PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

(Penelitian Pada Siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017)

SKRIPSI

Disusun oleh:

Wilda Sulistiyaningtiyas
12.0304.0010

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

2017

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

(Penelitian Pada Siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017)

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Wilda Sulistiyaningtiyas
12.0304.0010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

(Penelitian Pada Siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016/2017)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Disusun oleh :

NAMA	:	Wilda Sulistiyaningtiyas
NPM	:	12.0304.0010
Program Studi	:	Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Magelang, Juni 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs.H. Subiyanto, M.Pd	Febru Puji Astuti S.Pd
NIP.19579870198301102	NIS.128406099

PENGESAHAN

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

(Penelitian Pada Siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016/2017)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji
Hari : Sabtu
Tanggal : 12 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs.H. Subiyanto, M.Pd. Ketua/Anggota (.....)
2. Febru Puji Astuti, M.Pd. Sekretaris/Anggota (.....)
3. Prof. DR. M. Japar, M.Si.,Kons. Anggota (.....)
4. Dra. Indiati, M.Pd. Anggota (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

NAMA	:	Wilda Sulistiyaningtiyas
NPM	:	12.0304.0010
Program Studi	:	Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Bermain Finger Painting terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 3-4 Tahun(Penelitian Pada Siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2015/2016

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

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

Magelang,14 juli 2017



Wilda Sulistiyaningtiyas

MOTTO

“ Ilmu itu diperoleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka berfikir” (Abdullah bin abbas)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

Teriring rasa syukur atas karunia allah SWT, kupersembahkan karya sederhanaku ini untuk:

1. Ayah, ibu (Bp. H. Sofwan Dan Ibu Umi Rosidah) dan seluruh keluargaku yang selalu mendukung dan mendoakanku
2. Suami tercinta (Sopiin, ST) dan anak-anakku yang tersayang (M. Firmansyah Dan Neha Sofinda Naswa Ulin Nuha)
3. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru AUD Tahun Angkatan 2012 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 3-4 Tahun".

Penulis banyak mengucapan terima atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yangtelah membantu terwujudnya skripsi, sehingga penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang;
2. Drs. H Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang;
3. Khusnullaely, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Drs. H Subiyanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Febru Pujiastuti, M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan selama melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi.;
5. Semua Dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menularkan ilmunya selama ini;
6. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Uneversitas Muhamdiyah Magelang angkatan 2010, yang telah memberikan semangat dan motivasi serta membantu penulis dalam melakukan penelitian dan menyusun penulis skripsi. Bersama doakalianlahaku berjuang dan bersama aku mengerti arti perjuangan;
7. Segenap guru-guru dan karyawan Kelompok Bermain Kartika XII-2 PancaArga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang;

Demikian penyusunan skripsi, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna saran dan kritik serta masukan kami harapkan demi kesempurnaan skripsi ini diwaktu mendatang.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penyusun.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGASAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
LEMBAR PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
ABSTRAKS xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Malasalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKAN 10
A. Pemerolehan Warna 10
1. Pengertian Warna 10
2. Jenis-Jenis Warna 10
3. Fungsi Warna 12
4. Kemampuan Anak Usia 3-4 Tahun Dalam Mengenal Warna Dalam Bermain Finger Painting 15
5. Karakteristik Anak Usia 3-4 Tahun 19
6. Peranan Guru Dalam Bermain Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 3-4 Tahun 21

7. Implikasi Tentang Warna (Dampak Langsung) 23
8. Proses Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Bermain Finger Painting 25
B. Bermain Finger Painting 25
1. Bermain 25
2. Finger Painting 28
3. Manfaat Bermain Finger Painting 29
4. Alat/ Bahan Bermain Finger Painting 30
5. Teknik Dasar Bermain Finger Painting 32
6. Kelebihan Dan Kekurangan Finger Painting 34
C. Efektifitas Penerapan Bermain Finger Painting Dalam Memingkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 3-4 Tahun 35
D. Kerangka Berfikir..... 37
E. Hipotesis 39
BAB III METODE PENELITIAN 40
A. Identifikasi Variabel Penelitian 40
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian 41
1. Bermain Finger Painting 42
C. Subjek Penelitian 43
1. Populasi 43
2. Sampel 44
3. Teknik Sampling 44
4. Pelaksanaan Penelitian 44
D. Metode Pengumpulan Data 45
1. Observasi 45
2. Studi Dokumentasi 46
3. Wawancara 47
E. Desain Penelitian 48
F. Prosedur Penelitian 48
1. Persiapan Penelitian 48

2. Pelaksanaan Penelitian 50
3. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian 50
G. Metode Analisis Data 50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Penelitian 52
1. Deskripsi Data Penelitian 52
a. Kemampuan Mengenal Warna Pre Test 52
b. Kemampuan Mengenal Warna Post Test 55
2. Uji Hipotesis 59
B. Pembahasan 60
BAB V KESIMPULAN DASARAN 65
A. Kesimpulan 65
1. Kesimpulan Teori 65
2. Kesimpulan Hasil Penelitian 66
B. Saran 66
DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN-LAMPIRAN 71

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 3 – 4 Tahun	20
Tabel 2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 3 – 4 Tahun	42
Table 3	Kisi – kisi materi pengenalan warna.....	43
Table 4	Kisi – kisi lembar observasi.....	46
Table 5	Kisi – kisi wawancara guru dan orang tua.....	47
Tabel 6	Desain Penelitian	48
Tabel 7	Hasil Analisis DeskriptifKemampuan Mengenal Warna *Pre Test*.....	53
Tabel 8	KategoriKemampuan Mengenal Warna *Pre Test*.....	54
Tabel 9	Hasil Analisis Deskriptif Kemampuan Mengenal Warna *Post Test*...	56
Tabel 10	Kategori Kemampuan Mengenal Warna *Pre Test*	57
Tabel 11	Hasil Analisis *Mann-Whitney*	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1.	Tatanan Kelas Bentuk U	22
Gambar 2.	Tatanan Kelas Kelompok.....	22
Gambar 3.	1 Jari Spiral	33
Gambar 4.	1 Jari Lurus	33
Gambar 5.	1 Jari Putar	34
Gambar 6.	Kerangka Berpikir.....	38
Gambar7.	Histogram Kemampuan Mengenal Warna *Pre Test*	55
Gambar8.	Histogram Kemampuan Mengenal Warna *Post Test*.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

a. Surat Ijin Penelitian 72

b. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian 73

Lampiran 2

Instrumen Expert Judgement..... 74

Lampiran 3

Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 3-4 tahun . 76

Lampiran 4

Kisi-Kisi Lembar Observasi 77

Lampiran 5

Rencana Kegiatan harian 78

Lampiran 6

a. Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Mengenal Warna 94

Lampiran 7

a. Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Mengenal Warna..... 95

Lampiran 8

Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Pengukuran Akhir Kemampuan Mengenal Warna..... 96

Lampiran 9

Hasil Pengukuran Stastik Data..... 98

Lampiran 10

Dokumentasi Penelitian 105

Lampiran 11

Lembar Bimbingan Skripsi 111

PENGARUH BERMAIN *FINGER PAINTING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

(Penelitian Pada Siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017)

Wilda Sulistiyaningtiyas

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain finger painting terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 3 – 4 tahun di Kelompok BermainPancaarga XII-2 Kecamatan Mertoyudan.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttestdesaign*. Subjek penelitian ini terdiri dari 15 anak usia 4-5 tahun yang diambil dari kelompok A di KB Kartika Panca Arga yang dipilih dengan teknik sampling 7 anak sebagai kelompok ekperimen dan 8 anak kelompok kontrol. Teknik analisis Data yang diperoleh hasil observasi yang dilakukan kepada setiap subjek penelitian yangyang dilakukan kepada sobyek penelitin ketika pelaksanaan pretest dan posttes, selanjutnya diuji menggunakan uji peringkat bertanda wilcoxon dengan bantuan SPSS versi 20.0.penelitian ini terdiri dari dua variable bebas dan variable terikat. Sebagai variable bebas adalahmedia *finger painting* dan variable terikatnya adalah kemampuan mengenal warna.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa dengan metode *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dan sangat mendukung dalam kecerdasan anak haln ini dibuktikan mengenal warna sebesar 38,1 sedangkan kelompok control diperoleh nilai rata-rata sebesar 31,1 pada saat post test dengan melihat angka z hitung sebesar -2,213 dengan nilai p volue 0,029≤ 0,05. Yang berarti terdapat pengaruh pemberian metode bermain *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di KB Kartika.

Kata kunci : kemampuan mengenal warna, bermain finger painting

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus di kembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Anak akan meniru tindakan apa yang dicontoh orang dewasa. Mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar, anak bersifat egosentris, dan anak merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain. Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berekslorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Bermain adalah cara mereka mengenal dunianya untuk meningkatkan berbagai potensi yang dimiliki. Bermain harus menjadi dasar-dasar cara bagi pendidik dalam memberikan pendidikan bagi anak usia dini (Montolalu, 2007: 12).

Adapun jenis jenis permainan dalam bermain antara lain sebagai berikut: bermain eksploratif contohnya bermain punggung berantai, bermain kontruktif contohnya bermain balok, lego dan lain sebagainya, bermain destruktif contohnya melempar objek dengan kedua tangan, bermain kreatif contohnya menggambar, melukis dengan jari (*finger painting*). Salah satu

kegiatan yang mengasyikkan bagi anak adalah bermain kreatif dimana anak bebas untuk mengungkapkan perasaan melalui melukis. Media *finger painting* adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan warna di atas bidang kertas secara bebas (Oktiva 2010 : 19).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting dikembangkan oleh anak usia dini. Gunarsa mengemukakan bahwa konitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah (Rosmala 2005 : 11).

Pada kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal pencampuran warna dasar dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Nuansa bermain sangat menyenangkan bagi anak, karena melalui aktivitas bermain guru akan lebih mudah menstranfer pemahaman tentang mengenal pencampuran warna dasar dan anak terinspirasi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan apa dan mengapa.

Pengenalan warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, melalui aktvitas mengenalkan warna juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa. Pengenalan warna merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media,

seni pengenalan warna tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa.

Proses pengenalan warna merupakan salah satu startegi yang digunakan di Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yaitu dengan cara bermain *finger painting*, sebab dengan aktivitas pengenalan warna ini yang diimplementasikan melalui pemanfaatan dengan berbagai media, dapat dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara anak dan guru, bahkan anak dengan teman sebaya (Pramita, 2010:141).

Warna adalah salah satu keindahan dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk nilai, dan ukuran. Warna dan bentuk dikenali anak sejak usia masih dini anak mengenal warna dan bentuk dari lingkungan sekitar yang mereka lihat, pengetahuan anak tentang warna mulai berkembang jauh sebelum mereka memulai pendidikan formal. Penerapan terhadap warna-warna bagi anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal dan mengingat. Dengan pengenalan warna, Bisa mengembangkan kecerdasan dan imajinasi anak, pengenalan warna pada anak erat kaitannya dengan pengasahan imajinatif dan artistik anak (Prawira, 2013:17).

Salah satu pembangun imajinasi dan kreativitas adalah pengenalan terhadap warna. Anak yang memperoleh stimulasi mengenai warna melalui apa yang dilihat yang kemudian dijelaskan oleh orang tuanya, Biasanya orang tua memberitahu warna dasar, seperti merah, biru dan kuning. Penenalan warna juga berkaitan dengan pola berpikir alternatif setidaknya ini

sebagai pembangun kecerdasan anak dari pengantar dunia seni. Mengajarkan warna warna pada anak salah satu caranya dengan menunjukkan perbedaan perbedaan warna pada objek/benda yang ada dilingkungan sekitar. Bisa juga menunjukkan warna tembok, kuas, lampu, perabotan rumah dan warna-warna yang ada pada objek/benda disekitarnya. Kurang pekanya orang tua terhadap anak menjadi kendala anak dalam mengenal warna dan kurang kreatifnya seorang guru dalam pembelajaran pengenalan warna akan membuat anak bosan dalam bermain mengenal warna.

Setiap anak merasa senang jika mengenal dan memahami warna dengan sempurna baik warna yang primer maupun warna sekunder. Warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan saraf otaknya (kognitif). Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak.

Rohedi (2011:23) menyatakan bahwa mengenalkan anak pada bentuk dan warna.bisa mengembangkan kecerdasan. Tidak hanya mengasah kemapuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, ketrampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Hapidin (dalam Rohedi, 2011:25) menyatakan bahwa anak memang harus dikenalkan pada bentuk dan warna. Pembelajaran anak pada usia dini harus menekankan pada AVM, yaitu auditory, visual dan memory. Hal ini disebabkan pengenalan AVM sangat berpengaruh pada perkembangan intelektual anak. Hasil penelitian menunjukkan, pengetahuan yang kita miliki, 74 persennya diperoleh dari kemampuan visual, 12 persen dari pendengaran, dan sisanya dari sumber

pengetahuan lain. Karena itu pengembangan auditori-visual (pendengaran-penglihatan) merupakan pintu gerbang untuk masuknya pengetahuan dan berkembangnya semua fungsi intelektual anak.

Lucas (2013:34) menyatakan bahwa pengenalan warna mulai dapat dikenalkan pada anak usia dua tahun karena fungsi-fungsi visualnya sedang berkembang. Mulai usia dua tahun, kemampuan visualnya lebih baik, kemampuan mengakomodasikan mata sudah lebih baik sehingga bisa lebih fokus dan dapat melihat sesuatu dengan lebih jelas. Maka pada usia dua tahun itulah, pengenalan dan pengetahuan warna perlu dilakukan. Sehingga, ketika usianya tiga tahun, anak tidak salah lagi menunjuk atau menyebut warna tersebut. Walau memang, sudah banyak orangtua yang mengenalkan aneka warna sebelum usia si kecil dua tahun. Ini boleh dilakukan, namun pada usia sebelum menginjak dua tahun, daya pandang, ketajaman mata dan pengakomodasian mata masih belum terlalu optimal. Mengacu pada tumbuh kembang anak, proses tumbuh kembang otak usia 1-10 tahun sangat pesat. Pada usia tersebut terjadi koneksi yang sangat optimal antar saraf otak yang jumlahnya bisa mencapai 1.000 triliun.

