

MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL WARNA MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI KELOMPOK A TK PERTIWI DONGGALA

Nirda Pettalolo¹

ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian ini adalah kemampuan anak mengenal warna yang kurang maksimal? Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan perbaikan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna dengan menggunakan alat permainan edukatif. Rancangan penelitian mengacu pada alur PTK dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara bersiklus. Subyek penelitian ini yaitu anak kelompok A yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Data dikumpulkan dengan cara observasi, pemberian tugas, dan dokumentasi, selanjutnya dianalisa secara deskriptif kualitatif dengan teknik persentase. Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal warna terbukti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dari 31,33% menjadi 73,33%, walaupun masih terdapat anak yang belum meningkat kemampuannya dalam mengenal warna hanya 6,67% saja.

Kata Kunci: Mengenal Warna, Alat Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini hendaknya dilakukan secara konsisten, sehingga memiliki manfaat bagi anak dan orang tua. Seiring bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan di luar rumah yang dilakukan oleh lembaga pendidikan. Pendidikan di TK merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi di kelompok A TK Pertiwi Donggala, terdapat suatu masalah yaitu pengenalan warna, belum dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru maupun tujuan dari pelaksanaan pembelajaran. Banyak faktor yang menjadi penyebab masalah pengembangan kemampuan anak mengenal warna, salah satu diantaranya adalah karena keterbatasan permainan edukatif yang digunakan dalam mengenalkan warna kepada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Lebih khusus lagi perbaikan dalam upaya meningkatkan

¹ Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, No. Stambuk: A 451 09 028.

kemampuan anak mengenal warna. Adapun perbaikan yang digunakan, yaitu melalui alat permainan edukatif. Menurut Mayke Sugianto, T (dalam Badru Zaman, dkk 2008:6.3), “Pengertian alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”. Perbaikan proses pembelajaran ini dilakukan sebagai salah satu cara meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal warna. Oleh karena itu, judul penelitian tindakan kelas yang diangkat adalah “Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna melalui Alat Permainan Edukatif di Kelompok A TK Pertiwi Donggala”.

HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu jika guru menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran, maka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal warna di kelompok A TK Negeri Pembina Donggala.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Donggala. Subyek penelitian ini, yaitu anak kelompok A yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013. Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Aip Badrujaman dan Dede Rahmat Hidayat, 2010:12) pada setiap siklus yang dilaksanakan terdiri atas empat komponen yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Perencanaan yaitu 1) memilih materi sesuai yang akan diajarkan sesuai dengan tema, 2) membuat skenario tindakan pembelajaran dalam penelitian ini adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH), 2) menyediakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar penilaian anak kelompok A TK Pertiwi Donggala, dan 3) menentukan penilaian sesuai dengan Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak (2010:11)

- ☆☆☆☆ = Berkembang Sangat Baik
- ☆☆☆ = Berkembang Sesuai Harapan
- ☆☆ = Mulai Berkembang
- ☆ = Belum Berkembang

Pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan penelitian berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat disesuaikan dengan tema yang dipilih. Pelaksanaan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna melalui alat permainan edukatif. Observasi yaitu mengamati aktivitas guru dan anak pada saat

melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan refleksi yaitu kegiatan yang dilakukan pelaksanaan dan observasi, maka pada tahap terakhir melakukan refleksi untuk melihat kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan penelitian, Sehingga dengan kekurangan tersebut harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan anak di dalam kelas. Teknik pengumpulan data seperti 1) observasi Kegiatan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Termasuk pada saat pembelajaran menggunakan lembar observasi. Secara teknis pelaksanaannya dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan selama tindakan berlangsung, untuk memperoleh data yang berkaitan dengan aktivitas guru dan anak, 2) Pemberian tugas merupakan kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengerjakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Pemberian tugas diberikan kepada anak bila guru ingin melatih keterampilan dan kemampuan tertentu yang dicapai dengan memberikan tugas, di mana dalam penelitian ini pemberian tugas kepada anak yaitu menyebutkan warna, menunjukkan warna, dan mengelompokkan benda sesuai dengan warna, dan 3) Cara ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan jumlah anak, kemampuan awal anak, jenis kelamin serta tingkat usia anak. Di samping itu dokumentasi juga dilakukan untuk mencari data-data yang telah didokumentasikan oleh sekolah yang berkaitan dengan hasil belajar anak atau laporan penilaian yang biasa dimasukkan dalam buku lapor.

