

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI PERMAINAN BALON PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN**Ririn Fatmawati**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ririn fatmawati@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: widapgpaudunesa @ gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon. Subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun di KB Permata Bunda Cembor Mojokerto dengan jumlah 9 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan dokumentasi yang berupa foto kegiatan anak dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon sebesar 41,6% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan balon dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak-anak usia 3-4 tahun di KB Permata Bunda Cembor Mojokerto.

Kata Kunci : Mengenal warna, Permainan Balon.

Abstract

This classroom action research aims to improve the ability to know the color of the balloon through the game. Subjects were children aged 3-4 years in KB Permata Bunda Cembor Mojokerto with the number 9 children. Data collection techniques used in this study was the observation made by peers and documentation activities in the form of photos of children in the learning process. Data analysis techniques in this study using descriptive statistical analysis. The results showed an increased ability to recognize colors through games balloons of 41.6% based on the evaluation of the results of the first cycle and the second cycle. From the above description, it can be concluded that the balloon games can improve cognitive ability of color in children aged 3-4 years in KB Permata Bunda Cembor Mojokerto.

Keywords: Getting to know the color, Balloon Games.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Untuk itu setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Terutama saat anak berada pada masa keemasan dimana tingkat perkembangan dan pertumbuhannya berkembang sangat pesat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Di dalam kelompok bermain terdapat 5 bidang pengembangan yang berpedoman pada Kurikulum 2013, meliputi moral dan nilai agama, bahasa, fisik/motorik, sosial emosional, kognitif, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang dimiliki anak yaitu aspek pengembangan kognitif.

Berdasarkan kurikulum 2013 deteksi perkembangan kognitif dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan aspek kematangan proses berfikir. Di dalam kompetensi dasar (3.6) perkembangan kognitif yang harus dicapai oleh anak kelompok bermain adalah mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan fungsinya) melalui berbagai hasil karya. Salah satu indikator yang harus dicapai adalah melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk yang sama.

Namun berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti hanya 2 anak dari 9 anak yang sesuai dengan standarisasi tingkat pencapaian jadi ada 77 % dari 9 anak masih belum memenuhi standarisasi tingkat pencapaian yang tercantum dalam kompetensi dasar (3.6) perkembangan kognitif. Hal ini terbukti ketika anak diajak menyebutkan warna dengan menunjuk gambar atau benda anak-anak masih sering bingung dan belum bisa memahami instruksi atau perintah guru.

Banyak faktor yang menyebabkan perkembangan kognitif khususnya mengenal warna belum mencapai tingkat perkembangan. Hal ini disebabkan guru dalam mengenal warna masih menggunakan crayon, balok dan kertas lipat serta dalam penyampaiannya kurang menyenangkan sehingga anak-anak merasa bosan dan tidak menghiraukan penjelasan guru.

Mengingat pentingnya mengenal warna maka solusi yang akan dilakukan yaitu melalui permainan balon. Alasan dipilihnya media balon karena balon mudah didapat, banyak disukai anak, menarik dan tidak berbahaya bagi anak sehingga anak akan lebih dapat mengekspresikan diri dalam permainan mengenal warna. Dengan demikian anak akan lebih tertarik dan mudah mengingat warna.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: 1. Bagaimana aktivitas guru dan anak dalam permainan balon untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak Kelompok Bermain Permata Bunda Desa Cembor Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto, 2. Bagaimana kegiatan permainan balon dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak Kelompok Bermain Permata Bunda Desa Cembor Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak dalam permainan balon untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak Kelompok Bermain Permata Bunda Desa Cembor Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto, 2. Untuk mendeskripsikan kegiatan permainan balon dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada Kelompok Bermain Permata Bunda Desa Cembor Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini manfaat yang dapat diperoleh secara praktis yaitu: 1. Untuk memberikan wawasan dan memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi dengan bentuk permainan dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna dengan menggunakan media balon ataupun media lainnya, 2. Untuk memotivasi para guru kelompok bermain khususnya agar selalu berusaha menggunakan media yang sesuai dan menarik seperti balon agar anak senang dalam kegiatan belajar mengenal warna, 3. Untuk menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam menggunakan media balon untuk penelitian selanjutnya.

Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari suatu

pembawaan dan latihan (Susanto, 2011:97). Senada dengan pendapat di atas Menurut Robbins (1996:102), bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah potensi yang dimiliki setiap individu sejak lahir yang dapat dipelajari dan ditumbuh kembangkan sehingga seorang individu mampu untuk mengerjakan tugas sebagai seorang individu.

Warna adalah sebuah sensitivitas yang berhubungan dengan indra kita, seperti halnya rasa dan bau. Sensitivitas warna dihasilkan dari interaksi antara warna dengan indra sensitif warna yang ada pada kita (Hakim, dkk. 2010:20). Senada dengan pendapat di atas Dameira (2008:60) menyatakan warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan observer.

Berdasarkan kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah suatu keindahan yang terbentuk dari tiga unsur yaitu cahaya, objek dan observer.

Seorang ahli bernama Soewignjo (2013:34) telah menyederhanakan warna menjadi 4 kelompok yaitu : 1. warna primer, merupakan warna utama atau pokok, 2. warna sekunder, merupakan hasil pencampuran dari warna-warna primer dengan perbandingan 1 : 1, 3. warna tersier, merupakan hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder, 4. warna netral merupakan hasil campuran dari tiga warna dasar dalam proporsi seimbang.