Keberadaan Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang sangat diperlukan sebagai usaha membantu meletakkan dasar pengembangan multipotensi dan multi kecerdasan pada diri setiap anak berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap sebelum anak memasuki jenjang selanjutnya. Penyelenggaraan pendidikan yang diberikan di Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan

Kabupaten Magelang difokuskan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan kognitif, motorik kasar dan motorik halus, kecerdasan dalam berpikir, mencipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spriritual, kecerdasan sosial emosional kecerdasan sikap dan perilaku serta beragama, kecerdasan bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini dan kegiatan yang disediakan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan setiap anak.

Berdasarkan kenyataan yang ada di Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang, masih banyak kasus kesulitan yang dialami oleh guru juga anak didik dalam upaya melakukan kegiatan yang memuaskan atau yang sesuai dengan harapan. Hal itu masih belum bisa terpenuhi karena dampak peningkatan kemampuan kognitif belum memenuhi standar yang diharapkan. Kondisi Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang dari 15 anak baru 5 anak yang bisa mengenal, menunjukkan dan menyebutkan warna, pada saat guru bertanya hanya 5 anak yang mampu menjawab dan menunjukkan warna merah, biru dan kuning. Sedangkan 10 anak belum bisa mengenali warna dasar secara keseluruhan, masih ada anak yang hanya tahu warna merah dan biru, biru dan kuning, merah dan kuning, jika ditanya mengenai warna merah, biru dan kuning anak belum bisa menjawab dan diam, ada anak yang bisa menjawab tetapi belum bisa menunjukkan warna dengan tepat dan juga ada anak yang belum mampu mengenal warna.

Selama ini peneliti sebagai guru dalam proses pembelajaran terutama dalam pengenalan warna masih menggunakan media yang kurang menarik, minimnya pengetahuan guru untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna primer pada anak, kurang efektifnya waktu dalam pembelajaran pengenalan warna dan guru belum pernah mengenalkan warna menggunakan media karena mahalnya biaya seperti contoh cat air sehingga pemahaman mereka tentang warna masih rendah. Hal tersebut bisa juga disebabkan seringnya penggunaan media yang sama setiap kali mengajar sehingga menimbulkan kejenuhan dan siswa akan sulit menerima informasi yang peneliti sampaikan.

Peneliti berharap dengan perbaikan cara mengajar dan dengan keanekaragaman media dan alat peraga yang digunakan dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa akan dengan mudah menyerap informasi yang disampaikan oleh guru terlebih dalam kegiatan mengenal warna sehingga siswa kelompok bermain Kartika XII-2 Panca Arga Magelang dapat memahami, membedakan dan mengenal warna dengan baik.

Adanya kendala seperti diatas dalam pembelajaran pengenalan warna pada siswa, maka hal itu menjadikan motifasi bagi peneliti untuk maju dan mengembangkan kreatifitasnya dengan menggunakan media *finger painting* dalam pembelajaran mengenal warna. Kemampuan anak dalam mengenal dan memahami warna akan menjadi masalah yang besar jika tidak segera diatasi dan mencari solusi yang tepat karena akan berdampak pada kegiatan lain.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah ”apakah ada pengaruh penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan menggenal warna ?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menguji adanya pengaruh penggunan media *finger painting* dengan kemampuan mengenal warna.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, penelitian ini mempunyai manfaat diantaranya :

1. Metode teoritis

   Secara teoritis dapat memberikan sumbangan keilmuan khusus pendidikan anak usia dini, utamanya untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak melalui bermain *finger painting*.

2. Manfaat praktis

   a. Guru

      Dapat menjadi tambahan referinsi Para pendidik untuk mengenalkan warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak melalui *finger painting*.

   b. Bagi peserta didik

      Peserta didikdiharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam mengenal warna

   c. Sekolah.

      Dari Hasil penelitian dapat memberikan masukan bagi kepala Sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran para guru sehingga sekolah bisa menambah sarana dan prasarana sehingga mutu pendidikanakan meningkat.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Mengenal Warna

1. Pengertian Warna

Menurut Prawira (Arwiyana, 2013 : 24) warna adalah salah satu keindahan dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk nilai, dan ukuran. Menurut Brewester (Tocharman, 2006 : 39) menyatakan dalam teorinya bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang mengenaI permukaan suatu benda. Warna dapat berwujud garis bidang ruang, nada, gelap, terang. Sedangkan menurut Newton (Setyanto, 2007 : 76) warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).

Berdasarkan urain diatas dapat disimpulkan bahwa warna adalah suatu keindahan yang diciptakan oleh pembiasan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda sehingga menghasilkan bentuk/ unsur dalam suatu bidang tertentu.

2. Jenis-Jenis Warna

Menurut Jelantik (1999:14) ada berbagai macam warna yang masing-masing memiliki sifat dan pengaruh berbeda, yaitu

a. Warna harmonis

Warna hannonis adalah perpaduan warna pokok dan warna sekunder, sehingga menghasilkan warna yang menarik. Misalnya warna biru dengan warna kuning menjadi warna hijau, warna merah dengan

kuning menjadi warna orange dan warna merah dengan warna biru menjadi warna ungu.

b. Warna Kontras

Warna kontras adalah kombinasi warna yang tidak ada hubungannya satu dengan yang lainnya. Kesannya menarik, meskipun sepintas lalu mengagetkan. Misalnya merah dengan biru, biru redup, dan kuning.

Menurut Arwiyana (2013:26) teori warna menurut ilmu alam dan pigmen dijelaskan bahwa warna dan ilmu alam terdiri dari dua unsur *spectrum* (cahaya). Warna ada tiga spektrum yang mempunyai panjang yang sama yaitu sinar merah, sinar kuning dan sinar biru. Sementara para ahli psikologi mempunyai gagasan yang berbeda, bila warna merah, kuning dan biru adalah warna-warna utama yang pigmen.

Dari berbagai uraian diatas, dapat dipahami dan ditarik kesimpulan bahwa jenis – jenis warna terdapat 2 jenis yaitu warna harmonis yang bersifat perpaduan antara warna primer dan sekunder yang menghasilkan warna yang menarik, sedangkan warna kontras bersifat kombinasi dimana tidak ada hubungannya satu dengan yang lain. Kemudian warna merah, kuning, dan biru dapat disebut juga dengan warna pigmen.

Menurut Brewster (Arwiyana:2013:28) warna dapat disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu:

1. Warna Primer, yaitu warna utama atau pokok yaitu merah, kuning, dan biru

2. Warna Sekunder, yaitu warna kedua yang terjadi dari golongan antaradua warna primer, warna tersebut adalah merah campur biru jadi violet. Merah campur kuning jadi orang biru dicampur kuning jadi orange, biru dicampur kuning menjadi hijau.
3. Warna Tersier, yaitu warna-warna campuran dari dua warna birnari misalnya violet dicampur dengan hijau dan sebagainya
4. Warna netral, yaitu warna penyeimbang warna-warna kontras Berdasarkan jenis jenis warna tersebut penulisan ini ditekankan pada peningkatkan kemampuan mengenal warna primer.

Kesimpulan dari uraian diatas yaitu warna dikelompokkan menjadi 4 kelompok antara lain warna primer (utama), sekunder (percampuran antara 2 warna primer), tresier (percampuran antara 2 warna birnari) dan warna netral (warna penyeimbang).

3. Fungsi Warna

Menurut Adi (dalam Setyanto, 2007: 36) warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai :

Warna sebagi elemen estetika, Warna memerankan dirinya sebagai "warna", yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai "keindahan" semata. Melainkan sebagai unsur eksistensial benda-benda yang ada disekeliling kita. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

Warna sebagai representasi dari alam, Warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau secara umum warna maupun menggambarkan sifat objek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput, dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dan obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dan lain-lain.

Warna sebagai alat/ sarana/ bermain. komunikasi (fungsi representasi), Warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol (*symbol*). Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu.

Warna sebagi komunikasi, Seringkali dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, *fashion*, dan lain-lain.

Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah obyek pengganti bahasa formal.

Dalam mengkomunikasikan sesuatu hal misalnya: merah perlambang kemarahan, patriotisme, seksualitas, kemudian putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Palupi (dalam Pratorno, 2008: 76) warna memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi identitas, dimana orang mengenal sesuai dari warnanya, seperti seragam, bendera, logo perusahaan dan lain-lain.
2) Fungsi isyarat, warna memberikan tanda-tanda atas sifat dan/atau kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat marah atau bendera putih mengisyaratkan "menyerah".
3) Fungsi psikologis, warna juga memberikan kesan terhadap yang melihat, seperti misalnya warna hijau rumput dapat memberikan kesan yang menyegarkan
4) Fungsi alamiah, warna adalah properti benda tertentu, seperti buah tomat jarang ada yang hitam.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa warna memiliki fungsi yaitu warna sebagai pembeda antara suatu objek dengan objek yang lainnya, warna sebagai sifat alami suatu objek misalnya warna alami dari hijaunya sebuah tomat, warna sebagai alat komunikasi/ simbol dari suatu

tradisi, warna sebagai identitas/ tanda pengenal dari suatu objek, warna juga dapat menjadi isyarat akan suatu kondisi tertentu misalnya merah memberi isyarat marah, dan warna juga berfungsi psikologis yaitu memberikan kesan terhadap yang melihat. Sehingga menjadi pengingat atau menjadi kenangan pada suatu keadaan tertentu.

4. Kemampuan Anak Usia 3 – 4 Tahun Dalam Mengenal Warna Dalam Bermain *Finger Painting*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Ian, 2013:21) kemampuan berasal dari kata mampu Yang berarti kuasa (bisa, sanggup melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan).

Menurut Sofo (dalam *Psychologymania*, 2012:45) kemampuan atau *ability* adalah apa yang diharapkan di tempat kerja, dan merujuk pada pengetahuan, keahlian, dan sikap yang dalam penerapannya harus konsisten dan sesuai standar kinerja yang dipersyaratkan dalam pekerjaan.

Ada tiga komponen penting yang tidak tampak dalam kemampuan diri manusia yaitu; keterampilannya, kemampuannya dan etos kerjanya. Tanpa ketiganya, semua sumber daya tetap terpendam, tidak dapat dimanfaatkan, dan tetap merupakan potensi belaka. Jika di simak ketiga komponen yang tidak kelihatan tersebut memang berada dalam diri manusia, tersimpan dalam bentuk kemampuan insani operasional (*operationalhuman abilities*). Menurut Lowler dan Porter (dalam *Psychologymania*:2012) kemampuan (*ability*) adalah karakterisik individual seperti *Intelegensi, manual skill, traits* yang merupakan

kekuatan potensial seseorang untuk berbuat dan sifatnya stabil. Kemampuan pada individu tersebut paling tidak ditentukan oleh tiga aspek kondisi dasar yaitu; kondisi sensoris dan kognitif, pengetahuan tentang cara respon yang benar, dan kemampuan melaksanakan respon tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan potensi yang dimiliki oleh seorang dalam menyelesaiakan tugasnya secara cepat dan tepat, efektif dan efisien sesuai dengan metode atau standar kerja yang diwujudkan dalam pelaksanaan tugasnya.

Menurut Gunarti (2008: 2) bahwa pada anak usia dini berada padatahap perkembangan, pertama guru harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak. Bagi anak yang sedang berada dalam fase sensorimotor, belajar melalui interaksi organ sensori dan motoris dengan lingkungan sangat penting.Memberikan pengalaman nyata jauh lebih berharga daripada mencekoki anak dengan konsep yang harus dihafalkan. Anak pada usia dini akan belajar dari benda - benda atau objek secara langsung. Anak usia 3 - 4 tahun sedang beralih dari taraf perkembangan kognitif fase preoperasional ke fase kongret operasional. Misalnya guru menyebut warna biru, merah, kuning dan sebagainya sambil membawa alat peraga seperti pensil warna, botol berisi air, plastisin dengan warna - warna sesuai dengan yang disebutkan guru. Cara berfikir kongkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda kongret. bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep - konsep abstrak, misalnya guru

memperlihatkan secara langsung meja berwarna dan menyebutkan sesuai warna meja tersebut. Pada tahap ini akan belajar melalui benda - benda. Cara berfikir anak Taman Kanak Kanak, selain bersifat kongkret, juga bersifat transduktif. Anak menghubungkan benda - benda yang baru dipelajarinya berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya. Anak biasanya hanya memperhatikan ciri benda yang menurutnya paling menarik untuk membuat kesimpulan, sebagai contoh : ketika guru menyebutkan warna merah kemudian murid menjawab warna merah itu adalah warna dari sebuah apel itu terjadi karena sesuai pengalaman sebelumnya ketika melihat apel atau suatu benda yang lain.

Selama proses belajar hendaknya anak dapat berinteraksi dengan benda-benda, bermain dan melakkukan eksplorasi agar dapat memperoleh pengalaman langsung. Kehadiran benda-benda merupakan perangkat bagi anak untuk belajar. Gunarti (2008: 4) menyatakan bahwa belajar hendaknya menekankan pada proses mengenalkan anak dengan bebagai benda dan fenomena. Fenomena tersebut akan mendorong anak tertarik terhadap berbagai persoalan, sehingga is ingin belajar lebih lanjut Untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata, maka kegiatan pembelajaran di Roudhatul Athfal/ taman kanak-kanak dilakukan dalam berbagai seting baik di kelas maupun di luar kelas. Kegiatan di luar kelas di mana anak dapat berinteraksi dengan berbagai objek, institusi dan orang (*outdor experiences*) sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak anak Roudhatul Athfal sangat senang bermain dengan benda - benda

dan dengan orang lain. Suyanto (2008:23) menyatakan bahwa dalam pembelajaran sains kegiatan anak berinteraksi dengan benda dikenal dengan *hands on science*. Anak dapat menggunakan kelima indranya. Untuk melakukan observasi terhadap berbagai benda, gejala dan gejala peristiwanya. Anak usia dini belajar paling baik dengan "indria"(indra)nya. Oleh karena itu guru perlu mengarahkan anak untuk mengindera gejala benda dan gejala peristiwa dari benda-benda tersebut. Guru Roudhatul Athfal/ taman kanak-kanak sebaiknya mendesain kegiatan *hands-on* dan *minds-on* seimbang.

