

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Mengelompokkan Bola Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Latifah Nur Azizah, Rista Dwi Permata

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Email : mustakimazizah5@gmail.com

Email : rista.permata.rp@gmail.com

Abstraksi

Penelitian berdasarkan sebuah permasalahan pada TK A usia 4 – 5 tahun yang mengalami ketertinggalan mengenal warna. Mengenalkan warna menggunakan bola warna adalah tujuan dari penelitian ini. Metode penelitian tindakan kelas yang dipilih untuk penelitian berikut ini, observasi serta wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan. Subjek penelitian ini yaitu anak – anak TK Dharma Wanita Desa Siding dengan jumlah 26 anak. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak, hal ini dapat dilihat dari prosentase hasil pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada pra siklus anak dengan bintang 1 memiliki prosentase 15%, anak dengan bintang 2 sebanyak 12% dan 73% untuk anak dengan bintang 3. Pada siklus I anak dengan bintang 1 menurun menjadi 8%, bintang 2 masih sama dengan 12% dan bintang 3 meningkat hingga 80%. Pada siklus II anak dengan bintang 1 mengalami penurunan lagi hingga 0%, anak bintang 2 sebanyak 15% dan anak bintang 3 sebanyak 85%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan mengelompokkan warna dengan media bola warna baik untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Desa Siding.

Kata kunci: Kognitif, Mengenal warna, Bola Warna.

Abstract

Research is based on the problem in Kindergarten A ages 4-5 years who lags behind knowing color. Introducing colors using color balls is the aim of this study. The classroom action research method chosen for the following research, observation and interviews are data collection techniques that researchers use. The subjects of this research are 26 children of Dharma Wanita Siding Village. Research shows an increase in the ability to recognize color in children, this can be seen from the percentage of pre-cycle results, cycle I, to cycle II. In pre-cycle children with 1 star have a percentage of 15%, children with 2 stars are 12% and 73% for children with 3 stars. In the first cycle, children with 1 star decreased to 8%, 2 stars are still equal to 12% and 3 stars increased by 80%. In the second cycle, children with 1 star experience decreased again by 0%, 2 star children as much as 15% and 3 star children as much as 85%. The conclusion of this study is the game of grouping colors with a good color ball media to improve the ability to recognize color in children aged 4 - 5 years in Dharma Wanita Kindergarten, Siding Village.

Keywords : Cognitive, Getting to know the color, Color Ball.

1. PENDAHULUAN

Menurut pemerintah dalam UU Sisdiknas(2003), usia dini adalah masa dimana seorang individu dibawah 6 tahun yang berada pada masa pertumbuhan serta

perkembangan fisik dan psikis. Sedangkan anak yang berusia kurang dari tujuh tahun disebut usia prasekolah. Pengarahkan ke hal yang positif serta berperan aktif untuk mengembangkan sikap, pengetahuan,

keterampilan dan daya cipta hendaknya dilakukan di usia ini.

Sebagian besar aktifitas yang anak - anak lakukan adalah dengan bermain, melalui bermain mereka akan belajar bersosialisasi, berteman dan juga memajukan aspek – aspek perkembangannya. Diantara sekian aspek, yang hendak dan harus berkembang sejak dini salah satunya yaitu aspek kognitif. Ahmad Susanto (dalam kencana,2011) mengatakan aspek kognitif merupakan salah satu proses berpikir, diantaranya kecakapan seseorang dalam mengaitkan, menafsir, dan memperhitungkan fenomena atau peristiwa. Sedangkan warna menurut KBBI (2008:1617) merupakan kesan yang dipantulkan objek lalu di tangkap oleh mata.

Seperti yang kita tahu, dalam usia prasekolah pada aspek kognitif salah satu hal yang harus dikuasai adalah tentang warna, pada usia TK A (4 – 5 tahun) seharusnya anak telah bisa mengklasifikasikan perbedaan 3 buah warna, tetapi fakta di tempat observasi menunjukkan perbedaan. Dalam observasi yang sudah dilakukan, hasil menunjukkan sebagian kecil subjek belum memiliki kemampuan dalam memilah warna.

Ada beberapa faktor yang mungkin saja menjadi penyebab mereka terlambat dalam mengenali warna, diantaranya adalah guru pada tingkat pendidikan yang sebelumnya kurang sukses dalam menstimulasi perkembangan anak, media yang digunakan tidak terlalu menarik atau bisa juga minat anak saat kegiatan bermain berlangsung sangat kurang.

