneliti menyimpulkan kegiatan bercerita ini merupakan salah satu metode dan strategi pada pembelajaran untuk anak usia dini dalam menyampaikan ide yang bermakna bagi anak, baik melalui gambar ataupun kegiatan lain. Untuk itu perlu upaya agar anak dapat menikmati sebuah cerita dengan membuatnya terkesan serta mampu memahami dengan caranya yang khas.

### Gambar 1

#### Kegiatan bercerita menggunakan peraga gambar



Sumber : [http://pgtk--darunnajah.blogspot.co.id/2012\\_05\\_01\\_archive.html](http://pgtk--darunnajah.blogspot.co.id/2012_05_01_archive.html)

*Finger painting* diartikan secara sederhana menjadi melukis dengan jari. Menurut Listyowati dan Sugiyanto, (tt:2) :

*Finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat.

Jenis kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan.

Mayer dalam tulisan Yusriani (2015), menyebutkan *finger painting* sebagai media baru dalam berekspresi yang menggambarkannya didasarkan pada berbagai gerakan tangan dan lengan. Sedangkan Mayesky (2011) mengemukakan bahwa *finger painting* atau melukis dengan jari merupakan aktivitas yang baik untuk pembelajaran pada anak. Kegiatan *finger painting* dapat dilakukan berulang-ulang. Pengulangan ini ditekankan pada proses, bukan produk.

Berikut ini disajikan beberapa gambar untuk menjelaskan pengertian *finger painting* :

## Gambar 2

### Tahap awal pengenalan kegiatan *finger painting*



Sumber : <https://parentingbarefootinsnow.wordpress.com/2013/04/24/>

**Gambar 3**

**Proses kegiatan *finger painting* dapat dilakukan berulang-ulang pada bidang gambar seperti kertas, karton ataupun kain**



Sumber : <http://www.kidsplaybox.com/flour-homemade-finger-paint-recipe/>

**Gambar 4**

**Contoh ekspresi anak pada kegiatan *finger painting***



Sumber : <http://www.schoolpaints.com/2012/07/finger-painting-school-paints.html>

**Gambar 5**

**Kegiatan *finger painting* yang sudah mulai terarah / bertema**



Sumber : <http://www.kidsplaybox.com/flour-homemade-finger-paint-recipe/>

Berdasarkan uraian diatas, maka *finger painting* adalah kegiatan yang dapat dilakukan berulang-ulang, merupakan proses yang berkaitan dengan cara berfikir anak melalui lukisan yang dibuat dengan jari. Kegiatan ini menggunakan media cat atau adonan khusus yang telah diberi warna pada bidang gambar (baik itu kertas, karton ataupun kain) serta membentuk konsep tertentu.

Peneliti menyimpulkan *finger painting story* sebagai strategi pembelajaran pada anak usia dini, menggunakan dua kegiatan sekaligus untuk menarik perhatian anak dalam mengembangkan cara berfikirnya, yaitu bercerita melalui kegiatan melukis dengan jari.

**Gambar 6**  
**Bercerita melalui kegiatan melukis dengan jari**  
**(*finger painting story*)**



Sumber : <http://webblogkkn.unsyiah.ac.id/blangawe8/program-kerja/>

## 2. Tujuan *finger painting story*

Setiap kegiatan tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai. Demikian pula halnya dengan kegiatan *finger painting story*. Kegiatan *finger painting story* adalah salah satu contoh bentuk interaksi antara guru dan anak sehingga ada proses timbal balik khususnya untuk anak ketika guru melakukan kegiatan tersebut. Tujuan dari kegiatan *finger painting story* merupakan gabungan antara tujuan *story* (bercerita) dan *finger painting* (melukis dengan jari), seperti halnya arti *finger painting story* yang diuraikan di atas.

Bercerita, pada dasarnya mempunyai tujuan utama untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seseorang yang bercerita harus memahami makna atas segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Burhan Nurgiyantoro dalam kajian pustaka yang ditulis Hardini (2012), yang menyatakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain.

Tujuan pembelajaran dengan bercerita dalam program kegiatan di Taman Kanak-kanak menurut Hidayat dalam Bachri (2005:11), adalah :

- a. Mengembangkan kemampuan dasar untuk pengembangan daya cipta, dalam pengertian membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinil dalam bertutur kata, berfikir serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus maupun kasar.
- b. Pengembangan kemampuan dasar dalam pengembangan bahasa agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.

Maka tujuan dari bercerita itu untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan berbagai cara penyampaian dan maksud yang ingin disampaikan. Bagi anak usia dini tujuan bercerita adalah untuk melatih daya tangkap anak, cara berfikir, konsentrasi, membantu pengembangan fantasi / imajinasi anak serta menciptakan suasana menyenangkan dan akrab.