Pembelajaran anak usia dini disesuaikan dengan terikat perkembangan anak. Pada umumnya, anak normal pada usia yang sama memiliki tingkat perkembangan yang sama juga. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitannya dengan kelompok usia anak. Selain disesuaikan dengan kelompok usia anak, pembelajaran anak usia dini perlu memperhatikan kebutuhan individual. Disadari sepenuhnya bahwa anak pada dasamya unik, ia memiliki karakteristik, bakat, dan minat sendiri yang berbeda dengan anak lain.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan dan demokratis, sehingga anak tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.Anak tidak duduk tenang mendengarkan

ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dilingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna dari beberapa pendapat bahwa pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar sambil bermain warna sebagai presentasi dari alam warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata. Karena bermain adalah dunia anak dimana anak dapat bereksplorasi dan berkreasi sesuai keinginannya dan dengan bermain warna anak dapat lebih senang memahami tentang warna. Akan tetapi perlu disadari bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda meskipun anak tersebut kembar atau sama umurnya. Oleh karena itu guru harus dapat memahami karakteristik anak agar dapat memberikan pembelajaran sesuai karakter anak tersebut untuk bermain warna.

5. Karakteristik Anak Usia 3 - 4 Tahun

Anak usia dini sering disebut juga anak prasekolah memiliki rasa peka terhadap perkembangannya dan terjadi pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari luar lingkungan. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan berbeda satu dengan yang lainnya meskipun anak tersebut anak kembar. Usia dini dapat dikelompokan dalam rentang usia 0 - 1 tahun, 2 - 3 tahun, 3 - 4 tahun, 4-6 tahun dengan karakter yang berbeda. Karakteristik anak usia 3 – 4 tahun antara lain sebagai berikut Galuh (2013 :25) :

a. Memiliki kepekaan terhadap warna.

b. Cepat mengenali warna.

c. Mampu memadukan warna.

d. Mampu menyebutkan warna tertentu (warna primer : merah, kuning, dan biru.

e. Mampu menunjukan warna tertentu.

Indikator kemampuan anak mengenal warna usia 3 – 4 tahun disebutkan dalam standar pengembangan kurikulum (PAUD) (2013 : 25) adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 3 – 4 Tahun

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	Indikator	Materi
Kognitif : Mengenal konsep ukuran, bentuk, pola dan warna	Mengenal warna	Mengelompokkan warna	Mengelompokkan warna melalui ukuran gambar
		Menyebutkan warna	Menyebutkan warna sesuai yang diperlihatkan guru
		Mengurutkan warna	Mengurutkan warna sesuai pola
		Membedakan warna	Membedakan warna sesuai dengan gambar

Sumber : pedoman standar kurikulum PAUD (2013 : 25)

Berdasarkan uraian karakteristik anak usia dini tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia 3-4 tahun masa peralihan antara rentang usia 2-3 tahun dengan karakteriktik anak usia 4-6 tahun sehingga motivasi belajar anak usia 3-4 tahun menempati tahap tertinggi dan berada pada

masa eksplorasi terhadap lingkungan sekitar, oleh karena itu pada usia ini menjadi kesempatan bagi orang dewasa (guru dan orang tua) untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun melalui bermain *finger painting.*

6. Peranan Guru Dalam Bermain Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 3 - 4 Tahun

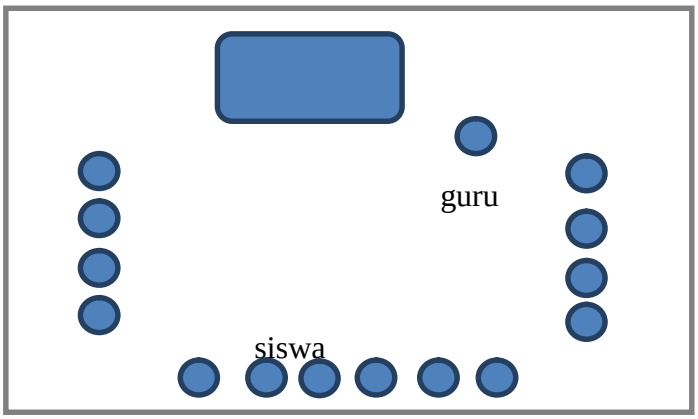
Menurut Yuliana Nurani (1990: 196) bagi anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bermain bagi anak adalah hidup, dan hidup adalah permainan. Oleh karena itu guru yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menjadi manusia seutuhnya, membuat suatu pembelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak dan kepribadiannya,dan yang lain dasarnya layak untuk dipercaya guna menciptakan suasana yang aman dan nyaman selama belajar.

Pembelajaran di taman kanak-kanak harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih dan merangsang anak terlibat aktif. Setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain, yaitu senang, merdeka dan demokratis.

Menurut soemiarti patmono (1995: 108) guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan.

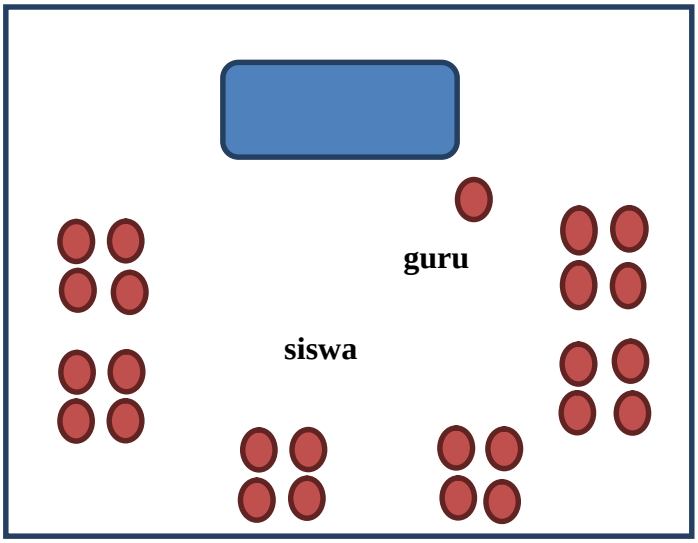
Adapun beberapa contoh tatanan kelas yang menunjang belajar yang nyaman dan efektif menurut muhibbin (2010 : 114) yaitu :

a. Tatanan kelas berbentuk “U”



Gambar 1. Tatanan Kelas Bentuk U

b. Tatanan kelas kelompok



Gambar 2. Tatanan Kelas Kelompok

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran seorang guru salah satunya adalah memfasilitasi pembelajaran yaitu dengan menata kelas sedemikian rupa agar menciptakan suasana yang aman dan nyaman. Dalam pembelajaran ini tatanan kelas kelompok sangat tepat bagi anak usia 3-4 tahun karena dengan kelompok anak dapat belajar bekerjasama dengan teman sebaya, melatih kesabaran anak untuk bergantian atau budaya antri menggunakan alat permainan, melatih anak bertoleransi, dan saling menghargai karya teman.

7. Implikasi Tentang Warna (Dampak langsung)

Menurut Amstrong (Musfiroh, 2011: 4) menyatakan bahwa kepekaan pada warna merupakan salah satu komponen inti dari kecerdasan visual spasial. Komponen inti dari kecerdasan visual spasial benar - benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.

Menurut Musfiroh (2011: 4) kecerdasan visual spasial muncul pada awal masa kanak - kanak, termasuk juga dalam pengenalan warna. Salah sau indikator kecerdasan visual spasial yang dimiliki anak usia 2 - 6 tahun adalah memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, dan mampu memadukan warna dengan baik dari teman - teman sebayanya. Ketika mengamati gambar, anak mampu melihat unsur yang kecil, warna yang ada pada gambar dan objek. Anak usia dini seharusnya sudah memiliki semua indikator kecerdasan visual spasial dalam berbagai kadar pencapaian, termasuk dalam pengenalan warna. Sebagai pendidik kita dapat mengembangkan sendiri kegiatan untuk menstimulasi kecerdasan

visual spasial pada anak didik kita terutama dalam pemahaman dan pengenalan konsep warna sehingga kecerdasan tersebut dapat berkembang secara optimal.

Implikasi dalam memberikan stimulus pada anak, guru harus mengetahui dan memahami pola perkembangan anak usia dini agar stimulus yang diberikan dapat tepat sasaran. Perlu diketahui bahwa anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Guru kerap mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa. Akibatnya apa yang diajarkan guru sulit diterima anak. Gejala itu antara lain tampak dari banyaknya hal yang disukai anak tetapi dilarang orang tua atau guru. Fenomena tersebut membuktikan bahwa sebenarnya jalan pikiran anak berbeda dengan jalan pikiran orang dewasa. Untuk itu, guru perlu memahami hakikat perkembangan anak dan hakikat PAUD agar dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran anak.

Menurut Suyanto (2005:127) belajar, bermain, dan bernyanyi merupakan prinsip yang menjiwai setiap kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Ensensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Untuk mendidik anak, lingkungan dan alat peraga atau bermain pembelajaran perlu ditata dan dipilih sehingga kondusif untuk belajar. Penataan lingkungan belajar dan fasilitas belajar untuk anak usia dini sangat penting untuk mengembangkan aspek - aspek perkembangan anak.

8. Proses Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Bermain *Finger Painting*

Beberapa tahapan proses untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak, yaitu:

a. Guru menyiapkan alat/ bahan dan kemudian meyiapkan ruangan yang nyaman untuk anak bermain.
b. Guru mendemontrasikan cara bermain *finger painting* dan menunjukkan warna yang telah disiapkan.
c. Guru meminta anak untuk membuat *finger painting* bentuk 1 jari lurus menggunakan warna merah.
d. Kemudian membentuk 1 jari putar menggunakan warna biru.
e. Dan membentuk 1 jari melingkar menggunakan warna kuning.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak akan lebih cepat mengenal warna melalui bentuk yang dibuat dengan bermain *finger painting* tersebut. Sebagaimana yang disebutkan diatas warna memiliki fungsi sebagai identitas suatu objek.

B. Bermain *Finger Painting*

1. Bermain

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (Zaman 2005:6) bermain merupakan saluran koniunikasi. Bermain berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti

perantara, yaitu perantara sumber pesan *(a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association)* menyatakan bahwa bermain sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk. 2008:7).

Sudjana dan Riva (1989: 1) menjelaskan kedudukan bermain pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Oleh karena itu, bermain pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya dengan pertimbangan antaralain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Di samping itu, bahan pembelajaran lebih mudah dikuasai, metode mengajar lebih variatif dan siswa lebih aktif.

Pengertian bermain menurut Dayton meliputi alat Bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan belajar (siswa) sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, interaktif, efektif dan efisien serta dapat mengurangi pemahanian yang abstrak pada diri siswa (Rohadi, 2003 : 8). Dari beberapa pcndapat para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan alat bantu guru dahm mengajar untuk

menyampaikan pesan kepada siswa sehingga proses pembelajaran lebih jelas, menarik, interaktif, efektif, dan efisien.

Menurut Suyanto (2008:83) bahwa bermain dengan benda cair merupakan salah satu kesenangan anak. Guru dapat mengarahkan permainan tersebut agar anak memiliki berbagai pengalaman mengenai warna. Dengan menggunakan bermain yang dekat dengan anak dan disukai anak diharapkan apa yang hendak disampaikan guru dapat dengan mudah diterima dan dapat dilaksanakan anak dengan baik dengan bermain *Finger Painting* mengenal warna dapat digunakan dalam perbaikan pembelajaranpengenalan warna disini antara lain: air, kertas HVS, pasta dan pewarna kue. Penggunaan benda-benda tersebut seperti yang telah disebutkan di atas dengan warna-warna yang beragam akan memacu rasa ingin belajar anak, sehingga anak akan dengan mudah mengikuti kegiatan perbaikan yang telah dirancang oleh guru. Sehingga memberikan pengalaman langsung pada anak dalam kegiatan pengenalan warna. Muis (2008: 6) menyatakan bahwa dalam membelajarkan anak usia dini, khususnya sains dan matematika, harus bersifat kongret (nyata) dan aktif pada intinya efektivitas bermain padat cair dalam meningkatkarn pengenalan warna pada anak adalah agar anak mendapat pengalaman langsung dalam belajar dengan bermain yang disukai anak secara nyata karena akan lebih mudah bagi anak dalam menerima informasi dengan benda yang nyata.

Penggunaan bermain dalan pembelajaran disesuaikan dengan fasilitas, materi pembelajaran dan situasi yang ada. Adanya sebuah bermain bukan berarti selalu menunjukkan kemajuan zaman seperti adanya bermain infokus. Bermain dapat diciptakan dari sesuatu yang mudah dijangkau dan berada di lingkungan sekitar kita.

Penggunaan lingkungan sekitar dapat dikatakan sebagai bermain karena secara tidak langsung telah mendukung suasana pembelajaran, menunjang hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran, dan membantu siswa untuk mengingat pembelajaran. Oleh karena itu, *finger painting* dapat dikatakan sebuah bermain pembelajaran karena dilihat dari segi manfaat, *finger painting* akan membantu siswa untuk mengingat hal-hal yang sudah dilakukan dalam proses pembelajaran.

2. *Finger Painting*

Finger painting adalah kegiatan menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan warna (bubur warna) diatas bidang kertas secara bebas. (Oktiva, 2010 : 46)

Finger painting adalah teknik melukis dengan menggoreskan cat pada kertas basah dengan jari /dengan telapak tangan (Salim, 1991 : 24).

Bermain *finger painting* adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan warna di atas bidang kertas secara bebas (Oktiva 2010:19).

Dari unsur diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *finger painting* adalah melukis dengan menggunakan jari yang dapat melatih

penyeimbangan imajinasi, memperhalus koordinasi motorik halus dan mengasah rasa seni.

3. Manfaat bermain *Finger Painting*

Menurut Mayke (Indriani, 2008:41) kegiatan bermain *finger painting* mempunyai beberapa manfaat, diantaranya adalah :

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

(2.) Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.

(3.) Meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif

(4.) Mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.

(5.) *Finger painting* sebagai alat membantu anak dan orang dewasa. Alat bantu bermain ialah bermain untuk mengekspresikan emosi mereka.

(6.) *Finger painting* dapat membantu atau membuat anak dan remaja duduk

diam dalam waktu lima menit atau lebih. Apabila anak telah melakukan kegiatan melukis dengan menggunakan bermain fingerpaint maka tidak akan terlalu hiperaktif. Hal ini disebabkan ada sesuatu hubungan antara tindakan fisik dari menyentuh cat dengan sesuatu di dalam diri mereka.

(7.) *Finger*

painting juga mempunyai kandungan sepiritual, seperti yoga. Selain bermain lukis, *fingerpaint* juga melatih kita untuk berkonsentrasi.

(8.) *Finger painting* mempunyai potensi untuk spiritual dan kesehatan psikologi. “Aktivitas yang baik untuk meningkatkan kepercayan diri

dan dapat digunakan secara maksimal untuk pengekspresian diri” (Downs, 2008: 63).

Dari uraian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa bermain *finger painting* ini adalah Kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan diatas bidang gambar dengan cara mengoreskan adonan warna atau bubur Warna secara bebas. Dalam melakukan *finger* painting anak lebih merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung mengunakan jari tangan pada dasarnya kegiatan *finger painting* sangat mudah dilakukan dengan anak-anak sehingga anak lebih cepat mengenal warna melalui bentuk gambar contohnya anak membuat bentuk gambar 1 jari lurus menggunakan warna merah, 1 jari melingkar menggunakan warna biru dan 1 jari melengkung menggunakan warna kuning Alat/ Bahan Bermain *Finger Painting.*

Bahan yang digunakan untuk *finger painting* sebagai berikut;

a. 1/1 cankir tepung kanji
b. 3 sdm gula pasir

c. 1/2 sdt garam halus
d. 2 cangkir air dingin
e. Pewarna makanan
f. Kertas karton

Cara pelaksanaan :

a. Campur sernua bahan (kecuali pewarna makanan) ke dalam pati lalu masak dalam api sedang sampai kental dan meletup-letup
b. Setelah masak, angkat di panci dan bagi kedalam beberapa wadah berikan masing-masing adonan dengan warna yang berbeda-beda. Dinginkan
c. Setelah dingin siap untuk melukis
d. Kemudian anak membuat sendiri bentuk gambar sesuai yang dicontohkan oleh guru

Menurut Faizah (2011 : 26), *finger painting* merupakan sarana melukis dengan jari. Kegiatan *finger painting* cocok pada anak usia di taman kanak-kanak. Tidak ada trik khusus dalam *finger painting* karena kegiatan ini merupakan cara eksplorasi dan ekspresi diri atas estetika. Cukup menggunakan jari tangan sehagai bermain dalam melukis.

Bermain dengan *finger painting* sangat disukai anak-anak. Karena anak-anak suka warna, mereka akan melakukan eksplorasi pada warna. Ini untuk mengenalkan warna pada anak. *Finger painting* merupakan cara awal melukis menggunakan cara yang lain. Yang perlu diingat

dalam *finger painting* adalah penggunaan warna yang aman, bisa menggunakan pewarna makanan. Pembuatan lukisan dalam *finger painting* bebas layaknya seorang pelukis objek apa saja. Berbagai bentuk objek dapat diwujudkan dengan *finger painting*. Pewarna *finger painting* terdapat dua cara:

1. Menyiapkan warna-warna khusus yang ingin digunakan. Seperti : jingga dan hijau.
2. Menyiapkan warna-warna merah, kuning, biru, hitam.

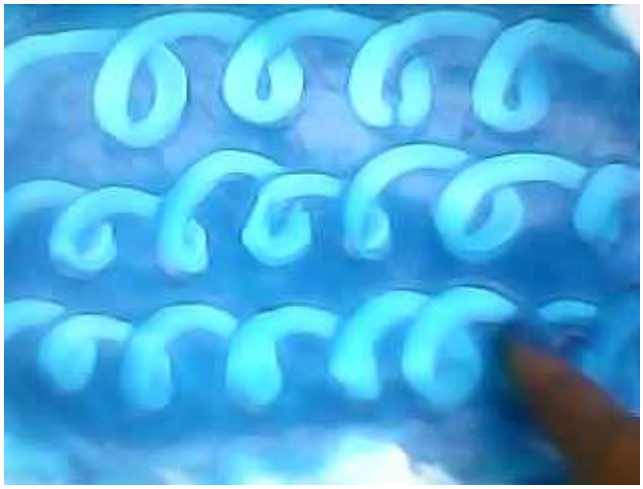
Pada anak lebih baik disiapkan warna-warna utama yaitu pada pewarna yang kedua, karena mereka akan belajar sendiri mengenai warna dan dapat bereksplorasi sendiri. Anak akan mengetahui sendiri jika warna tadi tercampur sehingga akan menghasilkan warna apa. Anak akan belajar sendiri dari pengalamannya.

Sebaiknya bermain *finger painting* menggunakan kertas putih yang agak tebal, sehingga warna bisa menyebar dengan merata. Pewarnaan latar belakang, dimulai dari warna terang dahulu, selanjutnya warna yang lebih gelap dan semakin gelap. Sebaliknya untuk melukis objek dimulai dari warna yang gelap selanjutnya berwarna yang makin terang (dapat diakses pada http://www.beritaterkinionline.com).

4. Teknik dasar bermain finger painting

Adapun beberapa teknik dasar dari bermain *finger painting* menurut anies sugiyanto (2010 : 6) yaitu :

a. 1 jari spiral



Gambar 3. 1 Jari Spiral

b. 1 jari lurus



Gambar 4. 1 Jari Lurus

c. 1 jari putar



Gambar 5. 1 Jari Putar

5. Kelebihan dan Kekurangan *Finger Painting*

a. Kelebihan *Finger painting*

Menurut Lifyasofyan (2012: 27), kelebihan *finger painting* yaitu:

(1.) Memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control gerakan jarinya dan membentuk konsep gerakan membuat huruf.

(2.) Kegiatan *finger painting* juga mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat lain.

b. Kekurangan *finger painting*

Sedangkan kekurangan *finger painting* adalah bermain kotor dan terkadang anak merasa jijik dan geli karena kanji yang digunakan sebagai bermain, lengket pada jari jemari anak.

Menurut uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *finger painting* adalah mengajarkan konsep bentuk dan warna serta mengembangkan kreativitas anak dalam bereksplorasi dan membuat anak lebih mudah mengekspresikan perasaan melalui gambar yang dibuat menggunakan adonan *finger painting* kemudian terdapat pula kekurangan dari *finger painting* adalah anak merasa jijik karena baju yang kotor terkena adonan *finger painting.*

C. Pengaruh Bermain Finger Painting terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 3-4 Tahun.

Finger painting adalah kegiatan menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan warna (bubur warna) diatas bidang kertas secara bebas. (Oktiva, 2010:86).

Finger painting merupakan media pendidikan yang berkembang di beberapa negara, diataranya Amerika Utara, Cina, dan Eropa. Kemudian diperkenalkan lagi oleh Shaw pada tahun 1931.Shaw menemukan teknik ini tanpa sengaja. Salah satu murid Shaw, Leonardo mendapatkan luka ditangannya dan Shaw memberikan sebotol obat dan mengantakan anak ke kamar mandi. Ketika Leonardo tidak kembali ke kelas, Shaw mendatangi anak itu dan menemukan anak sedang bermain-main dengan obat. Ia sedang melumuri dinding kamar mandi dengan obat tersebut. Shaw memilih melihat kekacauan ini sebagai suatu bentuk kreativitas (Wibowo, 2008:4).

Point terpenting dari Shaw, adalah gerakan. Menurut Cathy *Finger painting* merupakan suatu bermain seni rupa yang melibatkan gerakan motoris

global bagi anak, bahkan seluruh badan seakan-seakan ikut terlibat melakukan gerakan itu. *Finger painting* digunakan Shaw untuk membantu anak dan orang dewasa, untuk mengekspresikan emosi mereka. *Finger painting* dapat membantu atau membuat anak dan remaja duduk diam dalam waktu lima menit atau lebih.

Ada sesuatu hubungan antara tindakan fisik dari menyentuh cat dengan sesuatu di dalam diri mereka. *Finger painting* juga mempunyai kandungan spiritual, seperti yoga. *Finger painting* mempunyai potensi untuk spiritual dan kesehatan psikologi. Aktivitas yang baik untuk meningkatkan kepercayean diri dan dapat digunakan secara maksimal untuk pengekpresian diri serta meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak (Downs, 2008:45). Seperti halnya yang terjadi pada KB kartika XII-2 mertoyudan masih banyak kasus kesulitan yang dialami oleh guru juga anak didik dalam upaya melakukan kegiatan yang memuaskan atau yang sesuai dengan harapan. Hal itu masih belum bisa terpenuhi karena dampak peningkatan kemampuan kognitif belum memenuhi standar yang diharapkan. Kondisi Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang dari 15 anak baru 5 anak yang bisa mengenal, menunjukkan dan menyebutkan warna, pada saat guru bertanya hanya 5 anak yang mampu menjawab dan menunjukkan warna merah, biru dan kuning. Sedangkan 10 anak belum bisa mengenali warna dasar secara keseluruhan, masih ada anak yang hanya tahu warna merah dan biru, biru dan kuning, merah dan kuning, jika ditanya mengenai warna merah, biru dan kuning anak belum bisa

menjawab dan diam, ada anak yang bisa menjawab tetapi belum bisa menunjukkan warna dengan tepat dan juga ada anak yang belum mampu mengenal warna. Ini semua terjadi dikarenakan kurangnya stimulasi orang tua terhadap perkembangan anak didik mereka.

Adanya permasalahan diatas, kemudian guru mengajak anak bermain finger painting untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Hal yang pertama dilakukan adalah guru mencontohkan cara bermain finger painting dengan berbagai bentuk dan warna yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun.

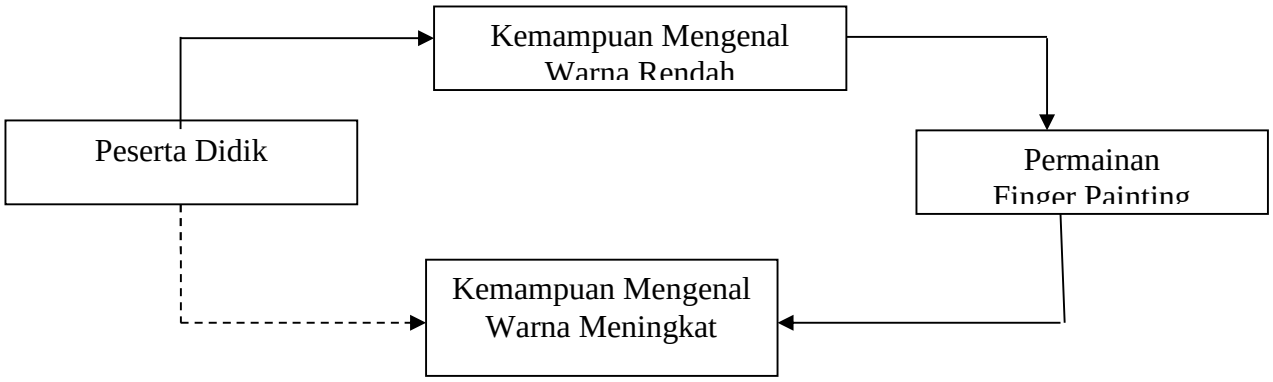
D. Kerangka Berpikir

Masih rendahnya kemampuan mengenal warna pada anak didik kelompok bermain Kartika XII-2 Mertoyudan Magelang, membuat guru yang disini juga bertindak sebagai penulis harus lebih memahami anak dan instropeksi diri mengenai cara, bermain dan metode yang dipilih penulis selama ini dalam memberikan kegiatan pembelajaran pada anak. Apakah sudah sesuai dengan karakteristik anak ataukah hanya sesuai dengan kehendak guru.

Sebagai guru, penulis juga harus memahami dan mengerti karakteristik anak Taman Kanak-Kanak sebagai acuan dan pedoman dalam memberikan bimbingan yang tepat pada anak sehingga kegiatan perkembangan yang disiapkan pendidik sesuai dengan kemampuan anak dan tentunya kegiatan

tersebut disukai anak dan menyenangkan bagi anak. Pemilihan bermain dan alat peraga dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan berada di sekeliling anak, agar dapat mudah diterima anak. Bermain dan metode yang dipilih guru dalam setiap kegiatan harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Apabila guru sering mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa, akibatnya apa yang diajarkan guru sulit diterima anak. Kemudian begitu pentingnya peranan orang tua dalam mendukung perkembangan anak yaitu orang tua juga harus menstimulasi anak ketika berada dirumah sebagai tindak lanjut apa yang diajarkan oleh guru ketika di sekolah.

Meningkatkan kemampuan mengenal warna dalam aspek kognitif pemerolehan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok bermain Kartika XII-2 masih kurang maksimal. Karena proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik untuk meningkatkan pengenalan warna pada anak siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga, Banyurojo Mertoyudan Kabupaten Magelang adalah melalui bermain *finger Painting* untuk mengenal warna pada anak yang diharapkan hasilnya akan meningkat.



Gambar 6: Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang merupakan jawaban kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data-data/bukti-bukti yang dikumpulkan melalui penelitian (Hasan, 2006: 31).

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap permasalahan dalam penulisan ini. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bermain *finger painting* berpengaruh terhadap pengenalan warna.

BAB III
METODE PENELITIAN

Penelitian (*research*) menurut Sukardi (2005:3) diartikan sebagai cara pengamatan atau inkuiri dan mempunyai tujuan untuk mencari jawaban perrnasalahan baik itu *discovery* atau *invention*. Sedangkan metode penelitian merupakan cara atau teknik yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.Penelitian eksperimen (*experimental research*) menurut Sukmadinata (2012:194) merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan adalah *control group design* yang menggunakan 2 kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Scdangkan desain yang diterapkan adalah *control group pretest and posttest design*. Dalam desain penelitian ini menurut Arifin (2011: 78) baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dikenakan 01 dan 02, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan.

A. Identitikasi Variabel Penelitian

Istilah "variabel" merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian, F.N. Kerlinger (dalam Arikunto, 2006:116) menyebut variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelatnin, insaf dalam konsep kesadaran.

Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variable bebas atau *independent variable* (X), sedangkan variabel akibat disebutvariabel tidak bebas, variabel tergantung,/ variabel terikat atau *dependent variable* (Y).

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel terikat (*dependent variable*)

   Variabel terikat merupakan variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain.Variabel terikat (*dependent variable*) penelitian ini adalah mengenal warna

2. Variabel bebas (*independent variable*)

   Variabel bebas adalah suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas sering disebut juga sebagai *variable stimulus, predictor atau antecendent*(navel, 2011). Selanjutnya Azwar (2004 : 62) mengartikan variabel bebas sebagai variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain ingin diketahui. Variabel bebas (*independent variable*) penelitian ini adalah bermain *finger painting*

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dalam penelitian diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman antara pembaca dengan peneliti mengenai beberapa istilah dalam judul penelitian "Pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun". Peneliti akan mengungkapkan definisi operasional dalam penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

d. Bermain *finger painting*

Bermain *finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang gambar, batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan penerapan bermain *finger painting* pada penelitian ini adalah teknik dasar dalam bermain *finger painting*yaitu : jari spiral dan titik, jari lurus, jari putar, jari melingkar dan jari lengkung angkat. Anak-anak diharapkan menyenangi kegiatan ini dikarenakan anak jarang diajak melakukan eksplorasi dengan warna menggunakan adonan warna/ bermain *finger painting*. Diharapkan juga anak dapat mengenal warna melalui bermain *finger painting*.

2. Kemampuan mengenal warna

Pada anak usia 3-4 tahun mengenal beberapa warna, biasanya warna dasar yaitu merah, kuning dan biru (warna primer). Hal yang bisa dilakukan pada usia ini antara lain sebagai berikut :

Table 2
Indikator Pengenalan warana

No.	Indikator
1.	Mengelompokkan warna melalui ukuran gambar
2.	Menyebutkan warna sesuai yang diperlihatkan guru
3.	Mengurutkan warna sesuai pola
4.	Membedakan warna sesuai dengan gambar

Table 3
Tingkat perkembangan Kelompok usia 3-4 Tahun

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	Indikator
Kognitif : Mengenal konsep ukuran, bentuk, pola dan warna	Mengenal warna	Mengelompokkan warna
		Menyebutkan warna
		Mengurutkan warna
		Membedakan warna

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Arikunto (2006:130), adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Berdasarkan pengertian populasi tersebut, maka populasi dalam penelitian ini yaitu Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan dengan jumlah siswa 30 anak yang dibagi menjadi dua kelompok dengan pembagian 15 anak sebagai kelompok eksperimen (kelompok matahari) dan 15 anak sebagai kelompok kontrol.(kelompok bintang)

2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2006:131) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggcneralisasikan hasil penelitian sampel. Mengingat jumlah sampel yang sedikit, maka sampel dalam penelitian ini

menggunakan seluruh anggota populasi yaitu Kelompok Bermain kelas A dengan jumlah 15 anak Kartika XII-2 Panca Arga Kecamatan Mertoyudan.

3. Teknik Sampling

Sampling menurut Emzir (2008:39) adalah suatu prosedur yang menyebabkan sejumlah elemen khusus digambarkan dari kerangka sampling (sampling Pram) yang mewakili daftar aktual elemen-elemen yang mungkin dalani populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel secara *Klaster* sampling (pengambilan sampel secara bertujuan) dikarenakan penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna anak. Menurut Trianto (2010:261) sampel bertujuan atau *purposive sample* adalah pengambilan sampel yang ditentukan berdasarkan tujuan tertentu.

4. Pelaksanaan penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2016/2017 selama 12 minggu. Selama kurun waktu tersebut akan dilaksanakan observasi, pengumpulan data , analisis data, menentuksan hasil analisis dan akan berlanjut sampai penulisan skripsi selesai.

D. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif menurut Sugiyono (2011:7) adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Untuk memperoleh data-data kuantitatif yang

diperlukan maka peneliti menggunakan instrument penelitian berupa observasi.

1. Obsevasi

Observasi menurut Setiawan (2010:5) adalah sistem atau rencana untuk mengamati perilaku. Selain itu, observasi juga diartikan scbagai pengamatan dan pencatatan sccara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observer (pengamat) berada bcrsama objek yang diselidiki disebut observasi langsung. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pcngamatan dan pencatatan yang dilakukan tidak pada saat peristiwa tersebut berlangsung. Observasi menurut Nasution (2011:106) dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi dapat kita peroleh gambaran yang lebih jelas tentang keltiaupan sosial, yang sukar diperoleh dari metode lain. Observasi juga dilakukan bila belum banyak keterangan dimiliki tentang masalah yang kita selidiki.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati peningkatan kecerdasan anak dalam mengenal warna (diKelompok Bermain Kartika XII-2 Pancaarga Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang khususnya kelompok bermain dengan rentang usia anak 3-4 tahun pada saat diberikan perlakuan bermain *finger painting*. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen reprsentatifyaitu perencanaan eksperimen yang disusun berdasarkan keadaan lingkungan yang sesungguhnya dan keadaan partisipan

yang alamiah. Observasi dilakukan untuk mengamati peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna sebelum dan sesudah dikenai perlakuan bermainh *finger painting*. Adapun kisi – kisi instrumen observasi sebagai berikut :

Table 4
Kisi – kisi lembar observasi

No.	Indikator
1.	Mengelompokkan warna melalui ukuran gambar
2.	Menyebutkan warna sesuai yang diperlihatkan guru
3.	Mengurutkan warna sesuai pola
4.	Membedakan warna sesuai dengan gambar

2. Studi Dokumentasi

Dokumentasi yang berisi tentang informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian menjadi salah satu metode pengumpulan data yang efektif. Informasi bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.

Dokumen berupa foto atau data statistik lainnya, dari dokumen tersebut peneliti dapat mengungkapkan suatu situasi pada waktu tertentu sehingga dapat memberikan informasi deskriptif yang terjadi saat itu. Data dalam penelitian ini diperoleh dari kegiatan bermain *finger painting* dan lembar observasi.

3. Wawancara / *interview*

Interview atau wawancara adalah proses tanya jawab antara dua orang atau lebih secara langsung berhadapan atau nelalui media. *Interview*

peneliti laksanakan kepada orang tua/wali murid untuk mengetahui kondisi anak ketika berada di rumah. *Interview* ini penting dilaksanakan agar terdapat kesejajaran antara pendidikan yang dilakanakan oleh guru dengan pendidikan dari orang tua. Hal ini dapat mendorong kemajuan kreativitas anak.

Wawancara ditujukan pada orang tua dan guru kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga. Untuk mempermudah proses wawancara, peneliti telah membuat pedoman berupa rancangan kisi – kisi wawancara yaitu :

Table 5
Kisi – kisi wawancara guru dan orang tua

No.	pertanyaan
1.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan warna sesuai arahan guru?
2.	Apakah anak sudah mampu menyebutkan warna yang diperlihatkan guru?
3.	Apakah anak sudah mampu mengelompokkan warna
4.	Apakah anak sudah mampu membedakan warna

E. Desain Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan teknik kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah control group experiment, yaitu control pre test and post test design. Arifin (2011:78) merumuskan desain penelitian ini dalam tabel berikut:

Tabel 6
Desain Penelitian

	Pre – Test	Variabel terikat	Post-Test
Kelompok Eksperimen	01	X	02
Kelompok Kontrol	01		02

Keterangan:

X : *treatmen* atau perlakuan yang diberikan

01 : pengamatan atau pengukuran sebelum diberikan perlakuan

02 : pengamatan atau pengukuran setelah diberikan pengukuran

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi dua tahap, yaitu tahap pertama merupakan tahap persiapan penelitian dan tahap kedua merupakan tahap rencana prosedur penelitian.

1. Persiapan Penclitian

   Tahap persiapan penelitian ini meliputi:

   a. Permohonan ijin melakukan studi pendahuluan kepada Kepala Sekolah Kelompok Bermain Kartika XII-2 Pancaarga, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.
   b. Melakukan survey awal permasalahan yang terjadi di lokasi yaitu di Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.
   c. Penyusunan proposal dan perijinan riset.
   d. Persiapan waktu dan materi kegiatan penelitian.

Waktu kegiatan direncanakan selama tiga bulan yaitu pada bulan februari 2016 sampai dengan april 2016. Materi kegiatan adalah bermain *finger painting* yang disesuaikan dengan indikator dalam mengenal warna.

e. Persiapan alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah perlengkapan dalam bermain *finger painting* yaitu kertas gambar, ember dan lap. Bahan yang digunakan adalah air, adonan *finger painting* dan pewarna makanan. Sumber belajar dalam kegiatan ini adalah perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan.

Materi kegiatan adalah bermaian *finger painting* yaitu teknik dasar dalam bermain *finger painting* yang disesuaikan dengan indikator yang telah dipilih oleh peneliti dalam mengenalkan warna.

f. Persiapan instrumen penelitian

Instrumen penelitian atau alat pengumpul data yang digunakan dalarn penelitian ini adalah lembar observasi yang disusun memperhatikan indikator pengenalan warna yang akan diteliti yaitu praktek teknik dasar dalam finger painting untuk pengenalan warna pada anak.

Rencana harian kerja (RKH) selama pelaksanaan penelitian disusun berdasarkan format yang biasa digunakan oleh Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

2. Pelaksanaan penelitian

Penelitian dilaksanakan bersama – sama antara permainan menggunakan finger painting dengan kegiatan observasi. Adapun hal- hal yang dilakukan oleh peneliti adalah :

a. Pengukuran awal
b. Perlakuan
c. Pengukuran akhir

3. Penyusunan laporan hasil penelitian

Penyusunan laporan hasil penelitian meliputi yaitu :

a. Mengolah data hasil eksperimen melalui pengujian statistic dengan membandingkan skor pengukuran awal dan pengukuran akhir.
b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan pengujian hipotesis.

G. Metode Analisis Data

Analisis data yaitu cara mengelola data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju ke arah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik berangkat dari data yang kuantitatif, Model analisis ini yang digunakan harus relavan atau pasti dengan jenis data yang akan dianalisis, tujuan penelitian, hipotesis yang akan diuji dan rancangan penelitiannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *finger painting* terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak. Pengaruh tersebut diketahui melalui perbedaan hasil analisis sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan/treatment dengan menggunakan bermain *finger painting.*

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengumpulan dan analisis data yang digunakan maka peneliti menggunakan uji *Mann-Whitney.* Menurut Santoso (2013: 394) dalam penelitian ini uji *Mann-Whitney* adalah alternatif uji *t* dan uji *z* untuk variabel independent, hanya berjumlah dua sampel, serta keduanya tidak berhubungan satu dengan yang lain. Hal ini digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean (rata-rata) untuk dua sampel bebas (*independent*) yang berpasangan. Adapun yang dimaksud berpasangan adalah data pada sampel kedua merupakan perbedaan atau perbedaan dari data sampel pcrtama atau dengan kata lain sebuah sampel dengan subjek sama mengalami dua perlakuan.

Analisis dilakukan dengan bantuan program komputer yaitu program *Statistic Package ForSocial Science (SPSS) for windows versi release*20.0

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil pengolahan yang telah diperoleh beserta pembahasannya. Analisis yang digunakan ini bertujuan untuk membuktikan atau menguji hipotesis yang dikemukakan sebelumnya. Adapun teknik analisis data yang digunakan menggunakan bantuan program SPSS *release* 20.0 untuk mempermudah penghitungan data yang didapatkan. Hasil penelitian selengkapnya disajikan seperti berikut.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Kemampuan Mengenal Warna *Pre Test*

Kemampuan mengenal warna subyek *pre test* merupakan hasil observasi awal sebelum dilakukan penelitian dan sebelum diberikan tindakan bermain *finger painting*. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang diberikan kepada 15 subyek yang menjadi responden dengan pembagian 7 subyek kelompok eksperimen dan 8 subyek kelompok kontrol. Adapun hasil hasil observasi awal kemampuan mengenal warna kedua kelompok penelitian selengkapnya dalam tabel berikut.

Tabel: 7
Hasil Analisis Deskriptif Kemampuan Mengenal Warna*Pre Test*

No	Nilai Kemampuan mengenal warna	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	30	19
2	20	29
3	31	40
4	29	20
5	19	31
6	31	25
7	40	26
8		31
Nilai Tertinggi	40	40
Nilai Terendah	19	20
Nilai Rata-rata	28,6	28,9

Sumber: data primer diolah, 2017

Hasil analisis deskriptif kemampuan mengenal warna sebelum dilaksanakan kegiatan bermain *finger painting*, diketahui bahwa nilai kemampuan mengenal warna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol hampir sama. Diketahui nilai terendah kelompok eksperimen sebesar 19, nilai tertinggi 40 dan nilai rata-rata 28,6. Sedangkan kelompok kontrol diketahui nilai terendah sebesar 20, nilai tertinggi 40 dan nilai rata-rata 28,9.

Langkah selanjutnya yaitu mengkategorikan variabel kemampuan mengenal warna*pre test*menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui kecenderungan variabel kemampuan mengenal warna *pre test*, mendasarkan pada *mean* ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi).