Menurut Dewey (dalam Montolalu, 2009:1.7) anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Senada dengan pendapat di atas Piaget (dalam Sujiono, 2013:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten (dalam Moeslichatun, 2004: 14) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara langsung dan menimbulkan kesenangan serta kepuasan yang akan berpengaruh pada perkembangan anak.

Menurut Hurlock (dalam Sugianto, 1995:40) di dalam bukunya *Child Development* mengemukakan ada dua penggolongan utama kegiatan bermain yaitu : 1. bermain aktif, yakni kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri, 2. permainan pasif, yakni kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan

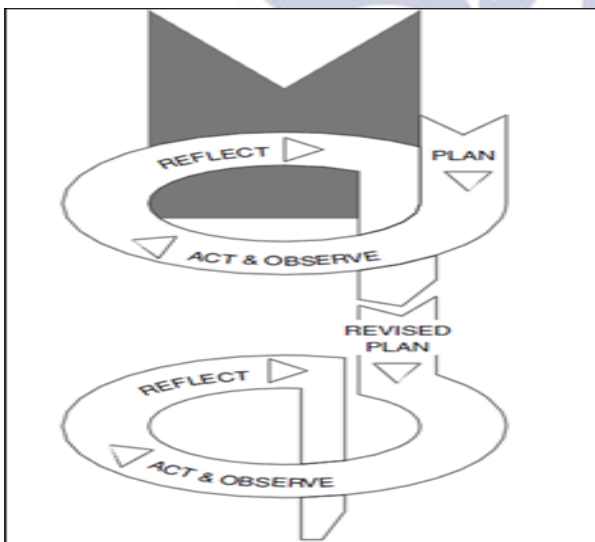
berdasarkan kegiatan yang dilakukan anak sendiri dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Didalam kamus bahasa Indonesia (2002) balon adalah bola atau pundi-pundi besar dibuat dari karet (kertas, kain, dsb) yang diisi udara (gas yang ringan). Mainan anak-anak terbuat dari karet yang dikembangkan (dengan ditiup atau diisi gas). Sedangkan pengertian permainan balon dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan media balon yang berbahan dari karet untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna.

Permainan balon, merupakan permainan yang diciptakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna primer dengan peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama, dengan cara menghias balon dan menyebutkan warna balon yang digunakan dalam permainan.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di KB Permata Bunda Mojokerto melalui permainan balon menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengembangkan desain model Kurt Lewin. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1

Sumber : (Arikunto, dkk., 2008:83)

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Permata Bunda Mojokerto yang berjumlah 9 anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah

kemampuan anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Permata Bunda Mojokerto yang berjumlah 9 anak dalam mengenal warna dengan menggunakan permainan balon.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

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

(Adaptasi dari Sudjiono, 2010:43)

Keterangan:

P = Prosentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk menghitung presentase keberhasilan anak digunakan rumus sebagai berikut:

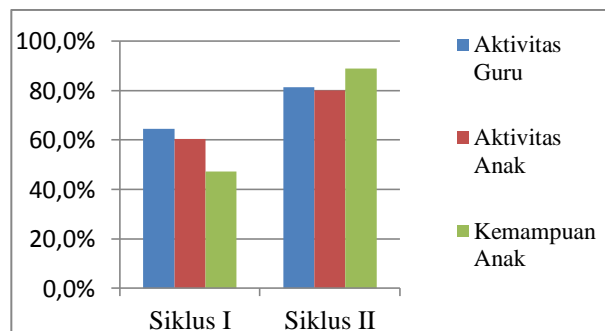
$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

(Arikunto, dkk., 2008:56)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.



Grafik 1

Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

Hasil dari penelitian pada siklus I aktivitas guru menunjukkan prosentase 64,5% kemudian meningkat sebesar 16,8% menjadi 81,3% pada siklus II, aktivitas anak pada siklus I sebesar 60,3% meningkat 19,7% menjadi 80% pada siklus II sedangkan kemampuan mengenal warna pada siklus I sebesar 47,2% meningkat 41,6 menjadi 88,8% pada siklus II.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Dewey (dalam Montolalu, 2009: 1.7) bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain. Senada dengan pendapat Dewey, Parten (dalam Patmonodewo, 2000:14) berpendapat bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan

Dengan permainan balon ini diharapkan tujuan belajar dalam mengenal warna dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam siklus II kemampuan mengenal warna anak mengalami peningkatan yang signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal warna pada usia 3-4 tahun di KB Permata Bunda Mojokerto telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangannya anak usia 3-4 tahun mampu mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan fungsinya).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di KB Permata Bunda Mojokerto ditemukan beberapa saran sebagai berikut: 1. Perlunya alat peraga atau media yang benar-benar efektif seperti balon ataupun alat peraga lainnya yang bervariasi dalam pengajaran untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna, 2.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan-permainan yang bervariasi seperti permainan balon, serta memberikan stimulus seperti motivasi sehingga anak lebih berani dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal warna, 3. Sebaiknya guru dalam menyampaikan materi perlu mempersiapkan secara bertahap, berurutan dan pengucapan yang jelas serta menenangkan anak dan membuat aturan main sebelum memulai kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badadu, Sutan Mohammad. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Dameira, Anne. 2008. *Basic Printing*. Jakarta: Link dan Match Graphic.
- Hakim Lukmanul, dkk. 2010. *Rahasia Dan Trik Mendesain*. Jakarta: PT. Elek Media.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatun. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Robbins. 1996. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Soewignjo, Santosa. 2013. *Komposisi Warna Digital*. Yogyakarta: Tata Publisher.
- Sudjiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana