

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI BERMAIN BONEKA TANGAN PADA ANAK KELOMPOK A

**Yayuk Dwi Rahayu
Dewi Komalasari**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No.4 Surabaya (60136). Email: (yayukdwirahayu@yahoo.com)
(dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

Abstract: *The aim of this study was to determine the increase in the child's ability to recognize colors through the hand puppet play A group of children in TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. The method used is classroom action research (PTK) diskriptif kualitatif nature. Subjects in this study were a group of children in kindergarten Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. Results of recent research shows that the percentage increase in the first cycle and second cycle each - each by 69% and 94.6%.*

Keywords: *Getting to know the color, Playing hand Puppet*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak melalui bermain boneka tangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat diskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase peningkatan pada siklus I dan siklus II masing – masing sebesar 69% dan 94,6%

Kata Kunci: Mengenal warna, Bermain boneka tangan

Masa usia dini merupakan masa kritis dalam rentang perkembangan kehidupan individu, untuk itu diperlukan berbagai stimulasi dari orang tua dan lingkungan agar menyiapkan kondisi yang kondusif guna tercapainya perkembangan yang optimal dari seorang anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Upaya melalui bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat ia hidup. Diyakini bahwa bermain memberikan

kontribusi khusus padasemua aspek perkembangan anak, sehingga semua kegiatan yang dilakukan anak harus diwujudkan melalui aktivitas bermain.

Peningkatan kognitif mengenal warna juga bisa dilakukan dengan cara bermain, misalnya: dengan menggunakan boneka berwarna, bermain tepuk warna, tebak warna, tebak gambar, bernyanyi dan lain sebagainya.

Namun kenyataannya ditemukan data pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto yang diobservasi bahwa pada indikator menghubungkan gambar atau benda dengan huruf awal yang sama, menyebutkan benda berdasarkan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna dan menunjukkan benda sesuai

warna belum tercapai. Hal tersebut terbukti ketika mengelompokkan dan menunjukkan benda sesuai warna anak – anak masih mengalami kesulitan begitu juga saat anak – anak diajak untuk menyebutkan menunjukkan benda sesuai warna hanya beberapa anak saja yang mampu menyebutkannya.

Menurut Susanto (2008:433) warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya mealui sebuah benda, cahaya yang dihasilkan dari jarak antara yang bisa ditangkap oleh indra manusia tersebut dapat diurai melalui prima kaca menjadi warna.

Sedangkan menurut Sunyoto (2009:11), warna dapat didefinisikan secara obyektif fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan . Cahaya sangat berpengaruh dalam membentuk sebuah warna yang kemudian dapat ditangkap oleh indra manusia.

Menurut berbagai pendapat tentang pengertian warna maka dapat disimpulkan bahwa warna merupakan pantulan cahaya yang ditangkap oleh indra manusia melalui benda – benda yang ada disekitar. Penyebab terjadinya warna adalah cahaya, karena tanpa cahaya manusia tidak dapat melihat warna dan warna terbentuk melalui cahaya yang dipantulkan pada benda yang ditangkap oleh indra manusia.

Newton berpendapat (dalam Darmaprawira, 2002:10) bahwa semua warna tergabung dari cahaya putih . Cahaya putih merupakan ikatan sinar – sinar atom yang bisa diukur dan dilihat melalui prima gelas. Neewton menemukan tujuh warna pelangi yang disebut spektrum warna.

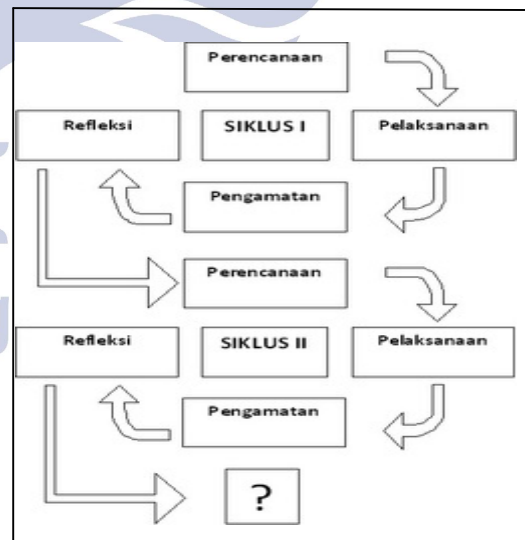
Jadi dapat disimpulkan warna adalah pantulan cahaya yang ditangkap