Untuk mengetahui persentase keberhasilan tindakan, data diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2012:43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Banyaknya Individu

HASIL PENELITIAN

1. PRA TINDAKAN

Tabel 1 Hasil Pra Tindakan

No	Kategori	Aspek Yang Diamati						Jumlah	%
		Menyebutkan Warna		Mengenal Simbol Warna		Mengelompokkan Benda sesuai dengan Warna			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Berkembang Sangat Baik	1	6,67	1	6,67	2	13,33	4	8,89
2.	Berkembang sesuai Harapan	1	6,67	2	13,33	1	6,67	4	8,89
3.	Mulai Berkembang	2	13,33	2	13,33	1	6,67	5	11,11
4.	Belum Berkembang	11	73,33	10	66,67	11	73,33	32	71,11
Jumlah		15	100	15	100	15	100	45	100

2. TINDAKAN SIKLUS I

Tabel 2 Hasil Tindakan Siklus I

No	Kategori	Aspek Yang Diamati						Jumlah	%
		Menyebutkan Warna		Mengenal Simbol Warna		Mengelompokkan Benda sesuai dengan Warna			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Berkembang Sangat Baik	5	33,33	4	26,67	5	33,33	14	31,11
2.	Berkembang Sesuai Harapan	3	20	3	20	5	33,33	11	24,44
3.	Mulai Berkembang	2	13,33	3	20	2	13,33	7	15,56
4.	Belum Berkembang	5	33,33	5	33,33	3	20	13	28,89
Jumlah		15	100	15	100	15	100	45	100

3. TINDAKAN SIKLUS II

Tabel 3 Hasil Tindakan Siklus II

No	Kategori	Aspek Yang Diamati						Jumlah	%
		Menyebutkan Warna		Mengenal Simbol Warna		Mengelompokkan Benda sesuai dengan Warna			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Berkembang Sangat Baik	11	73,33	11	26,67	11	73,33	33	73,33
2.	Berkembang Sesuai Harapan	2	13,33	2	13,33	2	13,33	6	13,33
3.	Mulai Berkembang	1	6,67	1	6,67	1	6,67	3	6,67
4.	Belum Berkembang	1	6,67	1	6,67	1	6,67	3	6,67
Jumlah		15	100	15	100	15	100	45	100

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel pra tindakan di atas, diketahui dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada aspek kemampuan menyebutkan warna ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang dan ada 11 anak (73,33%) dalam kategori Belum Berkembang. Pada aspek kemampuan mengenal simbol warna ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang dan ada 10 anak (66,67%) dalam kategori Belum Berkembang. Pada aspek kemampuan mengelompokkan benda sesuai dengan warna ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Mulai Berkembang dan ada 11 anak (73,33%) dalam kategori Belum Berkembang.

Berdasarkan tabel hasil tindakan siklus I di atas, diketahui dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada aspek kemampuan menyebutkan warna ada 5 anak (33,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 3 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang dan ada 5 anak (33,33%) dalam kategori Belum Berkembang. Pada aspek kemampuan mengenal simbol warna ada 4 anak (26,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 3 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 3 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang dan ada 5 anak (33,33%) dalam kategori Belum Berkembang. Pada aspek kemampuan mengelompokkan benda sesuai dengan warna ada 5 anak (33,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 3 anak (33,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang dan ada 3 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang.

