

PENGARUH METODE BERMAIN BERBASIS MEDIA PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK KELOMPOK A

Ita Fatma Wanti

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: itafatmawanti@yahoo.co.id

Sri Setyowati

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: Trinilbrow@hotmail.com

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik. Populasi penelitian adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik yang berjumlah 20. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan $T_{hitung} < T_{tabel}$. Hasil penelitian mengenai pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik, diperoleh hasil dari nilai rata-rata *pre test* adalah 4,4, sedangkan nilai rata-rata *post test* adalah 7,5. Data yang telah diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan tabel penolong *wilcoxon match pairs test* dan hasilnya $T_{hitung} = 0$, sedangkan $T_{tabel} = 0,52$, yang berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0,52$).

Kata kunci : Kemampuan mengenal warna, metode bermain berbasis media *playdough*

Abstract

This quantitative research aims to assess the presence or absence of the influence of media playdough playing method based on the ability to know the color of children in group A in TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik. The study population was children in group A TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik totaling 20. Data collection techniques in this study using observation and documentation. Data were analyzed using the Wilcoxon formula Match Pairs Test with $T_{hitung} < T_{tabel}$. Results of research on the effect of media playdough playing method based on the ability to know the color of children in group A in TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik, the result of the average value of pre test was 4.4, while the average value of post test was 7.5, The data have been obtained from the study were analyzed using a helper table match pairs Wilcoxon test and the results $T_{hitung} = 0$, while $T_{tabel} = 0.52$, which means $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0.52$).

Keywords: The ability to recognize colors, media-based methods play playdough

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta ruhani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Maemunah Hasan, dalam Wiyani, 2013: 19). Seperti halnya Pendidikan Anak Usia Dini mulai menjadi isu sentral di dunia pendidikan, salah satunya di Indonesia.

Usia dini atau orang lebih sering menyebutnya sebagai usia emas (*golden age*), adalah masa-masa terpenting bagi tumbuh kembang anak. Pada masa ini, pertumbuhan organ-organ jasmani, kecerdasan dan karakter berkembang dengan pesat. Banyak ahli pendidikan dan psikologi yang berpendapat bahwa jika pada usia dini sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya. Usia dini merupakan momen penting bagi perkembangan otak, kecerdasan, kemampuan belajar anak yang signifikan oleh sebab itu diperlukan adanya

suatu pendidikan yang kompleks sehingga pada masa emas atau *golden age* ini, anak dapat tumbuh dan berkembang semaksimal mungkin melalui lembaga pendidikan anak usia dini.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri anak adalah aspek perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif yang dapat dikembangkan pada anak usia dini berhubungan dengan bakat dan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang manandai seseorang dengan berbagai minat terutama kepada ide-ide dan belajar. Hal ini sangat berpengaruh dalam lingkungan anak. Perkembangan kognitif pada anak berkaitan juga dengan pengenalan warna. Depdiknas (pedoman pembelajaran, 2007: 9), salah satu bidang kemampuan dasar yang dikembangkan adalah bidang kemampuan dasar kognitif.

Terkait hasil observasi pada September 2015 di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik, rata-rata kemampuan pada kognitif mengenal warna

masih kurang. Dari 20 anak, 12 anak belum mampu dan 8 anak yang dikatakan mampu. Untuk mempermudah cara menyampaikan pembelajaran, guru harus memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan pemberian stimulasi yang harus sesuai dengan hakekat pendidikan anak usia dini bahwa anak belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Menurut Moeslichatoen (2004: 31) metode bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sedangkan menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 32) apapun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti suatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah; suatu dunia anak.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain mereka dapat menghayati berbagai pengalaman dari kehidupan sehari-hari sehingga anak mendapatkan kepuasan dan kegembiraan.