oleh indra manusia melalui benda – benda yang ada disekitar, dan penyebab terjadinya warna adalah cahaya. Karena tanpa cahaya manusia tidak dapat melihat warna dan warna terbentuk melalui cahaya yang dipantulkan pada benda yang ditangkap indra manusia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. penelitiantindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. (Arikunto, 2010:135). rancangan dimulai dengan *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (obsrvation) *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. yang terlihat pada bagan berikut:

Gambar 1. Bagan model penelitian tindakan



(Sumber: Arikunto, 2010)

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu menganalisa data dengan cara

mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Selanjutnya data dianalisis dengan rumus sabagai berikut :

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

(Sumber: Suharjono, 2008)

Keterangan :

P = Prosentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimum seluruh anak

HASIL

Untuk hasil penelitian ini akan dibahas tentang proses penelitian yang dilakukan selama di lapangan dari awal hingga diperoleh data penelitian.

Siklus I

Tindakan yang dilakukan terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kesimpulan belum tercapainya target hasil kemampuan yang diinginkan pada siklus I bahwa pembelajaran mengenal warna melalui bermain boneka tangan masih memerlukan kreativitas dan motivasi dengan memberi kesempatan kepada anak dalam menyebut dan mengelompokkan benda berdasarkan warna serta menunjukkan benda berdasarkan warnanya.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, guru melakukan tindakan perbaikan dalam siklus II dengan cara memberi apersepsi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, cara mendemonstrasikan kegiatan diperjelas serta dalam memberi penguatan disesuaikan dengan tema. Tindakan yang dilakukan terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

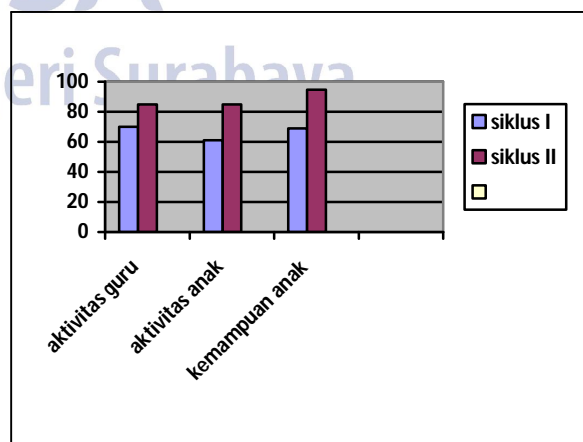
Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada Siklus I dan Siklus II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak, memperoleh hasil yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan pada Siklus I, namun pada Siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan yaitu 76 %. Hal ini dapat dilihat pada rekapitulasi Observasi aktivitas guru, anak serta kemampuan mengenal warna pada tabel berikut :

Tabel.1
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru, Anak dan kemampuan keaksaraan

Lembarobservasi	Siklus I	Siklus II
Aktivitas guru	70%	85%
Aktivitas anak	61%	85%
Kemampuan mengenal warna	69%	94,6%

Berdasarkan tabel hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada peningkatan kemampuan mengenal warna melalui bermain boneka tangan mulai dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Grafik 1. Perolehan rata-rata skor aktivitas guru, anak dan kemampuan keaksaraan pada siklus I dan II



(Sumber: Hasil penelitian siklus I dan II)

Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami peningkatan perkembangan kemampuan mengenal warna pada setiap siklusnya. Karena cara penyampaian materi penenalan warna melalui boneka tangan sudah diperbaiki pada siklus II. Adapun terjadinya peningkatan kemampuan anak pada tiap siklusnya karena cara penyampaian melalui bermain boneka tangan membuat anak – anak merasa senang, karena bermain boneka tangan akan membuat anak – anak nyaman karena anak bermain dengan boneka ttangan tersebut dan tidak merasa kalau anak – anak sedang belajar mengenal warna melalui boneka tersebut.