Kelemahan yang terjadi pada siklus I yaitu anak belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, masih ada anak yang keluar masuk kelas, jalan ke sana kemari selama pembelajaran berlangsung, sehingga ketika guru memberikan penjelasan tentang simbol warna, anak terlihat kebingungan, dan guru kurang menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak serta guru belum dapat membagi anak ke dalam kelompok dengan baik. Selain itu konsentrasi anak belum maksimal selama pembelajaran berlangsung, karena sudah ada anak yang saling mengganggu ketika guru sedang menjelaskan. Sehingga dalam hal ini untuk memperbaiki tindakan siklus I guru harus melakukan hal-hal seperti sebaiknya guru selalu memberikan motivasi agar lebih aktif

mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, seharusnya Gguru lebih memperhatikan anak yang suka keluar masuk dan yang suka jalan ke sana kemari ketika guru sedang mengajar, dan sebaiknya guru membagi jumlah kelompok sesuai dengan tugas yang harus dikerjakan anak, serta menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dan guru memperhatikan konsentrasi anak kemudian guru memberikan penjelasan contoh yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan tabel hasil tindakan siklus II di atas, diketahui dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada aspek kemampuan menyebutkan warna ada 11 anak (73,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Mulai Berkembang dan 1 anak (6,67%) dalam kategori Belum Berkembang. Pada aspek kemampuan mengenal simbol warna ada 11 anak (73,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Mulai Berkembang dan 1 anak (6,67%) dalam kategori Belum Berkembang. Pada aspek kemampuan mengelompokkan benda sesuai dengan warna ada 11 anak (73,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, ada 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak (6,67%) dalam kategori Mulai Berkembang dan 1 anak (6,67%) yang masuk kategori Belum Berkembang.

Dalam hal ini terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 42,22%. Pada tindakan siklus II Persentase kategori berkembang sangat baik lebih besar dibandingkan dengan persentase kategori belum berkembang. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II disebabkan karena anak sudah terbiasa dengan metode pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sudah tidak ada anak yang keluar masuk kelas, jalan ke sana kemari selama pembelajaran berlangsung, sehingga ketika guru memberikan contoh tentang cara menghubungkan warna dengan benda, anak sudah tidak kebingungan, dan guru telah menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak serta guru telah membagi anak ke dalam kelompok dengan baik. Selain itu konsentrasi anak telah maksimal selama pembelajaran berlangsung, karena sudah tidak ada lagi anak yang saling mengganggu ketika guru sedang menjelaskan.

Dalam penelitian ini sampai pada tindakan siklus II masih terdapat 1 anak yang belum berkembang, hal ini karena anak tersebut merupakan anak yang sangat pemalu dan kurang memiliki keberanian dalam banyak kemampuan. Namun hal ini bukan berarti anak tersebut tidak memiliki kemampuan sama sekali hanya saja belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus III, karena anak yang belum berkembang persentasenya sangat kecil. Sehingga penelitian tindakan kelas ini sudah

bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya kemampuan anak mengenal warna pada beberapa kemampuan yang telah berhasil diamati.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian adalah alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal warna di kelompok A TK Pertiwi Donggala. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dari 31,33% menjadi 73,33% atau rata-rata 42,22 dari masing-masing kemampuan anak seperti menyebutkan warna, mengenal simbol warna, dan mengelompokkan benda sesuai dengan warna.

Beberapa saran yang dapat dikemukakan berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

- 1) Anak, agar selalu mengembangkan kemampuannya dalam mengenal warna menggunakan media pembelajaran seperti alat permainan edukatif.
- 2) Guru, sebaiknya lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh anak dan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna.
- 3) Kepala TK diharapkan dapat lebih membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran seperti alat permainan edukatif khususnya dalam menunjang peningkatan kemampuan anak mengenal warna.

DAFTAR RUJUKAN

- Badrujaman, Aip dan Hidayat, Dede Rahmat. (2010). *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta: Trans Info Media.
- Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada.
- Zaman, Badru dkk. (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- MENDIKNAS. (2010). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Tim Penyusun. (2013). *Panduan Tugas Akhir (Skripsi) Artikel Penelitian*. Palu : FKIP UNTAD.