Selanjutnya tujuan dari kegiatan *finger painting*, menurut Montolalu dalam tulisan Melinda (2013) yaitu mengembangkan ekspresi melalui media melukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi kreasi, melatih beragam kecakapan dalam memupuk perasaan keindahan. Sementara itu Rachmawati dan Kurniati (2012), berpendapat bahwa *finger painting* bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif serta

mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif. Sehingga tujuan dari *finger painting* adalah untuk mengenalkan estetika keindahan dan melatih imajinasi serta kecakapan anak, yang bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir sehingga akan ada pemahaman yang melibatkan logikanya.

Peneliti menyimpulkan tujuan dari *finger painting story* adalah melatih daya tangkap anak dalam berfikir pada penyampaian informasi yang disampaikan guru melalui lukisan jari.

### 3. Manfaat *finger painting story*

Pada sebuah kegiatan selain mempunyai tujuan, pasti ada manfaatnya. Manfaat *finger painting story* yang diuraikan penulis disini dirangkai dari gabungan manfaat *story* (bercerita) dan manfaat kegiatan *finger painting* (melukis dengan jari).

Musfiroh dalam kajian pustaka yang ditulis Hardini (2012) mengemukakan manfaat dari bercerita, diantaranya adalah “membantu pembentukan pribadi dan moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, memacu kemampuan verbal anak, merangsang minat menulis anak dan membuka cakrawala pengetahuan anak”. Pendapat lain tentang manfaat kegiatan bercerita dikemukakan oleh Bachri (2005:11) :

Kegiatan bercerita dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam kegiatan bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya, atau jika seandainya bukan merupakan hal baru tentu akan mendapatkan kesempatan untuk mengulang kembali ingatan akan hal yang pernah didapat atau dialaminya. Tambahan pengalaman tersebut tentu akan memperluas wawasan anak. Sementara itu cara berfikir anak juga akan mendapat

tambahan dengan pengenalan dan penambahan logika-logika atas cerita yang didengarkannya. Dengan semakin terlatih kemampuan berlogika melalui cerita yang didengarkannya anak akan memiliki cara berfikir yang lebih luas.

Kegiatan bercerita mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia Taman kanak-kanak. Dijelaskan lebih lanjut oleh Bachri (2005:12), “Dalam kegiatan bercerita anak juga akan terangsang kemampuan berfikir kognitif untuk menemukan rasional-rasional atas cerita yang didengarkan, kemudian berdasarkan cerita yang didengarnya ia mampu membuat imajinasi yang bersifat fantasi sebagai akibat dari pengaruh mental dari penceritaan”. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat bercerita bagi anak adalah untuk menambah pengetahuan, melatih kemampuan berlogika anak sehingga mampu menyalurkan kebutuhan imajinasi yang bersifat fantasi, sebagai tambahan pengalaman anak yang dapat memperluas wawasan serta cara berfikir anak.

Uraian selanjutnya tentang manfaat dari kegiatan *finger painting*.

Mengutip pendapat Listyowati dan Sugiyanto (tt:2), bahwa :

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, yaitu melatih kemampuan motorik halus anak karena jari-jari anak akan bergerak dan bergesekan dengan cat dan media lukisnya, mengembangkan dan mengenalkan berbagai warna dan bentuk, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi serta dapat dijadikan sebagai media mengekspresikan emosi anak.

Manfaat lain yang didapat dari kegiatan *finger painting* menurut Pamadhi dalam tulisan Melinda (2013), “...sebagai media mengungkapkan perasaannya, sebagai alat bercerita, sebagai alat untuk bermain, melatih ingatan, melatih berfikir menyeluruh”.

Sugiyanto dalam tulisan Melinda (2013), menyatakan manfaat dari *finger painting* adalah "...untuk mencurahkan, menuangkan, mengungkapkan segala perasaan dengan suatu alat melalui bidang datar". Maka peneliti menyimpulkan manfaat dari kegiatan *finger painting* bagi anak, yaitu sebagai alat bercerita untuk mengungkapkan segala perasaan melalui bidang datar, sehingga anak dapat berkonsentrasi untuk melatih ingatan serta melatih berfikir secara menyeluruh.

Berdasar uraian diatas, dapat dirangkum bahwa manfaat dari *finger painting story* adalah sarana bercerita untuk menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, sehingga dapat memperluas wawasan serta cara berfikir anak secara menyeluruh.

### **C. Pengaruh *Finger Painting Story* terhadap Pemahaman Logika Anak**

Bercerita melalui kegiatan melukis dengan jari atau *finger painting story* merupakan kegiatan dengan menggabungkan metode bercerita dan melukis dengan jari dalam usaha meningkatkan pemahaman logika anak. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam proses pemahaman logika, salah satu diantaranya faktor pembentukan. Pada anak usia dini yang berada dalam masa perkembangan, baik secara fisik psikis sangat dipengaruhi oleh faktor pembentukan disamping faktor lainnya. Peneliti memfokuskan pada faktor pembentukan sengaja yang terjadi di sekolah dimana ada kegiatan dan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menunjukkan perbedaan pemahaman logika anak sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.

Ada anak yang pemahamannya tetap seperti sebelumnya dan ada pula yang meningkat. Sehingga perlu diupayakan suatu cara atau strategi yang menarik untuk anak agar dapat menstimulasi perkembangannya khususnya dalam pemahaman logikanya.

Strategi yang sudah lazim dilakukan oleh seorang guru pada pendidikan anak usia dini adalah melalui bercerita. Namun sejauh ini, bercerita masih terpaku pada menarik perhatian anak dengan peraga atau media yang sudah ada tanpa guru melakukan hal lain kecuali bercerita. Padahal tidak semua anak dapat memperhatikan, konsentrasi dan duduk tenang mendengarkan cerita guru tanpa ada hal lain yang menarik dalam waktu cukup lama. Salah satu cara agar anak dapat fokus disaat guru bercerita adalah dengan menggunakan media *finger painting*. Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan warna yang cukup beragam dalam *finger painting* dapat menarik perhatian anak. Sehingga selain guru bercerita dengan alur yang telah dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian anak, penggunaan media *finger painting* diharapkan dapat membuat anak lebih lama bertahan duduk supaya fokus memperhatikan apa yang disampaikan guru. Singkatnya, guru menggunakan metode bercerita sambil melukis dengan jarinya untuk mendapatkan perhatian anak dalam memberikan pembelajaran.

Berangkat dari tujuan *finger painting story*, yaitu melatih daya tangkap anak dalam berfikir pada penyampaian informasi yang disampaikan guru melalui lukisan jari, peneliti menekankan pada upaya memahami

logika anak dengan melakukan kegiatan melukis menggunakan jari pada saat menerangkan atau memberi penjelasan untuk anak. Sehingga ketika guru aktif bercerita, anak-anak juga aktif memperhatikan gerak tangan guru membuat lukisan dengan jarinya yang berhubungan dengan cerita yang disampaikan guru agar memperoleh pemahaman dan melekat dalam pikiran anak. Saat melakukan kegiatan tersebut, anak pun diberikan kesempatan memberikan ide, gagasan atau bahkan kritik pada guru. Sebagai contoh guru bercerita tentang kendaraan, mobil misalnya, tetapi guru melukis dengan jarinya membentuk sebuah rumah. Ini tentu kurang sesuai dengan alur cerita. Namun bisa saja guru melakukan hal tersebut karena sengaja untuk mengetahui tingkat perhatian atau konsentrasi anak pada materi yang disampaikan guru. Sehingga dengan kegiatan *finger painting story* ini anak-anak lebih dapat antusias, konsentrasi dan menikmati serta paham dengan kegiatan yang diberikan.

Telah disebutkan bahwa manfaat dari kegiatan *finger painting story* adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan serta cara berfikir secara menyeluruh sebagai bentuk ungkapan ekspresi agar dapat diketahui orang lain. Hasil yang diharapkan setelah kegiatan *finger painting story* dilakukan, anak dapat lebih memahami materi yang disampaikan guru melalui kegiatan yang diberikan dengan cara menyenangkan, yaitu guru bercerita sambil membuat lukisan menggunakan jarinya sehingga dapat meningkatkan pemahaman berfikir anak.

Dengan *finger painting story* juga dapat diketahui seberapa jauh anak mampu merekam, memahami dan menganalisis informasi yang telah diterimanya. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan dan cara berfikir anak yang menunjukkan tingkat pemahamannya.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif. Mengandung maksud bahwa anak dengan suasana menyenangkan dapat dengan cepat memahami materi yang disampaikan guru. Guru perlu melakukan kreasi dan inovasi pada setiap kegiatan pembelajaran agar anak dapat memahami apa yang disampaikan guru, salah satunya dengan kegiatan *finger painting story*.

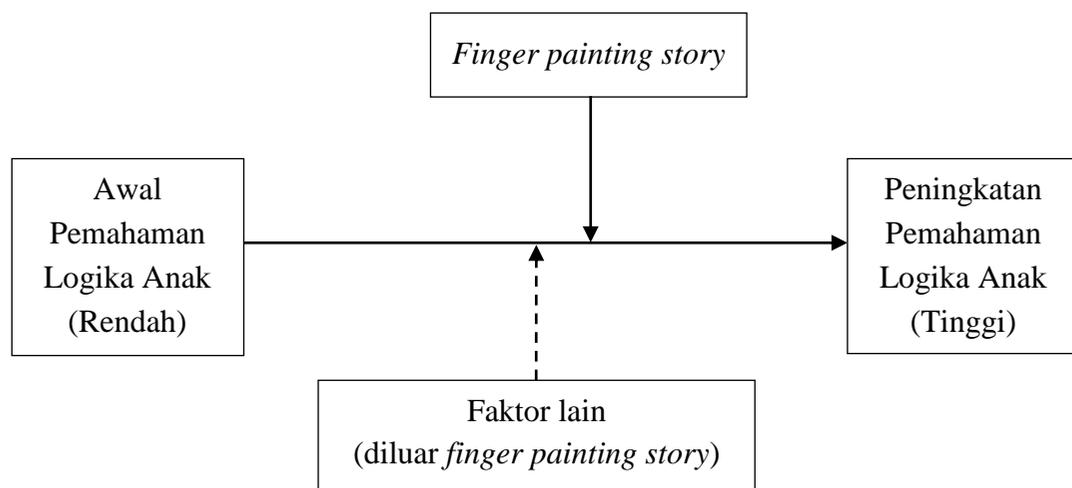
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak. Hal ini dimulai dari diketahuinya awal pemahaman logika anak yang masih rendah, kemudian guru melakukan inovasi dan kreasi dalam pembelajaran dengan menggunakan *finger painting story*. Pada saat guru memberikan pembelajaran menggunakan *finger painting story*, akan terjadi tahapan penerimaan pembelajaran pada anak. Anak melihat, memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan guru sesuai tugas dan perkembangannya. Selanjutnya anak mampu merekam dan menyimpannya sebagai ingatan pada proses berfikirnya, yang kemudian ditunjukkannya pada saat ditanyakan kembali sebagai tanda anak paham.

Pemberian pembelajaran / perlakuan atau *treatment* berupa kegiatan *finger painting story* pada anak, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman berfikir yang melibatkan logika anak. Sehingga dapat dilihat perubahannya pada hasil setelah pemberian perlakuan, meskipun ada faktor lain yang dapat mempengaruhi pemahaman logika anak pada proses perkembangannya.

Kerangka berfikir pada penelitian ini digambarkan dengan skema berikut :

**Gambar 7**

**Skema kerangka berfikir**



**E. Hipotesis**

Menurut Arikunto (2013:110), “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah : ada pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Sugiyono (2015) mengartikan metode penelitian pendidikan merupakan cara untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan tertentu, dikembangkan dan digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian, meliputi :

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian berkaitan dengan jenis penelitian yang dilakukan. Salah satu jenis penelitian berdasarkan sifat masalahnya adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2015) mengemukakan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Menurut Arikunto (2013), jenis eksperimen yang sudah dianggap baik karena sudah memenuhi persyaratan adalah *true experimental design*, yakni adanya kelompok lain yang disebut sebagai kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen sebagai pembanding dan ikut mendapatkan pengamatan.

Berdasar hal tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian *true experimental design* dengan desain *control group pretest-posttest*, yang melihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sehingga penelitian ini memberikan perlakuan berupa kegiatan *finger painting story* kepada sampel yang telah ditentukan, untuk mengetahui

perbedaan awal dan akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tentang pemahaman logika pada anak.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto (2013:161), "..., variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian". Ada dua variabel penelitian yang ditetapkan dalam hal ini, yaitu :

### 1. Variabel bebas (*independent variable*)

Sugiyono (2015:61), menyatakan bahwa "variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Maka yang menjadi variabel bebas disini adalah kegiatan *finger painting story*.

### 2. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Pendapat Sugiyono (2015:61), "variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Variabel terikat pada penelitian ini adalah pemahaman logika pada anak.

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

### 1. Pemahaman Logika Anak

Pemahaman logika anak adalah kemampuan anak dalam memaknai segala sesuatu berdasar penalarannya dan mampu mengutarakan dengan caranya yang khas sesuai dengan usia anak pada tugas dan perkembangannya.

Artinya, terdapat perubahan progresif sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman yang terdiri atas serangkaian perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif serta sikap mengerti atau tahu benar dalam batas yang layak dipahami oleh anak usia dini.

Dalam hal ini peneliti fokuskan pada kemampuan anak dalam mengidentifikasi benda, mengurutkan benda, mengelompokkan benda, mengenal konsep, mengenal sebab akibat dan mengidentifikasi arah secara sederhana. Alat ukur yang digunakan adalah lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator pencapaian kemampuan pemahaman logika anak untuk usia 5 – 6 tahun.

## 2. *Finger Painting Story*

Kegiatan *finger painting story* adalah strategi pembelajaran pada anak usia dini yang menggunakan dua kegiatan sekaligus untuk menarik perhatian anak dalam mengembangkan cara berfikirnya, yaitu bercerita melalui kegiatan melukis dengan jari.

Pelaksanaan *finger painting story* menggunakan ragam cerita yang digabungkan dengan kegiatan *finger painting* ketika guru memberikan penjelasan. Pada penelitian ini, perlakuan diberikan 8 kali (setiap satu minggu dua kali pertemuan) dengan waktu 15 menit pada setiap pertemuan.

## **D. Subjek Penelitian**

Arikunto (2013:188), menyatakan bahwa “subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti”. Pada penelitian ini meliputi :

### 1. Populasi

Pendapat Arikunto (2013:173), “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dengan usia 5 – 6 tahun pada Kelompok B di TK ABA 1 Baledono Purworejo, yang pada tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 66 anak.

### 2. Sampel

Dalam buku prosedur penelitian suatu pendekatan praktik yang ditulis Arikunto (2013:174), disebutkan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B2, berjumlah 16 anak.

### 3. Teknik Sampling

Sugiyono (2015) menyatakan, teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini, cara pengambilannya dengan sampel bertujuan atau *purposive sample*.

Menurut Arikunto (2013), sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek didasarkan atas adanya tujuan tertentu, bukan didasarkan atas strata, random atau daerah. Teknik *purposive sample* dilakukan karena beberapa pertimbangan dengan memenuhi syarat-syarat, diantaranya :

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan ciri-ciri, sifat atau karakter yang merupakan ciri-ciri pokok populasi

- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar yang paling banyak memiliki ciri-ciri pada populasi
- c. Harus dilakukan dengan cermat saat menentukan karakteristik populasi

Sehingga tujuan menggunakan *purposive sample* disini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman logika pada anak, dengan memenuhi persyaratan tersebut diatas.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Metode Observasi**

Metode observasi menurut Sugiyono (2015) adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan dengan teknik yang lain karena tidak terbatas pada orang tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis serta psikologis, diantaranya adalah proses pengamatan dan ingatan.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode observasi berperan serta yang terstruktur, karena peneliti ikut terlibat langsung dalam melakukan pengamatan dan mengetahui dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati. Metode observasi dikualifikasikan sebagai skor menggunakan *check-list* dalam menentukan angka atau nilai pencapaian.

## 2. Metode Dokumentasi

Dijelaskan oleh Arikunto (2013), bahwa metode dokumentasi digunakan ketika mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan. Metode dokumentasi dapat dilaksanakan dengan pedoman dokumentasi yang memuat garis besar atau kategori yang akan dicari datanya dan *check-list* yang memuat daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya.

Secara lebih rinci penggunaan metode dokumentasi oleh Arikunto (2013:274), dipaparkan sebagai berikut :

..., dalam menggunakan metode dokumentasi ini peneliti memegang chek-list untuk mencari variabel yang sudah ditentukan. Apabila terdapat / muncul variabel yang dicari, maka peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* atau *tally* di tempat yang sesuai. Untuk mencatat hal-hal yang bersifat bebas atau belum ditentukan dalam daftar variabel peneliti dapat menggunakan kalimat bebas.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk melaksanakan penelitian yang selanjutnya digabungkan dengan metode observasi berperan serta yang terstruktur agar memperoleh data yang objektif.

## F. Kerangka Penelitian

Penelitian eksperimen yang akan dilakukan peneliti menggunakan bentuk rancangan *control group pretest-posttest design*, yaitu menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelompok pembanding) sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan.

Tujuan dari pembagian kelompok tersebut adalah untuk membandingkan hasil awal dan akhir dari masing-masing kelompok dan antar kelompok yang dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pertimbangan bahwa penyebaran siswa tiap kelasnya merata dilihat dari segi usia dan tahap perkembangan anak yang *homogeny* dilihat dari catatan perkembangan anak.

Desain penelitian pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1**  
***Pretest-posttest control group design***

Kelompok	Awal	Perlakuan	Akhir
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiyono (2015:112)

Keterangan :

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

O<sub>1</sub> : Pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok eksperimen.

O<sub>2</sub> : Pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok eksperimen.

X : Perlakuan / *treatment* (kegiatan *finger painting story*)

- O<sub>3</sub> : Pengukuran awal pemahaman logika anak kelompok kontrol.
- O<sub>4</sub> : Pengukuran akhir pemahaman logika anak kelompok kontrol.
- (-) : Tanpa perlakuan / *treatment* (kegiatan *finger painting story*).

### G. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan beberapa prosedur yaitu :

#### 1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

- a. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian. Menurut Sujarweni (2014:76), "Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah."
- b. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi sebagai langkah awal untuk mengetahui kemampuan pemahaman logika anak.
- c. Menyusun dan menyiapkan alat, bahan, media dan sumber belajar. Alat yang digunakan dalam penelitian ini sudah termasuk perlengkapan *finger painting* dan persiapan cerita guru yang telah disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.
- d. Membuat jadwal pelaksanaan observasi dan penelitian dengan memberikan *treatment* atau perlakuan berupa *finger painting story*.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

### a. Observasi

Observasi dilakukan sebagai langkah untuk mengamati proses kegiatan anak sejak sebelum diberikan perlakuan, ketika pemberian perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

Tempat observasi di Kelompok B2 TK ABA 1 Baledono Purworejo. Waktu yang dibutuhkan direncanakan kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai September sampai November 2016.

### b. Pengukuran awal

Pengukuran awal tentang perkembangan pemahaman logika anak dilakukan peneliti bersama guru kelompok B2 sebagai guru kelasnya. Dalam hal ini, peneliti bekerjasama melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

### c. Perlakuan menggunakan kegiatan *finger painting story*

Menurut Emzir (2008), desain eksperimental dan perlakuan terhadap validitas eksperimental diidentifikasi dalam delapan perlakuan utama. Sehingga pada penelitian ini dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali kegiatan dalam rentang waktu 1 (satu) bulan, dilakukan di dalam ruangan / kelompok (kelas). Kegiatan menggunakan *finger painting story* ini bertujuan untuk memberikan rangsangan guna meningkatkan pemahaman logika anak.

Pada penelitian ini, perlakuan diberikan setelah dilakukannya observasi. Kemudian sampel dibagi dalam 2 kelompok. Satu

kelompok diberikan perlakuan dengan *finger painting story* dan kelompok yang satunya lagi tidak diberikan perlakuan.

d. Pengukuran akhir tentang pemahaman logika

Pengukuran akhir pemahaman logika anak, pada prinsipnya sama dengan pengukuran awal dan tetap mengacu pada instrumen dengan menggunakan lembar observasi. Pengukuran akhir tentang pemahaman logika anak ini dilakukan setelah diberikan perlakuan menggunakan *finger painting story*. Tujuan dilakukannya pengukuran akhir untuk mengetahui pengaruh yang tampak dari kegiatan *finger painting story* terhadap pemahaman logika anak usia 5 – 6 tahun, pada Kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo.

## H. Validitas Data

Sugiyono (2015) mengemukakan, validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang ada dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan kata lain, validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkapkan dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, sehingga alat ukur tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur.

Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah instrumen penelitian yang dijabarkan dalam lembar observasi berisi aspek dan indikator penelitian.

Uji validitas dilakukan dengan konsultasi pendapat ahli atau uji ahli (*professional judgment*). *Professional judgment* adalah pertimbangan profesional, yaitu mengkonsultasikan dan mendiskusikan instrumen penelitian kepada para ahli khususnya dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini disamping dosen pembimbing. Peneliti mengajukannya kepada Ketua Ikatan Guru Bustanul Athfal 'Aisyiyah (IGBA) Kabupaten Purworejo dan Kepala TK ABA 1 Baledono Purworejo. Kisi-kisi instrumen yang dikonsultasikan sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Kisi-kisi instrumen pemahaman logika anak**

Variabel	Aspek	Indikator
Pemahaman Logika	Mengidentifikasi benda	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebutkan nama benda (yang telah ditentukan)</li> <li>2. Mampu menyebutkan bentuk benda</li> <li>3. Mampu menyebutkan warna benda</li> <li>4. Mampu menghitung benda</li> <li>5. Mampu memasang benda sesuai kegunaannya</li> </ol>
	Mengurutkan benda	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengurutkan berdasar ukuran</li> <li>2. Mampu mengurutkan berdasar jenis permukaan</li> <li>3. Mampu mengurutkan berdasar pola tertentu</li> </ol>

Pemahaman Logika	Mengelompokkan benda	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengelompokkan berdasar ukuran</li> <li>2. Mampu mengelompokkan berdasar bentuk</li> <li>3. Mampu mengelompokkan berdasar warna</li> <li>4. Mampu mengelompokkan berdasar jenis permukaan</li> </ol>
	Mengenal konsep	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebutkan objek yang telah ditetapkan</li> <li>2. Mampu menyebutkan ukuran / massa benda</li> </ol>
	Mengenal sebab akibat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebutkan perubahan warna</li> <li>2. Mampu menunjukkan perubahan wujud benda</li> </ol>
	Mengidentifikasi arah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebutkan arah</li> <li>2. Mampu menunjukkan arah</li> <li>3. Mampu menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi</li> </ol>

(Sumber : Permendikbud R.I No.146, 2014 dan Yus, 2012)

Konsultasi yang dilakukan oleh peneliti dengan dosen pembimbing, Ketua IGBA Kabupaten Purworejo dan Kepala TK ABA 1 Baledono Purworejo, telah menyepakati bahwa instrumen yang disusun peneliti dapat digunakan dalam kegiatan penelitian tentang Pengaruh *Finger Painting Story* Terhadap Peningkatan Pemahaman Logika Anak.