Faktor berikutnya mungkin saja yang menjadi latar belakang masalahnya adalah kurangnya perhatian ibu dan ayah di rumah mengenai perkembangan anaknya, beberapa dari mereka yang mungkin saja berpedoman bahwa sudah cukup belajar dan di stimulasi oleh pengajar di sekolah, sehingga orang tua terkesan sudah

berpangku tangan atas perkembangan anaknya.

Mengingat betapa pentingnya mengenal warna pada keseharian maka solusi dari permasalahan ini yaitu menstimulasi subjek melalui permainan mengelompokkan warna serta media bola warna, beberapa alasan yang membuat peneliti menggunakan media ini adalah bola warna tidak berbahaya karena terbuat dari material plastik ringan dan lunak (tidak keras), dengan bermacam warna pada media tersebut di harapkan anak akan lebih tertarik dan proses stimulasi berjalan lancar.

Berlandaskan penjabaran masalah di atas permainan pengelompokkan warna melalui media bola warna dapat menjadi solusi dalam proses mengembangkan kemampuan anak pada pengenalan warna.

Diharapkan penelitian berikut ini bisa dimanfaatkan guna memberikan pengetahuan kepada pendidik bila permainan mengelompokkan warna dengan bola warna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan warna, dan supaya kita semua mengetahui alur permainan pengelompokkan warna menggunakan media bola warna pada TK A (4 – 5 tahun) di TK Dharma Wanita Desa Siding.

2. KAJIAN LITERATUR

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Sumiarti Patmonodewo (dalam Prasetyaningrum, 2013) menyatakan kemampuan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir dan mengkoordinasikan berbagai cara dalam menyelesaikan masalah.

Pada tahap pra – operasional seorang anak belum mampu berpikir secara pra – operasional menurut Santrock (dalam Sriningsih,2009).

Anak dalam tahap pra – operasional yaitu anak yang berada pada usia 2 hingga 7 tahun dan mereka akan lebih mudah belajar dengan benda nyata menurut Piaget (dalam Prasetyaningrum,2013).

Berikut tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Santrock, 2007: 246) perkembangan kognitif ada 4 tahap yaitu sensormotorik (0–2tahun), praoprasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), operasional formal (11 tahun keatas)

Vygotsky (dalam Berk,1994) meyakini interaksi sosial akan mengarah pada perubahan berkelanjutan dalam pemikiran dan perilaku anak.

Dari pemaparan ahli diatas maka ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kognitif anak TK A (4 – 5 tahun) sedang dalam tahap pra – operasional dan mereka akan lebih mudah belajar melalui benda nyata dan interaksi lingkungan akan membuat perkembangan kemampuan kognitif mereka semakin baik.

B. Bola Warna

Sebuah kepekaan yang berkaitan dengan indra, serupa dengan bau dan rasa ialah devinisi warna. Kepekaan warna terbuat dari interaksi warna dengan indra penglihatan manusia menurut Hakim (dalam Fatmawati,dkk 2016). Dameira (dalam Fatmawati,dkk 2016) menyatakan warna merupakan fenomena yang timbul karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan observer.

Seorang ahli bernama Soewignjo (2013:34) telah menyederhanakan warna menjadi 4 kelompok yaitu warna primer, merupakan warna utama atau pokok, warna sekunder, merupakan hasil pencampuran dari warna-warna primer dengan perbandingan 1 : 1, warna tersier, merupakan hasil perpaduan warna sekunder dengan warna primer, warna netral yaitu hasil perpaduan dari tiga warna dasar dalam proporsi seimbang.

Banyak sekali alat bermain yang bisa dipakai anak usia dini, namun pemilihan permainan hendaknya berdasarkan tahap perkembangan mereka serta keamanan benda atau alat bermain. Rusli Lutan,dkk (1996:69)berkata jenis permainan dibagi menjadi permainan kecil, permainan besar, permainan bola kecil, dan bola besar.

Lebih lanjut Rusli Lutan,dkk (1996: 81) berpendapat permainan bola kecil dapat dilihat dari jenis bola yaitu ukuran atau besar kecilnya ukuran bola. Permainan bola kecil adalah kasti, bola bakar, tenis meja, dan lainnya. Permainan bola besar adalah permainan dengan bola berukuran besar seperti permainan voli, basket, sepak bola, bolatangan, dan lainnya.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah alat bermain anak hendaknya sesuai tahap perkembangannya supaya disamping membuat bahagia juga untuk menstimulasi tahap perkembangannya.

Penelitian ini peneliti menggunakan permainan bola kecil yang memiliki ukuran sama dengan bola kasti tetapi sangat ringan serta berwarna warni.

C. Mengelompokkan Warna

Menurut Hurlock (dalam Prasetyaningrum,2013) menyatakan bermain adalah kegiatan sukarela yang dilakukan demi kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir.

Sesuai indikator dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak TK A pada aspek kognitif dalam kurikulum 2013 yang berbunyi :

- a. Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.
- b. Mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel warna, bentuk, dan ukuran.

Berdasarkan Indikator dalam STPPA pada aspek kognitif diatas maka dibuatlah permainan mengelompokkan warna bertujuan untuk memajukan kemampuan mengenal warna pada TK A (4 – 5 tahun).

3. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

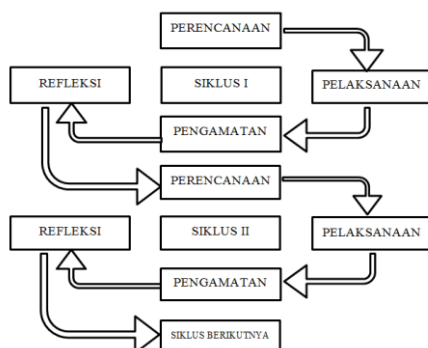
Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut McNiff (1999) penelitian tindakan sebagai nama yang diberikan kepada gerakan yang semakin di minati dalam penelitian pendidikan yang mendorong guru untuk merefleksikan pengajaran mereka sendiri dalam rangka memajukan mutu pendidikan untuk diri sendiri dan siswa mereka.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak – anak TK A (4 – 5 tahun) di TK Dharma Wanita Desa Siding dengan jumlah keseluruhan 26 anak. 19 dari mereka memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal warna, tetapi 5 anak masih rendah dalam pengetahuan warnanya dan 2 dari keseluruhan anak masih belum memahami sama sekali.

C. Alur Penelitian

Berikut adalah alur dalam penelitian ini :



Gambar I : (Sumber Arikunto, 2010)

Melalui gambar itu dapat diketahui bahwa alur penelitian berikut ini yaitu :

- Perencanaan yaitu peneliti menyiapkan RPPH, media yang dipakai mengelompokkan (bola

warna dan wadah atau keranjang warna), serta lembar observasi.

- Pelaksanaan yaitu proses menjalankan RPPH.
- Pengamatan yaitu peneliti mengawasi jalannya proses dan mewawancarai anak didik. Kemudian dituangkan kedalam lembar observasi serta lembar wawancara.
- Refleksi adalah proses menganalisa data yang didapatkan pada saat pengamatan, kemudian merencanakan siklus II.

D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

- Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu peneliti menanyai anak didik kemudian dituangkan kedalam lembar wawancara.

- Metode Observasi

Peneliti mengobservasi anak didik secara langsung kemudian menuangkan pada lembar observasi.

- Teknik pengumpulan data

Untuk menghitung presentase keberhasilan anak maka digunakan rumus dibawah ini :

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

Gambar II :(Sumber:Anas Sudijono 2011:43)

Keterangan :

P = Prosentase

f = Nilai keseluruhan

n = Skor maksimal dikalikan Jumlah semua anak

Sedangkan dalam penilaian anak, peneliti memberikan empat patokan nilai berikut ini :

Tabel I : Standar penilaian

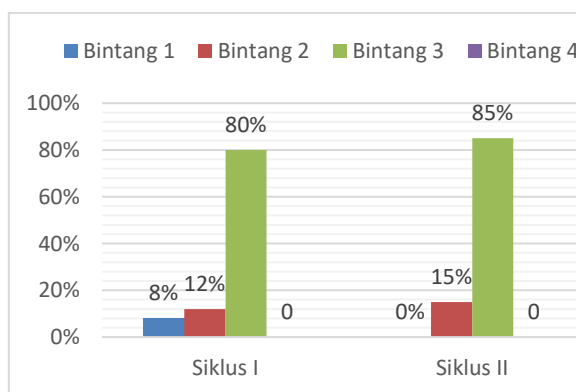
| No. | Simbol | Keterangan |
|-----|--------|--------------------------------|
| 1 | ★ | Anak belum berkembang |
| 2 | ★★ | Anak mulai berkembang |
| 3 | ★★★ | Anak berkembang sesuai harapan |
| 4 | ★★★★ | Anak berkembang sangat baik |

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara bermainnya yaitu memasukkan bola kedalam keranjang yang memiliki warna senada, misalkan bola kuning maka dimasukkan kedalam keranjang warna kuning, sama dengan bola yang lain, lalu anak diberikan pertanyaan tentang nama warna bola tersebut.

Penelitian berikut ini memiliki II siklus dan tiap siklus memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tetapi sebelum kedua siklus dimulai peneliti lebih dahulu melakukan pra siklus. Pada pra siklus peneliti telah memiliki data yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan anak yaitu anak dengan bintang 1 sebanyak 15% anak dengan bintang 2 12% dan anak dengan bintang 3 sebanyak 73%.

Hasil dari penelitian dapat penulis gambarkan dalam grafik berikut ini :



Grafik I: Rekapitulasi Observasi Kemampuan Anak

Dalam grafik dapat diketahui bahwa warna biru adalah anak yang dikategorikan dalam bintang 1 atau belum berkembang. Jadi anak – anak itu masih belum mengenal warna sama sekali. Anak kategori bintang 1 dapat dilihat pada siklus I yaitu dengan prosentase 8% dan menurun saat siklus II yaitu 0%, kemudian untuk warna jingga yaitu anak dengan kategori mulai berkembang yaitu dapat mengenali warna bimbingan dengan bantuan guru dan dalam siklus I peneliti menemukan 12% anak kemudian meningkat menjadi 15% dalam Siklus II, warna abu – abu adalah kategori anak yang berkembang sesuai harapan yaitu 80% saat siklus I kemudian naik di siklus II yaitu 85%.

Dari pemaparan yang telah di uraikan membuktikan bahwa anak usia dini memang memerlukan bahan ajar konkrit senada dengan Piaget yaitu pada tahapan pra operasional anak akan lebih mudah belajar jika guru menggunakan bahan ajar nyata tidak hanya dengan kata – kata. Penggunaan bola warna dirasa sudah sangat sesuai dalam usaha pengembangan kemampuan mengenali warna.

5. KESIMPULAN

Permainan mengelompokkan warna menggunakan bola warna sangatlah baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Siding yang masih mengalami ketertinggalan dalam mengenali warna. Karena saat permainan ini berlangsung anak mampu memegang dan melihat langsung media pembelajaran karena menggunakan benda konkrit atau nyata.

Cara bermain dengan media ini dapat di modifikasi sesuai dengan kreativitas guru atau pembimbing, sehingga meskipun dengan media dan tujuan sama anak tidak bosan. Sehingga diharapkan anak akan selalu tertarik dan semangat saat bermain.

REFERENSI

- Ahmad Susanto, Perkembangan anak usia dini, (Jakarta : Kencana,2011) hal 48.
- Anas Sudijono. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, S.2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berk, L. E., & Landau, S. (1993). Private speech of learning-disabled and normally achieving children in classroom academic and laboratory contexts. *Child Development*, 64, 556–571.
- Fatmawati,dkk.(2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Balon Pada Anak Kelompok Bermain. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/15847>.diakses pada tanggal 27/01/2020
- John W. Santrock (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas.Jakarta : PT. Erlangga.
- KBBI,hal 1617, Jakarta : Pusat Bahasa 2008.
- McNiff, J. 1999. Action Research : Principles and Practice. London : Routledge.
- Prasetyaningrum, A. E. (2013).Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola Pada Anak Kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/15376>.diakses tanggal 01/02/2020. Soewignjo, Santosa. 2013.
- Seni Mengatur Komposisi Warna Digital.Yogyakarta: Penerbit Taka Publisher.
- Sriningsih. (2009). Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Toho Cholik M & Rusli Lutan. (1996). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang – Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 ayat14.https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.diakses tanggal 22/01/2010.
- Yayuk Dwi Rahayu,dkk. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A.hal 3.