

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI PERMAINAN MENCAMPUR WARNA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK 3-4 TAHUN

Jeni Kristiana Pattisina¹, Komala²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

¹Jenikristianapattisina@gmail.com, ²Komalaikipsiliwangi@gmail.com

ABSTRACT

This research is important to develop the ability to think logically groups of 3-4 years. This research develops aspects of early childhood development, namely the ability to think logically. The purpose of this study was to determine the development of the ability to think logically 3-4 years of age through media mixing games. This type of research conducted by researchers is to use Quasi Experimental design with Nonequivalent Group Pretest Posttest Design. The results of the study showed the results of the SPPSS version 22 test get a sig value of $0.616 > 0.05$, thus H_a was accepted and H_o was rejected. If H_a is accepted then this shows that learning media mixing colors gives an influence on the development of logical thinking of children aged 3-4 years. Through the method of mixing colors in this study the teachers can not only develop the ability to think logically, but also can be done to develop several other aspects of development in children.

Keywords: Logical Thinking Ability, Color Mixing

ABSTRAK

Penelitian ini penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis kelompok 3-4 tahun. Penelitian ini mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini yaitu kemampuan berpikir logis. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan kemampuan berpikir logis usia 3-4 tahun melalui media permainan mencampur warna. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan *Quasi Experimental* dengan desain jenis *Nonequivalent Group Pretest Posttest Design*. Hasil dari penelitian menunjukkan hasil perhitungan uji SPPSS versi 22 tersebut mendapatkan nilai sig $0,616 > 0,05$ dengan demikian H_a diterima dan H_o di tolak. Jika H_a diterima maka hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mencampur warna memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir logis anak usia 3-4 tahun. Melalui metode pencampuran warna dalam penelitian ini para guru tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis saja tetapi juga dapat dilakukan untuk mengembangkan beberapa aspek-aspek perkembangan lainnya pada anak.

Kata kunci : Kemampuan Berpikir Logis, Pencampuran Warna

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir logis adalah mengeksplor dan menggali potensi yang ada, dengan kekuatan atau kapasitas dalam mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu melalui penalaran yang masuk akal. Secara umum bagian otak individu dibagi menjadi dua yaitu otak kanan dan otak kiri yang memiliki fungsi yang berbeda. Secara luas kemampuan bagian otak kanan dan kiri adalah Kemampuan berpikir logis dan kreatif. Salah satu fungsi otak yang perlu diperhatikan dan distimulus oleh anak usia dini adalah Kemampuan berpikir logis (Knecht dalam Santrok, 2007)

Berdasarkan hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak dalam permainan mencampur warna belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun. Pada Permendiknas Tahun 2009 membuktikan hanya terdapat 2 anak dari 10 anak yang dapat mencapai kemampuan dalam permainan mencampur warna yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas maka kemampuan berpikir logis anak dalam mengenal warna perlu dikembangkan dengan cara pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan suatu percobaan sederhana guna mengenalkan warna pada anak sehingga kemampuan berpikir logis meningkat. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis melalui Permainan Mencampur Warna Pada Anak Usia Dini Kelompok 3-4”.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, “Bagaimanakah pengembangan kemampuan berpikir logis melalui permainan mencampur warna pada anak usia 3-4 tahun?”

Adapun pertanyaan penelitian ini sebagai berikut: 1) bagaimanakah kemampuan berpikir logis pada kelompok 3-4 tahun?, 2) Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran permainan mencampur warna pada Anak Usia Dini kelompok 3-4?, serta 3) Bagaimanakah pengembangan kemampuan berpikir logis kelompok 3-4 di Paud Tunas Kasih melalui media permainan mencampur warna?. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut, untuk mengetahui pengembangan kemampuan berpikir logis kelompok 3-4 tahun melalui media permainan mencampur warna.

Berpikir secara logis adalah suatu proses berpikir dengan menggunakan logika, rasional dan masuk akal. Secara etimologis logika berasal dari kata logos yang mempunyai dua arti 1) pemikiran 2) kata-kata. Jadi logika adalah ilmu yang mengkaji pemikiran. Karena pemikiran dapat diekspresikan melalui kata-kata, maka logika juga berkaitan dengan “kata sebagai ekspresi dari pemikiran”. Dengan berpikir logis, kita mampu membedakan dan berpikir secara kritis suatu kejadian yang terjadi pada kita saat ini apakah kejadian tersebut dapat sesuai dengan ilmu pengetahuan dan diterima oleh akal atau tidak. Tidak hanya itu, setiap individu peserta didik diharuskan mampu berpikir secara kritis sehingga individu peserta didik tersebut mampu mengolah kejadian-kejadian yang diterima oleh indera mereka hingga dapat memunculkan berbagai pertanyaan yang berkaitan untuk dicari jawabannya.

Kegiatan mencampur warna merupakan salah satu cara untuk seorang anak mengungkapkan perasaannya, mengembangkan intelektual, persepsi, kreativitas, siasial, estetik dan fisiknya. Mencampur warna juga dapat menjadi

produk kreatif seorang anak dalam proses pembelajaran, mencampur warna dapat menjadi media yang digunakan seseorang untuk menyalurkan ekspresi dan perasaannya.

Mencampur warna digunakan untuk anak dalam bermain adalah ketika pertama kali mengajak anak bermain cat. Apalagi ini yang pertama anak belajar menggambar, gambar yang dihasilkan akan jadi lebih menarik bagi anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen*. Menurut Sukardi (dalam Jakni, 2016), *quasi eksperimen* adalah penelitian yang dilakukan tidak menggunakan kelas pembandingan desain *Nonequivalent Group Pretest Posttest Design*. Menurut Jakni (2016) desain ini hampir sama dengan *Two Group Pretest-Posttest Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Menurut Jakni (2016:75) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemungkinan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas kelompok bermain di PAUD Tunas Kasih. Menurut Jakni (2016:77) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok bermain di PAUD Tunas Kasih yang berjumlah 10 anak. Adapun langkah statistik yang digunakan untuk

eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut;

- a. Mencari rata-rata nilai tes awal
- b. Mencari rata-rata nilai tes akhir
- c. Mencari beda

Menghitung perbedaan rata-rata melalui uji - t

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kelompok *pretest* peneliti melakukan *pre test* untuk mengetahui keadaan awal sehingga peneliti dapat menganalisa adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dapat dijelaskan bahwa ada 3 anak atau 60% memperoleh nilai Belum Berkembang dengan skor 20-39. Banyaknya siswa yang memperoleh nilai Mulai Berkembang adalah 2 anak atau 40% dengan skor 40-69. Belum ada yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dan memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik.

Kemampuan berpikir logis anak berdasarkan hasil *pretest* kelompok eksperimen dapat dijelaskan bahwa ada 1 anak atau 20% memperoleh nilai Belum Berkembang dengan skor 20-39. Banyaknya siswa yang memperoleh nilai Mulai Berkembang adalah 4 anak atau 80% dengan skor 40-69. Belum ada yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dan memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik.

Setelah dilakukan *pretest* dan mengetahui kondisi atau kemampuan berpikir logis anak usia 3-4 tahun, peneliti melakukan *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran warna. Pada penelitian ini peneliti menyiapkan beberapa warna pada kelompok kontrol dan eksperimen yaitu warna-warna primer (merah, kuning, biru), peneliti menyiapkan beberapa bahan ajar lainnya yang

menstimulasi pengembangan berpikir logis anak.

Untuk mengetahui pengaruh media permainan mencampur warna dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis anak 3 – 4 tahun, peneliti melakukan *posttest*. Tetapi *posttest* pada kelompok kontrol ini sistem pembelajaran hanya dengan metode ceramah tanpa adanya langkah– langkah pencampuran warna yang jelas dan pendampingan dalam proses pencampuran warna. Dalam kelompok eksperimen guru memberikan instruksi yang jelas dan pendampingan dalam pencampuran warna. 1) Data *posttest* pada kelompok kontrol, diperoleh hasil bahwa sebanyak 1 anak atau 20% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor 20-39. Ada 4 anak atau 80% memperoleh nilai Mulai Berkembang dengan skor 40-69. Tidak ada yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dan memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik. 2) Data *posttest* kelas eksperimen, diperoleh bahwa tidak ada yang memperoleh nilai belum berkembang dengan skor 20-39. Ada 3 anak atau 60% memperoleh nilai Mulai Berkembang dengan skor 40-69. Dan ada 2 anak atau 40% memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 70-80. Tidak ada yang memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik.