Hasil pengujian validitas eksternal berupa lembar observasi yang telah disusun berdasar instrumen pada tabel berikut :

**Tabel 3**

**Kisi-kisi instrumen pemahaman logika anak**  
(yang telah disetujui)

Variabel	Aspek	Indikator
Pemahaman Logika	Mengidentifikasi benda	1. Mampu menyebutkan nama benda (yang telah ditentukan) 2. Mampu menyebutkan bentuk benda 3. Mampu menyebutkan warna benda 4. Mampu menghitung benda 5. Mampu memasang benda sesuai kegunaannya
	Mengurutkan benda	6. Mampu mengurutkan berdasar ukuran 7. Mampu mengurutkan berdasar jenis permukaan 8. Mampu mengurutkan berdasar pola tertentu
	Mengelompokkan benda	9. Mampu mengelompokkan berdasar ukuran 10. Mampu mengelompokkan berdasar bentuk 11. Mampu mengelompokkan berdasar warna 12. Mampu mengelompokkan berdasar jenis permukaan
	Mengenal konsep	13. Mampu menyebutkan objek yang telah ditetapkan 14. Mampu menyebutkan ukuran / massa benda

Pemahaman Logika	Mengenal sebab akibat	15. Mampu menyebutkan perubahan warna 16. Mampu menunjukkan perubahan wujud benda
	Mengidentifikasi arah	17. Mampu menyebutkan arah 18. Mampu menunjukkan arah 19. Mampu menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi

## I. Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:207), “..., analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu :

### 1. Analisis univariat (*univariate analysis*)

*Univariate analysis* adalah analisis yang dilakukan untuk satu variabel atau per variabel. Dalam penelitian ini variabel yang diukur adalah pemahaman logika anak yang dibagi tiga kriteria, yaitu : nilai 83 sampai 166 adalah kurang, 167 sampai 249 adalah cukup dan 250 sampai 332 adalah baik.

### 2. Analisis bivariat (*bivariate analysis*)

*Bivariate analysis* adalah analisis yang dilakukan untuk menganalisis hubungan dua variabel yang dapat bersifat simetris tidak saling mempengaruhi, saling mempengaruhi atau variabel yang satu mempengaruhi variabel yang lain.

Pada penelitian pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak terdapat empat kali analisis. Analisis yang pertama adalah menguji perbedaan pemahaman logika anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $O_1$  dan  $O_3$ ) diawal kondisi (*pretest*) sebelum adanya *treatment* atau perlakuan. Pengujiannya menggunakan *mann-whitney*. Hasil yang diharapkan, tingkat pemahaman logika anak tidak jauh berbeda antara kemampuan awal pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Analisis yang kedua dan ketiga untuk menguji peningkatan pemahaman logika anak sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen ( $O_1$  dan  $O_2$ ) dan kelompok kontrol ( $O_3$  dan  $O_4$ ). Pengujiannya menggunakan *wilcoxon*. Hasil yang diharapkan pada uji pada akhir (*posttest*) masing-masing kelompok meningkat, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Analisis keempat untuk pengujian hipotesis menggunakan analisis *mann-whitney* yaitu membandingkan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $O_2$  dan  $O_4$ ).

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis, dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

1. Jika *p value* (probabilitas)  $> 0,05$  maka kegiatan *finger painting story* tidak berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman logika anak.
2. Jika *p value* (probabilitas)  $< 0,05$  maka hipotesis yang diajukan terbukti kebenarannya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teoritis

Kegiatan *finger painting story* adalah suatu rangkaian kegiatan bercerita yang terstruktur dan terarah tujuannya, yaitu melatih daya tangkap anak dalam memaknai pada penyampaian informasi yang tertuang dalam bentuk lukisan jari. Pelaksanaan kegiatan *finger painting story* adalah dengan menggunakan ragam cerita yang digabungkan dengan kegiatan *finger painting* ketika guru memberikan penjelasan.

Pemahaman logika anak adalah kemampuan anak dalam memaknai segala sesuatu berdasar penalarannya dan mampu mengutarakan dengan caranya yang khas sesuai dengan usia anak pada tugas dan perkembangannya. Artinya, terdapat perubahan progresif sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman yang terdiri atas serangkaian perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif serta sikap mengerti atau tahu benar dalam batas yang layak dipahami oleh anak usia dini.

##### 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak kelompok B2 di TK ABA 1 Baledono Purworejo, pada tahun pelajaran 2016/2017.

Hasil analisis uji *mann-whitney* antara pengukuran akhir kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh keluaran nilai *Asymp.Sig. (2-tailed asymptotic significance)* 0,003 dengan uji satu sisi. Tingkat signifikansi atau taraf nyata yang digunakan 0,05. Dikarenakan *Exact Sig. (2-tailed)* < taraf nyata yaitu  $0,003 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan ada pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak.

## **B. Saran**

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Finger Painting Story* terhadap Peningkatan Pemahaman Logika Anak menunjukkan bahwa ada pengaruh *finger painting story* terhadap peningkatan pemahaman logika anak. Artinya, kegiatan *finger painting story* dapat dilakukan sebagai salah satu pilihan strategi pada pembelajaran untuk anak usia dini. Dalam hal ini, peneliti menyarankan :

### 1. Bagi sekolah

Khususnya di Taman Kanak-kanak, dapat menggunakan kegiatan *finger painting story* untuk mengembangkan kegiatan bercerita melalui lukisan jari dalam proses pembelajaran secara berkala.

### 2. Bagi guru

Guru dapat menggunakan kegiatan *finger painting story* sebagai acuan dalam memberikan variasi pembelajaran yang bermakna bagi anak sebagai peserta didik.

### 3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan strategi dan permasalahan yang sama, hendaknya bisa lebih cermat. Pada kajian teori perlu diperkuat lagi dengan penambahan referensi yang telah ada. Persiapan sebelum kegiatan dan pada saat melakukan kegiatan harus penuh pertimbangan agar penggunaan strategi *finger painting story* dapat lebih bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aryanti, Ni Made Wiwin, dkk. 2013. “Penerapan Model Pembelajaran BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) Berbantuan Media Benda Sederhana untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak”. *Hasil PTK* (Tidak Diterbitkan). FIP-UPGS. Tersedia di [[ejournal.undiksha.ac.id/indeks/php/JJPAUD/article/view/1539/](http://ejournal.undiksha.ac.id/indeks/php/JJPAUD/article/view/1539/)]. Diakses pada hari Senin, 18 Januari 2016.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press.
- Bachri, Bachtiar S. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Echols, John M dan Hassan Shadily. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Fajri, EM Zul dan Ratu Aprilia Senja. tt. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Yogyakarta : Difa Publisher.
- Hardini, W. Rahayu. 2012. *BAB II KAJIAN PUSTAKA* (Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia di [[eprints.uny.ac.id/7805/3/bab%2020-%2008108244047](http://eprints.uny.ac.id/7805/3/bab%2020-%2008108244047)]. Diakses pada hari Rabu, 09 Maret 2016.
- Kemendikbud R.I. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (Salinan).
- Listyowati, Anies & Sugiyanto. tt. *Finger Painting*. Jakarta : Erlangga.
- Madyawati, Lilis & Dede Yudi. 2011. *Modul Strategi Pengembangan Bahasa & Cerita*. (Tidak Diterbitkan). Program Studi PG Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Mayesky, Mary. 2011. *Aktivitas-aktivitas Seni Kreatif Melukis*. Jakarta : Indeks.
- Melinda. 2013. "Pengaruh Melukis Menggunakan Teknik Finger Painting Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Taman Kanak-kanak". *BAB I PENDAHULUAN* (Tidak Diterbitkan). Universitas Pendidikan Indonesia. Tersedia di [[http://repository.upi.edu/2803/4/S\\_PAUD\\_0604701\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/2803/4/S_PAUD_0604701_Chapter1.pdf)]. Diakses pada hari Kamis, 12 Mei 2016.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mundiri. 2015. *Logika*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Penyusun, Tim. 2014. *Buku Panduan Penulisan Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Tim Penyusun Kamus. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Ranjabar, Jacobus. 2015. *Dasar-Dasar Logika*. Bandung : Alfabeta.
- Rohmitawati. 2008. "Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Sejak Usia Dini". *Artikel PPPPTK Matematika* (Tidak Diterbitkan). Tersedia di [<http://p4tkmatematika.org/2008/11/mengasah-kecerdasan-matematis-logis-anak-sejak-usia-dini/>]. Diakses pada hari Sabtu, 28 Mei 2016.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarweni, V, Wiratna. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publishing.
- Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Yusriani, N. 2015. *BAB II TINJAUAN PUSTAKA* (Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Surakarta. Tersedia di [[eprints.uns.ac.id/22331/3/Bab\\_2.pdf](http://eprints.uns.ac.id/22331/3/Bab_2.pdf)]. Diakses pada hari Minggu, 17 Juli 2016.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Tersedia di [[http://www.hukumonline.com/pusatdata/download/fl\\_20534/node/13662](http://www.hukumonline.com/pusatdata/download/fl_20534/node/13662)]. Diakses pada hari Rabu, 01 Juni 2016.
- \_\_\_\_\_. tt. *Kamus Bahasa Asing*. Tersedia di [<http://kamuskbbi.id/istilah.php?&arti-kata-professional%20judgement-bidang-Pendidikan&id=122436.html>]. Diakses pada hari Senin, 26 Desember 2016.