Peningkatan kemampuan mengenal warna melalui bermain boneka tangan membuat anak – anak merasa senang sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Melalui bermain boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak , yaitu dengan menyebut dan mengelompokkan benda berdasarkan warna dan menunjukkan benda berdasarkan warna.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelompok A TK Nogosari Pacet Mojokerto, kemampuan mengenal warna anak masih kurang. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak selama ini, kurang menarik dan bervariasi sehingga kurang diminati oleh anak. Misalnya, strategi yang digunakan guru adalah bercerita, dimana guru hanya menyampaikan pengenalan warna melalui gambar saja dan sedangkan anak hanya bertindak sebagai pendengar yang pasif. Pembelajaran seperti ini kurang efektif,

karena bisa menyebabkan anak menjadi cepat bosan.

Usaha peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak dengan Media boneka tangan sangatlah tepat. Karena pengelolaan proses pembelajaran oleh peneliti, terlihat terjadi peningkatan kearah yang positif. Terbukti pada siklus I persentase keberhasilan aktifitas kinerja guru adalah 70% meningkat menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini merupakan salah satu bukti bahwa ada usaha perbaikan mengelola proses pembelajaran. Selain itu keberhasilan aktifitas anak pada siklus I adalah 61% pada siklus II meningkat menjadi 85%. Peningkatan pada kemampuan mengenal warna anak juga terjadi peningkatan pada siklus II. Dengan bukti prosentase pada siklus I adalah 69%, dan pada siklus II mencapai 94,6%. keberhasilan. Jadi kriteria ketuntasan yang diharapkan dapat dicapai dengan sangat baik.

Hasil penelitian didukung oleh teori Sunyoto (2009: 14) yang menyatakan bahwa pengenalan konsep warna pada anak usia dini di Taman kanak – kanak dapat dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan melibatkan anak dapat bereksplorasi secara langsung karena melalui permainan anak akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami konsep warna secara utuh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak. Hasil yang diperoleh pada siklus II meningkat sehingga dapat memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan 1) Pada aktivitas guru pada siklus I sebesar 70 % dan pada siklus II sebesar 85% meningkat 10 % dibanding dengan

siklus I 2) Hasil aktivitas anak pada siklus I 61% menjadi 85 % pada siklus II meningkat 24% sehingga kriteria ketuntasan yang diharapkan sudah dapat dicapai dengan baik. 3) Hasil kemampuan mengenal warna pada anak melalui bermain boneka tangan, pada Siklus I 69% dan pada siklus II 94,6% meningkat 25,6% dibandingkan pada siklus I, jadi bermain boneka tangan sangat diperlukan demi keberhasilan dalam pengajaran yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Nogosri Pacet Mojokerto.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka sebagai penutup diajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Guru perlu melakukan kegiatan pembelajaran bermain boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak. Di dalam bermain boneka tangan hendaknya guru lebih memaksimalkan media yang ada untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. 2) Untuk meningkatkan antusias anak saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran

bermain boneka tangan, guru seharusnya lebih mempersiapkan rencana dan pelaksanaan kegiatan agar dapat berjalan lancar. 3) Diharapkan untuk melengkapi kekurangan yang ada, untuk mengembangkan ilmu tentang pendidikan Anak Usia Dini khususnya tentang perkembangan kognitif, yaitu kemampuan mengenal warna sehingga dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmaprawira, 2002. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana Cipta
- Sunyoto, 2009. *Ilmu pengetahuan Alam Untuk Kelas V* . Bandung. Rafika Aditama.
- Susanto. 2008. *Psikologi Perkembangan Kajian Teori Piaget, Selman, Kohlberg, dan Aplikasi Riset*. Bandung : Widya Padjajaran.

*Yayuk, Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui
bermain boneka tangan pada anak kelompok A*



UNESA
Universitas Negeri Surabaya