Skor ideal tertinggi (ST) sebesar 48 (12x4), dengan skor ideal terendah 12 (12x1). Untuk menentukan Mi dan SDi dengan rumus:

Mi = ½ (ST+SR) SDi = 1/6 (ST-SR)

= ½ (48+12) = 1/6 (48-12)

= 30 = 6

Berdasarkan harga Mi dan SDi dapat diidentifikasi kategori Kemampuan mengenal warnasubyek sebagai berikut:

Tinggi dengan skor : > Mi+ 1,5 SDi = > 39

Sedang dengan skor : Mi - 1,5 SDi sampai Mi+ 1,5 SDi = 21-39

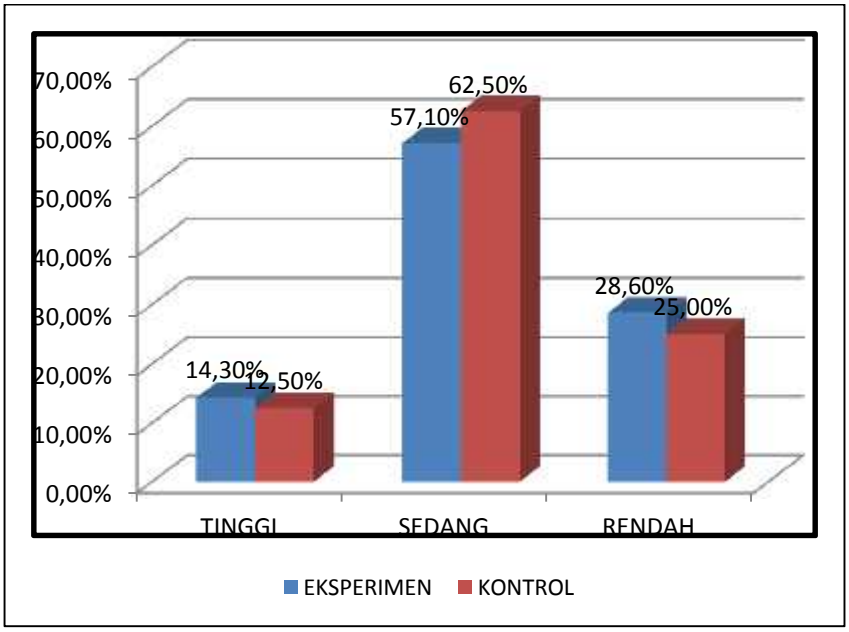
Rendah dengan skor : < Mi - 1,5 SDi = < 21

Tabel 8
KategoriKemampuan Mengenal Warna*Pre Test*

No	Kategori	Skor	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	Tinggi	40-48	1	14,3%	1	12,5%
2	Sedang	21-39	4	57,1%	5	62,5%
3	Rendah	< 21	2	28,6%	2	25,0%
		Jumlah	7	100%	8	100%

Sumber: data primer diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 15subyek yang diteliti, pada kelompok eksperimen baru 1 subyek atau 14,3% memiliki kemampuan mengenal warna dalam kategori tinggi, 4 subyek atau 57,1% dalam kategori sedang dan 2 subyek atau 28,6% dalam kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui bahwa 1subyek (12,5%) memiliki kemampuan mengenal warna dalam kategori tinggi, 5 subyek (62,5%) dalam kategori sedang dan 2 subyek (25%) dalam kategori rendah. Adapun sebaran data pada masing-masing kategori dapat diamati melalui histogram di bawah ini:



Gambar 7
Histogram Kemampuan Mengenal Warna *Pre Test*

Berdasarkan histogram di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi adalah dalam kategori sedang baik untuk kelompok ekspserimen maupun kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa sebelum diberikan tindakan berupa bermain *finger painting*, kemampuan mengenal warna siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Mertoyudan Kabupaten Magelang dalam kategori sedang.

b. Kemampuan Mengenal Warna *Post Test*

Kemampuan mengenal warna *post test* merupakan hasil observasi kemampuan mengenal warna setelah dilakukan *treatment* yaitu kelompok eksperimen telah diberikan tindakan bermain *finger painting.* Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang diberikan kepada 15 subyek yang menjadi responden dengan

pembagian 7 subyek kelompok eksperimen dan 8 subyek kelompok kontrol. Adapun hasil hasil observasi *post test* kemampuan mengenal warna kedua kelompok selengkapnya dalam tabel berikut.

Tabel: 9
Hasil Analisis Deskriptif Kemampuan Mengenal Warna *Post Test*

No	Nilai Kemampuan mengenal warna	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	40	20
2	28	27
3	41	40
4	42	23
5	28	29
6	42	27
7	46	32
8		40
Nilai Tertinggi	46	40
Nilai Terendah	28	23
Nilai Rata-rata	38,1	31,1

Sumber: data primer diolah, 2017

Hasil analisis deskriptif variabel kemampuan mengenal warna anak diketahui bahwa setelah dilaksanakan kegiatan bermain *finger painting*, nilai kemampuan mengenal warna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sangatlah berbeda. Diketahui nilai terendah kelompok eksperimen sebesar 28, nilai tertinggi 46 dan nilai rata-rata 38,1. Pada kelompok kontrol diketahui nilai terendah sebesar 23, nilai tertinggi 40 dan nilai rata-rata 31,1.

Langkah selanjutnya yaitu mengkategorikan variabel kemampuan mengenal warna *post test* menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui kecenderungan variabel

Kemampuan mengenal warna *post test*, mendasarkan pada *mean* ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi).

Skor ideal tertinggi (ST) sebesar 48 (12x4), dengan skor ideal terendah 12 (12x1). Untuk menentukan Mi dan SDi dengan rumus:

Mi = ½ (ST+SR) SDi = 1/6 (ST-SR)

= ½ (48+12) = 1/6 (48-12)

= 30 = 6

Berdasarkan harga Mi dan SDi dapat diidentifikasi kategori Kemampuan mengenal warna subyek sebagai berikut:

Tinggi dengan skor : > Mi+ 1,5 SDi = > 39

Sedang dengan skor : Mi - 1,5 SDi sampai Mi+ 1,5 SDi = 21-39

Rendah dengan skor : < Mi - 1,5 SDi = < 21

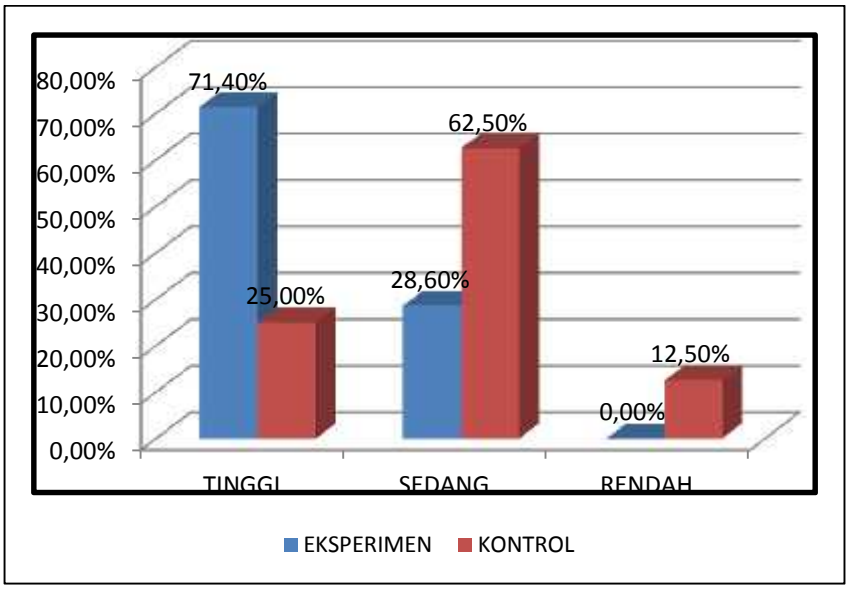
Tabel 10
KategoriKemampuan Mengenal Warna *Pre Test*

No	Kategori	Skor	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	Tinggi	39-48	5	71,4%	2	25,0%
2	Sedang	21-39	2	28,6%	5	62,5%
3	Rendah	< 21	0	0,0%	1	12,5%
		Jumlah	7	100%	8	100%

Sumber: data primer diolah, 2017

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 15 subyek yang diteliti, pada kelompok eksperimen, 5 subyek atau 71,4% memiliki kemampuan mengenal warna dalam kategori tinggi, 2 subyek atau 28,6% dalam kategori sedang dan sudah tidak ada subyek memiliki kemampuan mengenal warna dalam kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui bahwa 2 subyek (25%) memiliki

kemampuan mengenal warna dalam kategori tinggi, 5 subyek (62,5%) dalam kategori sedang dan 1 subyek (12,5%) dalam kategori rendah. Adapun sebaran data pada masing-masing kategori dapat diamati melalui histogram di bawah ini:



Gambar 8
Histogram Kemampuan mengenal warna *Post Test*

Histogram tersebut menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada kelompok eksperimen adalah dalam kategori tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol tetap pada kategori sedang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa setelah diberikan tindakan berupa bermain *finger painting*, kemampuan mengenal warna kelompok eksperimenl ebih baik dibanding dengan kelompok kontrol. Terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen dari kategori sedang meningkat menjadi kategori tinggi.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu bermain *finger painting* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan Kemampuan mengenal warna anak. Pembuktian kebenaran hipotesis tersebut menggunakan analisis statistik *Mann-Whitney* karena jumlah subyek yang digunakan kurang dari 30. Kriteria yang digunakan untuk menolak dan menerima hipotesis yaitu menggunakan α 5% (0,05).

Apabila nilai z hitung memiliki nilai probabilitas < α 5% (0,05), maka hipotesis diterima. Sebaliknya, apabila nilai z hitung memiliki nilai probabilitas > α 5% (0,05), maka hipotesis ditolak. Setelah dianalisis menggunakan bantuan komputer program SPSS *for windows* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil Analisis *Mann-Whitney*

Kemampuan mengenal warna	Kelompok	Mean	zhitung	P value	Keterangan
Pre test	Eskperimen Kontrol	28,6 28,9	-0,352	0,752	Tidak berbeda Signifikan
Post test	Eskperimen Kontrol	38,1 31,1	-2,213	0,029	Berbeda signifikan

Sumber: data primer diolah, 2014

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwapada saat *pre test*, kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal warna sebesar 28,6 sedangkan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata

sebesar 28,9. Pada saat *pre test* diperoleh Nilai z hitung sebesar -0,352 dengan nilai p value 0.752> 0.05. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal warna pada saat *pre test* tidak ada perbedaan yang signifikan. Semua subyek baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki tingkat kemampuan mengenal warna yang sama.

Pada saat *post test,* kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal warna sebesar 38,1 sedangkan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 31,1. Pada saat *post test* diperoleh Nilai z hitung sebesar -2,213 dengan nilai p value 0,029< 0.05. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal warna pada saat *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah berbeda signifikan. Dapat disimpulkan bahwa pada saat *post test* kemampuan mengenal warna kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bermain *finger painting* berpengaruh terhadap pengenalan warna diterima dan terbukti kebenarannya.

B. Pembahasan

Analisis deskriptif dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan tindakan berupa bermain *finger painting* (*pre test*), kemampuan mengenal warna siswa Kelompok Bermain Kartika XII-2 Panca Arga Mertoyudan Kabupaten Magelang dalam kategori sedang. Setelah dilakukan tindakan berupa bermain

finger painting (*post test*), kemampuan mengenal warna siswa kelompok eksperimen lebih baik disbanding kelompok kontrol serta meningkat menjadi kategori tinggi.

Hasil penelitian membuktikan bahwa bermain *finger painting* berpengaruh terhadap pengenalan warna. Sebelum dilakukan tindakan bermain *finger painting*, diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal warna kelompok eksperimen sebesar 28,6 sedangkan kelompok eksperimen sebesar 28,9. Pada saat *pre test* diperoleh Nilai z hitung sebesar -0,352 dengan nilai p value 0,785> 0.05. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal warna pada saat *pre test* tidak ada perbedaan yang signifikan. Semua subyek baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki tingkat kemampuan mengenal warna yang sama.

Pada saat *post test*, kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal warna sebesar 38,1 sedangkan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 31,1. Pada saat *post test* diperoleh Nilai z hitung sebesar -2,213 dengan nilai p value 0,0293< 0,05. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal warna subyek pada saat *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah berbeda signifikan. Dapat disimpulkan bahwa pada saat *post test* kemampuan mengenal warna kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Kurangnya fasilitas dan kreativitas guru yang terbatas menjadikan rendahnya tingkat kemampuan mengenal warna pada anak KB Kartika XII-2 Panca Arga Mertoyudan. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan finger painting untuk menjunjung tingkat kemampuan anak usia 3-4 tahun, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak. Serta kurangnya kesadaran dari orang tua anak dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak mengenai kemampuan mengenal warna.

Selama ini peneliti sebagai guru dalam proses pembelajaran terutama dalam pengenalan warna masih menggunakan media yang kurang menarik, minimnya pengetahuan guru untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna primer pada anak, kurang efektifnya waktu dalam pembelajaran pengenalan warna dan guru belum pernah mengenalkan warna menggunakan media karena mahalnya biaya seperti contoh cat air sehingga pemahaman mereka tentang warna masih rendah. Hal tersebut bisa juga disebabkan seringnya penggunaan media yang sama setiap kali mengajar sehingga menimbulkan kejenuhan dan siswa akan sulit menerima informasi yang peneliti sampaikan.

Peneliti berharap dengan perbaikan cara mengajar dan dengan keanekaragaman media dan alat peraga yang digunakan dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa akan dengan mudah menyerap informasi yang disampaikan oleh guru terlebih dalam kegiatan mengenal warna sehingga siswa kelompok bermain Kartika XII-2

Panca Arga Magelang dapat memahami, membedakan dan mengenal warna dengan baik.

Adanya kendala seperti diatas dalam pembelajaran pengenalan warna pada siswa, maka hal itu menjadikan motifasi bagi peneliti untuk maju dan mengembangkan kreatifitasnya dengan menggunakan media *finger painting* dalam pembelajaran mengenal warna. Kemampuan anak dalam mengenal dan memahami warna akan menjadi masalah yang besar jika tidak segera diatasi dan mencari solusi yang tepat karena akan berdampak pada kegiatan lain.

Agar tercapai tujuan-tujuan yang dimaksud. Berbagai komponen yang dimaksud tersebut tidak hanya meliputi perangkat sistem pembelajaran, model, dan materi saja, namun juga membutuhkan cara atau teknik pembelajaran dan salah satu cara atau teknik tersebut adalah permainan warna. Bermain *finger painting* Anak akan merasakan pengalaman langsung dengan mengeksplorasi beraneka macam warna yang disiapkan oleh guru.

Sehingga mereka dapat dengan mudah membedakan antara warna yang satu dengan yang lainnya. Karena dalam *finger painting* warna-warna yang digunakan lebih jelas. Dengan kegiatan ini pula, anak diharapkan lebih mudah memahami pengetahuan warna. Sehingga kemampuan anak dalam pengetahuan warna dapat berkembang lebih optimal dan anak tidak akan mengalami kesulitan lagi dalam menyebutkan warna-warna baru yang dihasilkan dari proses pencampuran warna. Dari permasalahan tersebut menunjukkan bahwa seni *finger painting* ada pengaruhmya

dengan pengetahuan warna yang diyakini mampu meningkatkan kemampuan membuat gambar secara signifikan serta sebagai salah satu media untuk menyampaikan materi tentang pengetahuan warna yang sangat efektif untuk anak.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kesimpulan teori
   a. Bermain *finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang gambar, batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan.
   b. Kemampuan mengenal warna adalah salah satu keindahan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda/ dalam suatu cahaya yang sempurna (berwarna putih) kemudian warna juga berwujud garis bidang, ruang, nada, gelap, terang, bentuk nilai dan ukuran.
   c. Bermain *finger painting* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna, karena dalam *finger painting* warna-warna yang digunakan lebih jelas. Dengan kegiatan ini pula, anak lebih mudah memahami pengetahuan warna, sehingga kemampuan anak dalam pengetahuan warna dapat berkembang lebih optimal dan anak tidak akan mengalami kesulitan lagi dalam menyebutkan warna-warna baru yang dihasilkan dari proses pencampuran warna.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan penelitian,maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media finger painting dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini yang berada pada masa pra operasional kongkret. pengunaan media finger painting akan mempermudah anak mengembangan kemampuan mengenal warna, hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian bahwa bermain finger painting dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun

B. Saran

Meskipun ada peningkatan kemampuan mengenal warna, namun masih perlu dilakukan perbaikan secara berkesinambungan atau secara terus menerus:

1. Bagi tenaga pendidik anak usia dini (PAUD)

Sebaiknya pendidik mencoba menggunakan media pembelajaran media finger painting untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak serta lebih kreatif dan menarik dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemapuan mengenal warna pada anak

2. Bagi lembaga pendidik anak usia dini,(PAUD)’

   Bagi lembaga pendidik anak usia dini sebaiknya memfasilitasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak, serta mendukung peningkatan kemampuan mengenal warna lebih optimal

3. Bagi peneliti lain

   Bagi peneliti yang akan mengkaji permasalahan yang sama dengan pengunaan media yang sama yaitu media finger painting hendaknya mengembangkan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga diperoleh hasil penelitian yang bervariasi pula.

DAFTAR PUSTAKA

Admin.2012. *Banjar Waterpark Outbound.* Tersedia dalam http:// banjanvaterpark. co.id diakses pada tanggal 14 Mei 2014

Aisyah, Siti. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

Ancok, Djamaluddin. 2012. *Outbound Management Training*. Jogjakarta UII Press

Andrianto, TuhanaTaufiq. 2013. (*Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*. .Jogjakarta : Katahati

Arwiyana, Prawira. 2013. *Penelilian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Chatib, Munifdan Said, Alamsyah.2012. *Sekolah Anak-anak Juara*. Bandung : PT MizanPustaka

———. 2014. *Sekolahnya Manusia Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung : Kaifa

Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Gunanti. 2008. *Pengertian Metode dan Jenis-Jenis Metode Belajar Sambil Bermain* tersedia dalam http ://Pengertian-Metode dan Jenis Jenis Metode Belajar_Sambil_Bermain PanduanGuru.htm diaksestanggal 14 Mei 2014

Hadi, Sutrisno. 2001. *Metodologi Research Untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis dan Disertasi, Jilid 2.* Yogyakarta : Penerbit Andi

Jelantik, 1999.*Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta* Penerbit DIVA Press

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pembelajaran BidangPengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Direktorat, Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengelolaan Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD

————. 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pernbinaan TK dan SD

Lucas, 2013.*Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta BumiAksara

Mini, Rose, dkk. 2007. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdanan Majemuk Anak.* Jakarta : Indocam Prima

Musfiroh, Tadkirotun. 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Jakarta : Universitas Terbuka

Newton, Setyanto. 2007. *Metode Research (PenelitianIlmiah*). Jakarta :Bumi Aksara

Noor, Jul iansyah. 2012. *Metodologi Penelilian*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Rohedi . 2011. *Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kecerdasan Naluralis Anak usia Dini*, Jakarta

Santoso, Singgih. 2013. *Menguasai SPSS 21 di Era Informasi*. Jakarta : PT Flex Media Komputindo

Setiawan, Denny et al. 2011. *Analisis Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

Suyanto. 2005. *Statistika Untuk Pendidikan*. Yogyakarta : Alvabeta

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks

Sukadiyanto. 2012. "*Mengembangkan Kecerdasan Anak Melalui Kegiatan Outbound*". Jurnal Ilmiah Keolahragaan. I (I).Hlm. 1-17

Sukardi.2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya.* Jakarta : Penerbit Bumi Aksara

Sukmadinata, Nana Syaodil. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung PT Remaja Rosda karya

Susanta, Agustinus. 2010. *Outbound Profesional Pengertian, Prinsip Perancangan, dan Panduan Pelaksanaan.* Yogyakarta : Penerbit Andi

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).* Yogyakarta: Penerbit PT Insan Madani

Trianto, dkk.2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.* Jakarta : Kencana Prenada Media

Woofolk, Anita dan McCune -Nicolich, Lorraine.2004. *Mengembangkan Kepribadian dan Kecerdasan Anak-anak (Psikologi Pembelajaran I).*Jakarta : Inisiasi Press

———— . 2009. *Educational Psycology Active Learning Edition*. Yogyakarta :PustakaPelajar

Yaumi, Muhammad dan Ibrahim, Nurdin. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentfikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenadameda Group

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
PRE_TEST	EKSPERIMEN	7	8,43	59,00
	KONTROL	8	7,63	61,00
	Total	15		

Test Statistics[a]

	PRE_TEST
Mann-Whitney U	25,000
Wilcoxon W	61,000
Z	-,352
Asymp. Sig. (2-tailed)	,725
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,779[b]

a. Grouping Variable: KELOMPOK

b. Not corrected for ties.

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST_TEST	EKSPERIMEN	7	10,71	75,00
	KONTROL	8	5,63	45,00
	Total	15		

Test Statistics[a]

	POST_TEST
Mann-Whitney U	9,000
Wilcoxon W	45,000
Z	-2,213
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,029[b]

a. Grouping Variable: KELOMPOK

b. Not corrected for ties.

RUMUS KATEGORI

JML BUTIR YANG DIOBSERVASI	12
NILAI MAX	4
NILAI MIN	1
ST	12X4 = 48
SR	12X1 = 12
Mi = 1/2*(ST+SR)	30
Sdi = 1/6*(ST-SR)	6,0
1,5*Sdi	9,0
TINGGI :> Mi+ 1,5 Sdi	> 39
SEDANG : Mi-1,5SDi sampai Mi+ 1,5 SDi	21-39
RENDAH :< Mi - 1,5 Sdi	< 21

Explore
KELOMPOK

Case Processing Summary

	KELOMPOK	Cases				
		Valid		Missing	Total	
		N	Percent	Percent	N	Percent
PRE_TEST	EKSPERIMEN	7	100,0%	0,0%	7	100,0%
	KONTROL	8	100,0%	0,0%	8	100,0%

Descriptives

	KELOMPOK			Statistic	Std. Error
PRE_TEST	EKSPERIMEN	Mean		28,5714	2,71554
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21,9267	
			Upper Bound	35,2161	
		5% Trimmed Mean		28,4683	
		Median		30,0000	
		Variance		51,619	
		Std. Deviation		7,18464	
		Minimum		19,00	
		Maximum		40,00	
		Range		21,00	
		Interquartile Range		11,00	
		Skewness		,011	,794
		Kurtosis		,016	1,587
	KONTROL	Mean		27,6250	2,38999
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21,9736	
			Upper Bound	33,2764	
		5% Trimmed Mean		27,4167	
		Median		27,5000	
		Variance		45,696	
		Std. Deviation		6,75991	
		Minimum		19,00	
		Maximum		40,00	
		Range		21,00	
		Interquartile Range		9,75	
		Skewness		,535	,752
		Kurtosis		,466	1,481

Explore
KELOMPOK

Case Processing Summary

	KELOMPOK	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
POST_TEST	EKSPERIMEN	7	100,0%	0	0,0%	7	100,0%
	KONTROL	8	100,0%	0	0,0%	8	100,0%

Descriptives

	KELOMPOK			Statistic	Std. Error
POST_TEST	EKSPERIMEN	Mean		38,1429	2,71178
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31,5074	
			Upper Bound	44,7783	
		5% Trimmed Mean		38,2698	
		Median		41,0000	
		Variance		51,476	
		Std. Deviation		7,17469	
		Minimum		28,00	
		Maximum		46,00	
		Range		18,00	
		Interquartile Range		14,00	
		Skewness		-,921	,794
		Kurtosis		-,909	1,587
	KONTROL	Mean		29,7500	2,57564
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	23,6596	
			Upper Bound	35,8404	
		5% Trimmed Mean		29,7222	
		Median		28,0000	
		Variance		53,071	
		Std. Deviation		7,28501	
		Minimum		20,00	
		Maximum		40,00	
		Range		20,00	
		Interquartile Range		14,00	
		Skewness		,438	,752
		Kurtosis		-,843	1,481

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PRE_TEST * KELOMPOK	15	100,0%	0	0,0%	15	100,0%

PRE_TEST * KELOMPOK Crosstabulation

			KELOMPOK		Total
			EKSPERIMEN	KONTROL	
PRETEST	TINGGI	Count	1	1	2
		% within KELOMPOK	14,3%	12,5%	13,3%
	SEDANG	Count	4	5	9
		% within KELOMPOK	57,1%	62,5%	60,0%
	RENDAH	Count	2	2	4
		% within KELOMPOK	28,6%	25,0%	26,7%
Total		Count	7	8	15
		% within KELOMPOK	100,0%	100,0%	100,0%

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
POST_TEST * KELOMPOK	15	100,0%	0	0,0%	15	100,0%

POST_TEST * KELOMPOK Crosstabulation

			KELOMPOK		Total
			EKSPERIMEN	KONTROL	
POSTTEST	TINGGI	Count	5	2	7
		% within KELOMPOK	71,4%	25,0%	46,7%
	SEDANG	Count	2	5	7
		% within KELOMPOK	28,6%	62,5%	46,7%
	RENDAH	Count	0	1	1
		% within KELOMPOK	0,0%	12,5%	6,7%
Total		Count	7	8	15
		% within KELOMPOK	100,0%	100,0%	100,0%

LAMPIRAN 1

a. Surat Ijin Penelitian

b. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

: 002.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
: 1 Bendel
: **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
Yth. Kepala KB Kartika Panca Arga Magelang
Di
Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	:	Wilda Sulistyaningtiyas
N P M	:	12.0304.0010
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prograra Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi	:	Pengaruh Bermain *Finger Painting* terhadap Kemampuan Mengenal Warna Primer Anak
Lokasi / Obyek	:	KB Kartika Panca Arga Magelang
Waktu Pelaksanaan	:	5 Februari 2017 – 28 April 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi.
Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 18 Januari 2017
Dekan,

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

YAYASAN KARTIKA JAYA CAB XII AKMIL
KELOMPOK BERMAIN KARTIKA
JL. PANDU NO.2 PANCA ARGA I MAGELANG

SURAT IJIN PENELITIAN

NO: 421.1/09/04.6a/10.25/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anizar Rasyid

Jabatan : Kepala Sekolah Kelompok Bermain Kartika

Unit Kerja : Kelompok Bermain Kartika

Menerangkan bahwa,

Nama : Wilda Sulistiyaningtiyas

NPM : 12.0304.0010

Jurusan : PG-PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bahwa yang namanya tersebut melakukan penelitian di Kelompok Bermain Kartika yang beralamat Jl Pandu No.2 Panca Arga 1 Desa Banyurojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang mulai tanggal 5 Februari sampai 28 April 2017.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Februari 2017

Kepala Sekolah Kelompok Bermain Kartika

PAUD KELOMPOK BERMAIN KARTIKA CABANG XII AKMIL MAGELANG

Anizar Rasyid

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN *EXPERT JUDGEMENT*

INSTRUMEN *EXPERT JUDGEMENT*

Judul : Pengaruh Bermain *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Variable Bebas : Bermain Finger Painting

Variable Terikat : Kemampuan Mengenal Warna

A. Definisi Operasional Variabel

1. Bermain Finger Painting

Bermain *finger painting* adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan menggambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan warna di atas bidang kertas secara bebas.

2. Kemampuan Mengenal Warna

Warna adalah salah satu keindahan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda/ dalam suatu cahaya yang sempurna (berwarna putih) kemudian warna juga berwujud garis bidang, ruang, nada, gelap, terang, bentuk nilai dan ukuran.

