

PENGARUH KEGIATAN BERMAIN *BOWLING* MODIFIKASI TERHADAP KONSEP MENGENAL WARNA ANAK DI KB

Miftakhul Ulum
Muhammad Reza

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No. 4 Surabaya 60136. (Email:miftakhul.ulum.suki@gmail.com)(mrezt@yahoo.com)

Abstract: *The aim of this research was conducted with the aim of proving the influence of activities bowling modification of the concept of children recognize colors in KB Roudlotun Nasyi'in. Beratkulon Kemlagi Mojokerto. This research uses a Pre Experimental Design with models of One Group Pre-Test And Post-Test Design. The subjects were all children at birth Roudlotun Nasyi'in amounted to 15 children. Data collection methods used were observation to determine the development of the concept of children recognize colors. The results showed bahwa $T_{count} = 0$ is smaller than T table with a significant level of $5\% = 25$, so the ditolakdan H_a H_o accepted. Based on these studies we can conclude that the activities of bowling modification affects the concept of children recognize colors in KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemlagi Mojokerto.*

Keywords: *Concepts recognize colors, Bowling modification*

Abstrak : Tujuan Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membuktikan adanya pengaruh kegiatan bermain *bowling* modifikasi terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemlagi Mojokerto. Jenis penelitian ini menggunakan *Pre Experimental Design* dengan model *One Group Pre-Test And Post-Test Design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak di KB Roudlotun Nasyi'in berjumlah 15 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk mengetahui perkembangan konsep mengenal warna anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil daripada T_{tabel} dengan taraf signifikan $5\% = 25$, sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *bowling* modifikasi berpengaruh terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemlagi Mojokerto.

Kata kunci: Konsep mengenal warna, Bowling modifikasi

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara yang tercantum dalam UUSP No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1. Dari ayat ini bisa dipahami bahwa pendidikan merupakan sebuah komponen yang tidak dapat ditinggalkan dan sangat penting bagi semua aspek perkembangan anak usia dini dalam prosesnya menggapai cita-cita masa depan.

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut seperti yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini pasal 1. Dari pernyataan diatas pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai pendidikan dasar yang fundamental bagi anak usia 0-6 tahun untuk membantu pertumbuhan serta perkembangannya dalam mempersiapkan pendidikan yang selanjutnya.

Jalur pendidikan anak usia dini pun terbagi menjadi jalur formal, nonformal, dan informal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-

Kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0-2 tahun, 2-4 tahun, 4-6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0-6 tahun. Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat menggunakan program untuk anak usia 2-4 tahun dan 4-6 tahun. PAUD jalur pendidikan informal yaitu pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Kelompok Bermain merupakan salah satu penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal bagi anak usia 2-4 tahun dan 4-6 tahun yang merupakan bagian dari tanggung jawab Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, dan Informal (PAUDNI).

Pendidikan anak usia dini memiliki enam program atau bidang pengembangan yaitu, moral dan agama, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Jika salah satu dari aspek tersebut dapat dikembangkan dengan optimal, maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi terpendam yang ada pada dirinya dengan baik pula. Salah-satu aspek penting dari enam bidang pengembangan anak usia dini yang perlu untuk dikembangkan adalah aspek kognitif. Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2011:47).

Dalam aspek perkembangan kognitif tingkat pencapaian perkembangannya berbeda-beda, pernyataan ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget yang membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat bagian. Piaget (dalam Dahar, 2011:136-139) membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat periode yaitu : 1) periode sensorimotor terjadi pada usia 0-2 tahun, 2) periode praoperasional terjadi pada usia 2-7 tahun, 3) periode operasional konkret terjadi pada usia 7-

11 tahun, 3) periode operasional formal terjadi pada usia 11 tahun sampai dewasa.

Mengacu pada pernyataan Piaget mengenai tingkat pencapaian perkembangan anak usia 2-7 tahun adalah tahapan praoperasional konkret maka seharusnya anak belajar dan menerima stimulus dari lingkungan melalui benda-benda konkret. Pada Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menjelaskan ranah perkembangan kognitif membahas 3 lingkup perkembangan kelompok usia 2-4 tahun yaitu: 1) belajar dan pemecahan masalah 2) Berpikir logis 3) Berfikir simbolik.

Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah perolehan belajar, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Dalam mengenal beberapa warna primer (merah, kuning, dan biru) termasuk pada lingkup perkembangan kognitif dalam bidang belajar dan pemecahan masalah.

Dalam program belajar mengajar mengenal warna tidak hanya belajar untuk belajar dan pemecahan masalah saja, akan tetapi dalam banyak hal warna dapat bermanfaat sebagai stimuli (rangsangan), evaluasi perkembangan anak, memfokuskan dan mengalihkan perhatian untuk memfokuskan anak, mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, menciptakan rasa hangat, dingin, tenang dan riang

Permainan bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga. Dikarenakan permainan ini ditujukan untuk anak usia dini, maka permainan ini dimodifikasi agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 2-4 tahun. Permainan tersebut dilakukan secara individu namun tetap dibimbing oleh guru. Pemberian pengalaman bermain dengan menggunakan permainan

bowling modifikasi memberi kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam hal mengenal konsep warna. Dengan adanya permainan bowling modifikasi anak akan merasakan pengalaman langsung dengan mengeksplorasi diri mereka melalui permainan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 September 2014 di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemplagi Mojokerto, dari 15 anak terdapat 10 siswa yang kurang dalam perkembangan kemampuan kognitifnya. Dalam konsep mengenal warna dinilai masih kurang. Hal tersebut ditunjukkan ketika anak mengamati perbedaan, membandingkan persamaan, dan menamai warna yang belum mampu anak lakukan. Kebanyakan anak telah menerima pengetahuan warna melalui kegiatan sehari-hari, baik dari lingkungan rumah ataupun sekolah. Namun ternyata banyak anak yang belum memahami dengan baik warna primer akan tetapi para pendidik dirumah ataupun disekolah memberikan pengenalan warna secara luas (warna primer ataupun sekunder) sehingga menyebabkan anak tidak memahami dengan baik warna. Akibatnya muncul permasalahan dilapangan yaitu banyaknya anak yang salah dalam menyebutkan warna baik secara umum maupun khusus. Padahal pada usia-usia tersebut sebenarnya anak dikenalkan pada warna primer terlebih dahulu atau warna dasar baru dikenalkan pada jenis warna sekunder. Belum lagi dilapangan pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan belajar mengenai pengenalan warna ini terpusat pada guru dan bersifat monoton dalam pembelajarannya.

Hal-hal di atas menjadi faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan anak di KB Roudlotun Nasyi'in di dalam aspek perkembangan kognitif anak dalam pengenalan warna. Pada proses pembelajaran dalam pengenalan warna, anak hanya diberi kegiatan mewarnai gambar bebas menggunakan krayon atau pensil warna tanpa ada penjelasan tentang macam-macam warna yang digunakan. Pengenalan warna yang menyangkut perkembangan kognitif harus diberikan bertahap tidak dapat diberikan secara keseluruhan. Misalnya jika pengenalan warna pada anak usia dini ini dilakukan pada anak usia

2-4 tahun maka diberikan pengenalan warna primer terlebih dahulu karena sebagai pengenalan warna dasar anak. Hal tersebut menjadi penting karena jika anak memahami mengenai warna dasar yang telah dipelajari maka hal ini dilakukan sebagai pijakan awal anak untuk belajar warna yang lain.

Berdasarkan kenyataan di atas maka perlu upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam konsep mengenal warna. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna untuk anak yaitu dengan permainan *bowling* modifikasi. Melalui permainan ini anak akan diajarkan mengenal konsep warna melalui permainan yang menyenangkan dengan menggunakan media yang dapat menarik minat anak untuk bermain sambil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan mengadakan penelitian tentang pengaruh kegiatan bermain bowling modifikasi terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemplagi Mojokerto.

METODE

Penelitian dengan judul pengaruh permainan *bowling* modifikasi terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemplagi Mojokerto merupakan penelitian kuantitatif. Disebut penelitian kuantitatif karena dalam penelitiannya ada variabel independen dan variabel dependen sehingga bersifat sebab dan akibat. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011 : 11).

Design penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Experimental Design* dengan model *One Group Pre-Test And Post-Test Design* karena pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* sesudah perlakuan sehingga dapat dibandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan

sesudah perlakuan. Dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak KB Roudlotun Nasyi'in yang berjumlah 15 siswa terdapat 10 siswa di KB Roudlotun Nasyi'in Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto yang kemampuan terhadap konsep mengenal warna masih perlu dikembangkan.

Teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan dalam penelitian karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrumen penelitian, diolah dan dianalisa agar hasilnya dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2010:193), salah satu hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian adalah kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk itu perlu adanya teknik pengumpulan data, yaitu dapat dilakukan dengan tes, kuisioner atau angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi (Arikunto, 2006:223-231). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang nyata atau sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan secara langsung menggunakan mata tanpa pertolongan standar lain untuk keperluan penelitian. Peneliti menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data karena penelitian berkenaan dengan proses kerja. Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi berperan serta (*participant observation*) dimana peneliti terlibat dengan kegiatan anak yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai data penelitian. Peneliti terjun langsung dengan melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya, sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak (Sugiyono, 2011:145).

Aspek-aspek yang diobservasi pada anak Di KB Roudlotun Nasyi'in Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto

terkait dengan kemampuan konsep mengenal warna dalam hal menyebutkan beberapa warna di lingkungan sekitar, dan mengenal warna primer dan sekunder. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan anak pada saat observasi sebelum perlakuan atau *pre-test* dan observasi setelah perlakuan atau *post-test* dan observasi saat pemberian perlakuan .

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka-angka. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik non parametrik, karena data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau berjenjang rancangan penelitian yang penelitian gunakan yaitu *one group pre-test post-test* design, untuk itu teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiyono, 2011:134)

Alasan menggunakan rumus Wilcoxon yaitu mencari perbedaan kemampuan anak KB Roudlotun Nasyi'in dalam hal konsep mengenal warna sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan *bowling modifikasi*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 30 maka tes uji Wilcoxon menggunakan tabel penolong, teknik ini digunakan ununtuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal digunakan dalam membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*, apakah ada perbedaan atau tidak.

HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan media bermain bowling *modifikasi* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep mengenal warna dapat dilihat dari grafik *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test*. Meskipun tingkat perubahannya tidak sama pada setiap anak, namun hal tersebut mampu menjelaskan perubahan skor kemampuan mengenal konsep kata pada anak antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan media bowling *modifikasi* menunjukkan adanya pengaruh pada kedua variabel. Hal ini berarti media bowling *modifikasi* memiliki pengaruh

yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep warna pada anak berupa meningkatkan kemampuan konsep mengenal warna pada anak.

Sasaran penelitian yang akan diteliti berjumlah 15 anak yang diambil dari keseluruhan anak KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemlagi Mojokerto Dharma Wanita Persatuan Kab. Sidoarjo, yang semuanya mendapatkan perlakuan *bowling* modifikasi. Dan akan menerima *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan media dadu huruf.

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa kemampuan konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in meningkat setelah diberikan *treatment* yaitu kegiatan bermain *bowling* modifikasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari pada T_{tabel} dengan taraf signifikan $5\% = 25$

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima.

PEMBAHASAN

Kemampuan konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 15 anak awalnya masih rendah, hal ini bisa dilihat dari data hasil *pre-test* yang telah diberikan kepada anak pada tanggal 16 maret 2015 selama 60 menit. Perlu adanya pengembangan kemampuan konsep mengenal warna dengan cara yang mudah dan tepat, melalui kegiatan bermain *bowling* modifikasi ini anak dapat melakukan berbagai macam hal misalnya, melatih kepercayaan diri anak, melatih bahasa anak dengan cara bersosialisasi dengan teman sebayanya, melatih kognitif anak melalui kegiatan bermain *bowling* modifikasi, melatih motorik anak khususnya motorik kasar, melatih ketepatan gerak, dan yang terakhir adalah melatih daya konsentrasi (Madyawati, 2012:43-44).

Rendahnya kemampuan di KB Roudlotun Nasyi'in tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* berupa kegiatan mengenal warna dengan menggunakan kertas warna origami (kertas lipat) yang diberikan oleh guru dan peneliti pada anak.

Kegiatan mengenal warna dengan menggunakan origami diberikan dalam 1 kali pertemuan, dan melakukan observasi tentang kemampuan awal konsep mengenal warna. Tes awal dilakukan pada saat proses pembelajaran, yaitu dengan cara guru memanggil satu persatu anak untuk mengambil warna primer (merah, kuning, dan biru) dengan menggunakan kertas warna origami.

Setelah diberikan kegiatan bermain *bowling* modifikasi kemampuan anak mengalami perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *post-test* pada tanggal 20 maret 2015 selama 60 menit dimana hasil test mengalami peningkatan skor yang diperoleh dari masing-masing anak. Hal itu dibuktikan oleh $T_{hitung} = 0$ lebih kecil daripada T_{tabel} dengan taraf signifikan $5\% = 25$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Jadi ada pengaruh permainan *bowling* modifikasi terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemlagi Mojokerto.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa kemampuan konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in meningkat setelah diberikan *treatment* yaitu kegiatan bermain *bowling* modifikasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari pada T_{tabel} dengan taraf signifikan $5\% = 25$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa kegiatan bermain *bowling* modifikasi berpengaruh terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'in Beratkulon Kemlagi Mojokerto.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Kegiatan Bermain *Bowling* Modifikasi Terhadap konsep mengenal warna anak di KB Roudlotun Nasyi'n Beratkulon Kemlagi Mojokerto, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut. Dengan adanya bukti bahwasannya kegiatan bermain *bowling* Modifikasi memiliki pengaruh positif terhadap konsep mengenal warna anak, maka

diharapkan guru dapat menggunakan permainan *bowling* modifikasi sebagai salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan konsep mengenal warna anak, kegiatan tersebut dapat juga dilakukan secara berulang-ulang agar kemampuan mengenal warna anak dapat berkembang menjadi lebih baik lagi. kegiatan ini juga dapat menjadi kegiatan alternatif guru di dalam kelas agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan bagi anak.

Untuk penelitian selanjutnya peneliti harus lebih dapat mengoptimalkan kegiatan bermain *bowling* modifikasi ini karena banyak sekali manfaat bagi tumbuh kembang anak, tidak hanya itu kegiatan bermain *bowling* modifikasi juga memiliki pengaruh positif sekaligus dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak meliputi perkembangan kemampuan mengenal warna, maka hendaknya peneliti lain menyertakan kegiatan bermain *bowling* modifikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dahar ratna wilis. 2011. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Bandung : Erlangga.
- Madyawati, lilies 2012. *Permainan dan bermain I (Untuk Anak) Ed.1*. Jakarta:Prenada Media.
- Permendikbud Tahun 2013 Tentang Standard Pendidikan Anak Usia Dini
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini. "Pengantar Dalam Aspeknya"*. Jakarta : Kencana.