Play dough dilihat dari arti kata dalam kamus bahasa inggris, *Play* adalah bermain dan *Dough* adalah adonan. Jadi *Playdough* adalah bermain melalui adonan. Adonan tersebut terbuat dari campuran tepung terigu. Sedangkan menurut Jatmika (2012: 85) media *playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *playdough* adalah adonan mainan tepung terigu.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011: 47), bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimiliki. Menurut Robbin (2000: 67) kemampuan merupakan bawaan kesanggupan sejak lahir atau merupakan hasil dari pelatihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil pengertian bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu itu sendiri dimana daya ini dihasilkan dari bawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya dengan berhasil.

Menurut Paramita (2010: 141), mengenal warna merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media. Proses pengenalan warna merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat digunakan pada pembelajaran di PAUD, sebab dengan aktivitas pengenalan warna ini yang diimplementasikan pemanfaatan dengan berbagai media dapat dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara anak dan guru, bahkan anak dengan

teman sebaya. Mengenal warna merupakan salah satu cara agar anak memiliki keterampilan berfikir. Mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang penting selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna bermanfaat meningkatkan daya pikir (Sastra, 2007: 15).

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas, mengenal warna merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran di PAUD untuk memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna bermanfaat meningkatkan daya pikir.

Berdasarkan dari pendapat tersebut bahwa kemampuan mengenal warna adalah suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu untuk memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat meningkatkan daya pikir. Dimana daya ini dihasilkan dari bawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya dengan berhasil.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh model bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A. Manfaat dari penelitian ini yaitu merupakan cara untuk mengatasi pembelajaran yang menjenuhkan dan membosankan, dimana pada pembelajaran ini sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menggunakan metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna (merah, kuning dan biru).

METODE

Penelitian tentang pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dimana data penelitian berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan *pre experimental design* dengan jenis *one group pre-test post-test design*, karena hanya ada satu kelompok sehingga tidak ada kelompok pembandingan.

Lokasi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 20 anak, 14 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini adalah penelitian populasi, karena semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu *Observation Non Participant* dimana peneliti tidak terlibat langsung dengan kegiatan penelitian.

Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Analisis data *Wilcoxon Match Pairs Test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya ordinal (berjenjang). Dan dalam pelaksanaan pengujiannya hipotesis menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2011: 145).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada 2 s.d 25 Februari 2016 di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik diberikan sebanyak 8 pertemuan (*pre test*, *treatment*, *post test*).

Hasil penelitian yang diperoleh sebelum perlakuan *pre test* di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik menunjukkan kemampuan mengenal warna masih rendah. Perlakuan *pre test* awal yaitu dengan anak menunjukkan benda berdasarkan warna melalui media dan menyebutkan warna melalui kartu warna. Hasil dari kegiatan *pre test* sebelum perlakuan diperoleh skor sebesar 88 dengan rata-rata 4,4 dan untuk rata-rata masing-masing item satu 2,6 dan item dua 1,8 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik masih perlu ditingkatkan.

Hal ini terjadi karena pembelajaran yang diberikan di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik masih belum disesuaikan dengan karakteristik anak serta kurang menyenangkan dan menarik perhatian bagi anak. Hal ini membenarkan teori Moeslichatoen (2004: 31) bahwa metode bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Tk. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Pemberian *treatment* menggunakan metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik penelitian menyediakan media dalam pengenalan warna sehingga pembelajaran berpusat pada anak. Adapun langkah-langkah kegiatan *treatment* adalah bermain bebas menggunakan media *playdough* berwarna (merah, kuning dan biru).

Pemberian perlakuan atau *treatment* sebanyak enam kali mengenal warna menggunakan metode bermain berbasis media *playdough* pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik. Perlakuan pertama s.d perlakuan ke enam anak bermain bebas menggunakan media *playdough*. Setelah bermain guru menarik perhatian serta membangkitkan minat atau aspek-aspek penting saat bermain supaya guru tau seberapa dalam penghayatan anak dalam bermain.

Post test dilakukan setelah *treatment*, kegiatan *post test* sama dengan *pre test* dengan media yang sama menggunakan dua item pada *instrument* yang sudah divalidasi.

Kemampuan mengenal warna anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik mengalami perubahan yang positif dilihat dari hasil *pre test* dan *post test*. Hasil *post test* nilai minimal adalah 3 dan nilai skor maksimal adalah 8 dengan rata-rata dari total skor adalah 7,5. Nilai rata-rata dari total hasil *pre test* adalah 4,4 sedangkan nilai skor rata-rata dari total hasil *post test* adalah 7,5. Langkah selanjutnya dianalisis pada tabel penolong *Wilcoxon match pairs test* mengenai kemampuan mengenal warna dapat dijelaskan sebagai berikut:

Nama Anak	X _{A1}	X _{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B1} -X _{A1}	Jenjang	+	-
ANS	4	8	4	15,5	+15,5	-
AZQ	4	7	3	11	+11	-
KBQ	5	7	2	5	+5	-
MAR	3	7	4	15,5	+15,5	-
BNI	6	8	2	5	+5	-
KFI	5	8	3	11	+11	-
ASQ	6	7	1	0	+0	-
ZZA	6	8	2	5	+5	-
MIP	3	8	5	18,5	+18,5	-
MFS	4	8	4	15,5	+15,5	-
ANF	5	7	2	5	+5	-
MNI	5	8	3	11	+11	-
MAS	5	7	2	5	+5	-
HRT	5	7	2	5	+5	-
MN	6	8	2	5	+5	-
HNU	4	7	3	11	+11	-
MAA	4	8	4	15,5	+15,5	-
GAH	2	8	6	20	+20	-
TAH	2	7	5	18,5	+18,5	-
APC	4	7	3	11	+11	-
Jumlah					+209	0

Berdasarkan hasil *wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} = 0 <$ dari $T_{tabel} = 0,52$ atau $(0 < 0,52)$. Dengan demikian hasil temuan diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik.

Pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan anak, maka anak akan merasa tertarik dan memiliki semangat yang tinggi ketika dalam proses pembelajaran berlangsung terlihat ketika bermain media *playdough*. Anak dengan mudah dapat menerima materi pembelajaran sesuai yang diharapkan oleh pendidik yaitu pengenalan warna. dikarenakan anak dalam keadaan senang. Hal ini terbukti adanya perbedaan nilai dari sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) diberi perlakuan/*treatment* pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik dengan menerapkan metode bermain berbasis media *playdough*.

Berdasarkan hasil analisis dan beberapa teori dapat menjawab rumusan masalah bahwa penelitian ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik dengan metode bermain berbasis media *playdough*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng

Gresik. Hasil tersebut dapat diketahui dengan adanya perubahan skor antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dan hipotesis penelitian yang berbunyi “adanya pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik” telah terbukti.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut : 1. Bagi Guru Taman Kanak-kanak, Hendaknya guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu acuan dalam pemilihan pembelajaran penguasaan kemampuan mengenal warna anak kelompok A di sekolah karena metode bermain berbasis media *playdough* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi anak kelompok A dalam belajar khususnya kemampuan kognitif mengenal warna. 2. Bagi Peneliti Selanjutnya, Hendaknya peneliti selanjutnya menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk mengadakan penelitian selanjutnya dengan subjek yang berbeda dan lebih banyak terutama tentang metode pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif mengenal warna anak kelompok A. 3. Bagi Pengelola Sekolah, Hendaknya pengelola sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai penambah wawasan dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal warna.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur, Jatmika Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Play Group*. Jogjakarta: Diva Press.
- Paramita, Eka. 2010. *Dahsyatnya Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Intrepreebook.
- Robbin. 2009. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sastra, Ali. 2007. *Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : PT Kencana Prenada Media Group.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orang tua dan Guru dalam Membentuk Kemandirian dan Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.