B. Kisi-Kisi Lembar Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Warna

Indikator		Sub Indikator
1	Mengelompokan warna melalui menggambar	a. Mengelompokan warna merah pada gambar buah yang besar b. Mengalompokan warna kuning pada gambar geometri yang sedang c. Mengelompokan warna biru pada gambar baju yang berukuran kecil
2	Menyebutkan warna sesuai yang diperlihatkan	a. Menyebutkan warna merah b. Menyebutkan warna kuning c. Menyebutkan warna biru

		d. Menyebutkan warna hijau e. Menyebutkan warna ungu
3	Menyebutkan warna sesuai pola	a. Mengurutkan warna pada pola ABC – ABC (merah – kuning - biru)
4	Membedakan warna sesuai dengan gambar	a. Membedakanwarna merah dan warna kuning pada gambar buah b. Membedakan warna kuning dan warna biru pada gambar baju c. Membedakan warna biru dan merah pada gambar bendera

Berdasarkan penilaian dan pertimbangan yang telah saya lakukan, maka dengan ini saya menyatakan bahwa secara keseluruhan pedoman checklist unjuk kerja kemampaun mengenal warna saya nyatakan :

( ) Memadai untuk digunakan

( ) Memadai untuk digunakan setelah diperbaiki

( ) tidak memadai untuk digunakan

Magelang, 14 April 2017
Mengetahui,
Kepala Sekolah KB Kartika

Anizar Rasyid

LAMPIRAN 3

KISI-KISI INSTRUMEN

KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

ANAK USIA 3-4 TAHUN

INSTRUMEN KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA

Indikator		Sub Indikator
1	Mengelompokan warna melalui menggambar	d. Mengelompokan warna merah pada gambar buah yang besar e. Mengalompokan warna kuning pada gambar geometri yang sedang f. Mengelompokan warna biru pada gambar baju yang berukuran kecil
2	Menyebutkan warna sesuai yang diperlihatkan	f. Menyebutkan warna merah g. Menyebutkan warna kuning h. Menyebutkan warna biru i. Menyebutkan warna hijau j. Menyebutkan warna ungu
3	Menyebutkan warna sesuai pola	b. Mengurutkan warna pada pola ABC – ABC (merah – kuning - biru)
4	Membedakan warna sesuai dengan gambar	d. Membedakanwarna merah dan warna kuning pada gambar buah e. Membedakan warna kuning dan warna biru pada gambar baju f. Membedakan warna biru dan merah pada gambar bendera

LAMPIRAN 4

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI

No.	Indikator
1.	Mengelompokkan warna melalui ukuran gambar
2.	Menyebutkan warna sesuai yang diperlihatkan guru
3.	Mengurutkan warna sesuai pola
4.	Membedakan warna sesuai dengan gambar

LAMPIRAN 5

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : senin, 3 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:
1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan
1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti
1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Mengurutkan warna sesuai urutan (merah, kuning, biru, merah, kuning, biru)

Recalling:
1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP
1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   a. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat menyebutkan warna

Mengetahui Kepala Sekolah	Peneliti	Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : selasa, 4 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:

1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti

1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Mengelompokkan warna melalui ukuran gambar

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
    a. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
    b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
    a. Dapat berdoa dengan baik
    b. Dapat Mengelompokkan warna melalui ukuran gambar
    c. Dapat menyebutkan warna

Mengetahui Kepala Sekolah		Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal kamis, 6 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:

1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti

1. Membedakan warna sesuai dengan gambar
2. Mengurutkan warna sesuai urutan (merah, kuning, biru, merah, kuning, biru)

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
6. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
7. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
8. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   c. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat Membedakan warna sesuai dengan gambar

Mengetahui Kepala Sekolah	Peneliti	Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : senin, 10 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:

1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti

1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Mengurutkan warna sesuai urutan (merah, kuning, biru, merah, kuning, biru)

Recalling:

6. Merapikan mainan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

9. Menanyakan perasaan selama hari ini

10. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
11. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
12. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
13. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   e. Menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat menyebutkan warna

Mengetahui Kepala Sekolah		Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : rabu, 12 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:
1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan
1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti
1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Mengurutkan warna sesuai urutan (merah, kuning, biru, merah, kuning, biru)

Recalling:
1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP
1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   a. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat menyebutkan warna

Mengetahui Kepala Sekolah		Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : jumat, 14 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:

1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti

1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Mengurutkan warna sesuai urutan (merah, kuning, biru, merah, kuning, biru)

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   a. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat menyebutkan warna

Mengetahui Kepala Sekolah	Peneliti	Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : senin, 17 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:

1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti

1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Membedakan warna sesuai dengan gambar

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   a. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat Membedakan warna sesuai dengan gambar

Mengetahui		Mertoyudan,
Kepala Sekolah	Peneliti	Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

Semester / bulan/Minggu ke : II/april/12
Hari / Tanggal : selasa, 18 april 2017
Kelompok / Usia : 3-4 tahun
Tema / Sub Tema : tanah airku

1. Materi Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Menyampaikan keinginan dengan santun
3. Mengikuti aturan permainan
4. Mempraktekkan membersihkan diri sendiri

Alat dan bahan:

1. Kertas gambar
2. Finger painting
3. Lap

PROSES KEGIATAN:

A. Pembukaan

1. Menanyi lagu Absen
2. Diskusi yang dilakukan pagi hari
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. Inti

1. Menyebutkan warna merah, kuning dan biru
2. Mengurutkan warna sesuai urutan (merah, kuning, biru, merah, kuning, biru)

Recalling:

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap:
   a. menggunakan kata yang sopan saat keinginannya
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan:
   a. Dapat berdoa dengan baik
   b. Dapat mengurutkan warna
   c. Dapat menyebutkan warna

Mengetahui Kepala Sekolah	Peneliti	Mertoyudan, Guru Kelompok Bermain
Hanizar Rasid	Wilda Sulistiyaningtiyas	Witri Wahyuasri

LAMPIRAN 6

a. LEMBAR PENGUKURAN AWAL KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

b. HASIL PENGUKURAN AWAL KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

PRE TEST

KELOMPOK EKSPERIMEN

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JML
1	A	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	30
2	B	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	20
3	C	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	31
4	D	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	29
5	E	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	19
6	F	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	31
7	G	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	40

KELOMPOK KONTROL

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JML
8	H	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	19
9	I	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	29
10	J	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	40
11	K	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	20
12	L	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	31
13	M	1	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	25
14	N	1	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	26
15	O	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	31

LAMPIRAN 7

a. LEMBAR PENGUKURAN AKHIR KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

b. HASIL PENGUKURAN AKHIR KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

POST TEST

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JML
1	A	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	40
2	B	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	28
3	C	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	41
4	D	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	42
5	E	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	28
6	F	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	42
7	G	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	46

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JML
8	H	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	20
9	I	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	27
10	J	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	40
11	K	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	23
12	L	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	4	29
13	M	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	27
14	N	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	32
15	O	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	40

LAMPIRAN 8

PERBANDINGAN PENGUKURAN AWAL DAN PENGUKURAN AKHIR KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

PERBANDINGAN PENGUKURAN AWAL DAN PENGUKURAN AKHIR KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

KELOMPOK EKSPERIMEN

NO	Nama	PRE TEST	POST TEST	PENINGKATAN
1	A	30	40	10
2	B	20	28	8
3	C	31	41	10
4	D	29	42	13
5	E	19	28	9
6	F	31	42	11
7	G	40	46	6

KELOMPOK KONTROL

NO	Nama	PRE TEST	POST TEST	PENINGKATAN
8	H	19	20	1
9	I	29	27	-2
10	J	40	40	0
11	K	20	23	3
12	L	31	29	-2
13	M	25	27	2
14	N	26	32	6
15	O	31	40	9

LAMPIRAN 9

HASIL PENGUKURAN STATISTIK DATA

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
PRE_TEST	EKSPERIMEN	7	8,43	59,00
	KONTROL	8	7,63	61,00
	Total	15		

Test Statistics[a]

	PRE_TEST
Mann-Whitney U	25,000
Wilcoxon W	61,000
Z	-,352
Asymp. Sig. (2-tailed)	,725
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,779[b]

a. Grouping Variable: KELOMPOK

b. Not corrected for ties.

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST_TEST	EKSPERIMEN	7	10,71	75,00
	KONTROL	8	5,63	45,00
	Total	15		

Test Statistics[a]

	POST_TEST
Mann-Whitney U	9,000
Wilcoxon W	45,000
Z	-2,213
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,029[b]

a. Grouping Variable: KELOMPOK

b. Not corrected for ties.

RUMUS KATEGORI

JML BUTIR YANG DIOBSERVASI	12
NILAI MAX	4
NILAI MIN	1
ST	12X4 = 48
SR	12X1 = 12
Mi = 1/2*(ST+SR)	30
Sdi = 1/6*(ST-SR)	6,0
1,5*Sdi	9,0
TINGGI :> Mi+ 1,5 Sdi	> 39
SEDANG : Mi-1,5SDi sampai Mi+ 1,5 SDi	21-39
RENDAH :< Mi - 1,5 Sdi	< 21

Explore
KELOMPOK

Case Processing Summary

	KELOMPOK	Cases				
		Valid		Missing	Total	
		N	Percent	Percent	N	Percent
PRE_TEST	EKSPERIMEN	7	100,0%	0,0%	7	100,0%
	KONTROL	8	100,0%	0,0%	8	100,0%

Descriptives

	KELOMPOK			Statistic	Std. Error
PRE_TEST	EKSPERIMEN	Mean		28,5714	2,71554
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21,9267	
			Upper Bound	35,2161	
		5% Trimmed Mean		28,4683	
		Median		30,0000	
		Variance		51,619	
		Std. Deviation		7,18464	
		Minimum		19,00	
		Maximum		40,00	
		Range		21,00	
		Interquartile Range		11,00	
		Skewness		,011	,794
		Kurtosis		,016	1,587
	KONTROL	Mean		27,6250	2,38999
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21,9736	
			Upper Bound	33,2764	
		5% Trimmed Mean		27,4167	
		Median		27,5000	
		Variance		45,696	
		Std. Deviation		6,75991	
		Minimum		19,00	
		Maximum		40,00	
		Range		21,00	
		Interquartile Range		9,75	
		Skewness		,535	,752
		Kurtosis		,466	1,481

Explore
KELOMPOK

Case Processing Summary

	KELOMPOK	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
POST_TEST	EKSPERIMEN	7	100,0%	0	0,0%	7	100,0%
	KONTROL	8	100,0%	0	0,0%	8	100,0%

Descriptives

	KELOMPOK			Statistic	Std. Error
POST_TEST	EKSPERIMEN	Mean		38,1429	2,71178
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31,5074	
			Upper Bound	44,7783	
		5% Trimmed Mean		38,2698	
		Median		41,0000	
		Variance		51,476	
		Std. Deviation		7,17469	
		Minimum		28,00	
		Maximum		46,00	
		Range		18,00	
		Interquartile Range		14,00	
		Skewness		-,921	,794
		Kurtosis		-,909	1,587
	KONTROL	Mean		29,7500	2,57564
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	23,6596	
			Upper Bound	35,8404	
		5% Trimmed Mean		29,7222	
		Median		28,0000	
		Variance		53,071	
		Std. Deviation		7,28501	
		Minimum		20,00	
		Maximum		40,00	
		Range		20,00	
		Interquartile Range		14,00	
		Skewness		,438	,752
		Kurtosis		-,843	1,481

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PRE_TEST * KELOMPOK	15	100,0%	0	0,0%	15	100,0%

PRE_TEST * KELOMPOK Crosstabulation

			KELOMPOK		Total
			EKSPERIMEN	KONTROL	
PRE TEST	TINGGI	Count	1	1	2
		% within KELOMPOK	14,3%	12,5%	13,3%
	SEDANG	Count	4	5	9
		% within KELOMPOK	57,1%	62,5%	60,0%
	RENDAH	Count	2	2	4
		% within KELOMPOK	28,6%	25,0%	26,7%
Total		Count	7	8	15
		% within KELOMPOK	100,0%	100,0%	100,0%

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
POST_TEST * KELOMPOK	15	100,0%	0	0,0%	15	100,0%

POST_TEST * KELOMPOK Crosstabulation

			KELOMPOK		Total
			EKSPERIMEN	KONTROL	
POST TEST	TINGGI	Count	5	2	7
		% within KELOMPOK	71,4%	25,0%	46,7%
	SEDANG	Count	2	5	7
		% within KELOMPOK	28,6%	62,5%	46,7%
	RENDAH	Count	0	1	1
		% within KELOMPOK	0,0%	12,5%	6,7%
Total		Count	7	8	15
		% within KELOMPOK	100,0%	100,0%	100,0%

LAMPIRAN 10

DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi penelitian

a. Pengukuran awal





b. Perlakuan

1. Perlakuan pertama



2. Perlakuan kedua



3. Perlakuan ketiga



4. Perlakuan keempat



5. Perlakuan kelima



6. Perlakuan keenam



7. Perlakuan ketujuh



8. Perlakuan kedelapan



c. Pengukuran akhir





LAMPIRAN 11

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

PROSES BIMBINGAN

No	Hari/Tanggal	Tema Bimbingan	Komentar Pembimbing	Tanda Tangan
1.	SENEN-25-JULI 2016 -	JUDUL PROPOSAL.	ACC	
2.	senen. 8-8-16	PROPOSAL.	- perbaiki	
3.	senin- 26-9-16	Proposal Acc.	- ACC	
4.	SABTU - 3-6-17.	BAB - 1 - 5	- Revisi dan - melengkapi lampiran - kurapan - tabel.	
5.	senin 5-6-17.	BAB - 4 - 5.	- melengkapi dan revisi	
6	9/6-2017	Pengaman cover	- Revisi	
7.	13/6 - 2017	SEKRIPSI 1-5	- ACC	

PROSES BIMBINGAN

o	Hari/Tanggal	Tema Bimbingan	Komentar Pembimbing	Tanda Tangan
.	RABU. 25-5-2016	PROPOSAL.		
.	RABU. 7-6-2016	BAB I	-Revisi	
.	senin. 8-8-16	BAB I	- Revisi	
.	senin. 26-9-16.	BAB I	- ACC	
.	Sabtu 14/1 - 17	BAB 2	- Revisi	
	Kamis. 19. 1-17	BAB 1 - Dan BAB 2	- Perbaiki	
	hari selasa. 30-1-17	BAB 1 - dan BAB 2	- melengkapi	
.	hari selasa 8-2-2017.	BAB 2 dan BAB 3	- Acc lengkapi	
.	Jumat. 4-3-2017.	BAB 2 dan BAB 3	- Revisi	
2.	Jum'at	ACC bab 1	- ACC	
	4-3-2017	lanjut. bab 2	- melengkapi	
1.	RABU. 22-3-2017.	bab 2.	- Revisi	
2	30-3-2017	ACC Bab 2	- ACC	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari/Tanggal	Tema Bimbingan	Komentar Pembimbing	Tanda Tangan
13	SENIN 3-4-2017.	bAb 3	- Revisi	
14	Jumat 7-4-2017.	bab 3	- melengkapi	
15	senen 10-4-2017	ACC bab 3	- ACC	
16.	senen. 12-6-2017.	BAB-4 dan 5	- CCC	