Pembahasan

Untuk mengetahui kemampuan berpikir logis pada Kelompok 3-4 tahun di Paud Tunas Kasih, peneliti melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas *pretest* tersebut dilakukan untuk melihat kemampuan berpikir logis pada kelompok 3-4 tahun di Paud Tunas Kasih sebelum dilakukan treatment atau diberikan perlakuan. Hasil dari kelas *pretest* pada kelompok kontrol dan

eksperimen menunjukkan bahwa belum adanya pengembangan pada kemampuan berpikir logis anak. Untuk itu peneliti menerapkan treatment melalui permainan mencampur warna. Dalam kondisi awal anak–anak sudah mampu mengenal warna sehingga anak–anak dapat membedakan beberapa warna yang akan dipakai oleh peneliti. Pengembangan kemampuan berpikir logis kelompok 3-4 di Paud Tunas Kasih mulai terbentuk khususnya hasil *posttest* pada anak–anak kelas eksperimen, anak mulai menganalisa ciri macam–macam warna yang terbentuk jika dicampur warna, misalnya: kuning dan biru dengan komposisi yang baik menjadi hijau, anak mulai membandingkan dari hasil karya yang baik melalui pencampuran warna dengan komposisi pencampuran warna yang baik, anak mulai mampu menguraikan hasil pencampuran–pencampuran warna dari warna–warna primer dan warna–warna yang lain sehingga mendapatkan warna yang abstrak, anak mulai menggabungkan merangkum dari pencampuran warna primer dapat menghasilkan warna-warna sekunder. Menurut Abu (2009) kemampuan berpikir logis tidak hanya sekedar mengumpulkan pengalaman dan membanding-bandingkan hasil berpikir yang telah ada, melainkan dengan keaktifan kita memecahkan masalah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media pencampuran warna berpengaruh untuk mengembangkan logika anak.

KESIMPULAN

Sebelum diadakan *posttest*, peneliti melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas *pretest* tersebut dilakukan untuk melihat kemampuan berpikir logis pada kelompok 3-4 tahun. Sebelum

dilakukan treatment atau diberikan perlakuan. Hasil dari kelas *pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa belum adanya pengembangan pada kemampuan berpikir logis anak.

Setelah diterapkan metode permainan pencampuran warna data *posttest* pada kelompok kontrol yang memiliki hasil yaitu nilai Belum Berkembang sebanyak 20% dan nilai Mulai Berkembang sebanyak 80%, sedangkan pada kelas *posttest* eksperimen hasil yang ditunjukkan bahwa kelas yang diberikan instruksi dan langkah-langkah yang jelas. Hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai mulai berkembang sebanyak 60% dan nilai berkembang sesuai harapan sebanyak 40 %.

Pengembangan kemampuan berpikir logis kelompok 3-4 tahun mulai terbentuk khususnya hasil *posttest* pada anak-anak kelas eksperimen, anak mulai menganalisa ciri macam-macam warna yang terbentuk jika dicampur warna, misalnya: kuning dan biru dengan komposisi yang baik menjadi hijau, anak mulai membandingkan dari hasil karya yang baik melalui pencampuran warna dengan komposisi pencampuran warna yang baik, anak mulai mampu menguraikan hasil pencampuran-pencampuran warna dari warna-warna primer dan warna-warna yang lain sehingga mendapatkan warna yang abstrak, anak mulai menggabungkan merangkum dari pencampuran warna primer dapat menghasilkan warna-warna sekunder. Melalui data *pretest* dan *posttest* dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media pencampuran warna berpengaruh untuk mengembangkan logika anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Anwar, D. (2001). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Abadi Tama.
- Jakni. (2016). *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga.