

PENGARUH BERMAIN LEGO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK SABILUL HIKMAH SURABAYA

Durrotul Milla

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

Mas'udah

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

Abstrak

Penelitian *Quasi Experimental Design* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya. Populasi penelitian adalah anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya dengan sampel 20 anak kelompok A1 dan 20 anak kelompok A2. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Mann Whitney U-Test* (Uji U) dengan rumus $U_{hitung} < U_{tabel}$ ($\alpha=0,05$). Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh $U_{hitung}=34$ dan $U_{tabel}=114$, maka $34 < 114$. Jika harga U_{hitung} lebih kecil daripada U_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain lego berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya.

Kata Kunci: Lego, Kemampuan mengenal warna

Abstract

Quasi Experimental Design this study aims to determine the effect of playing lego on the ability to recognize the color of the group A children in Kindergarten Sabilul Hikmah Surabaya. The study population was A group of children in Kindergarten Sabilul Hikmah Surabaya with samples of 20 A1 group children and 20 A2 group children. Data collection techniques used observation and documentation methods. Technique of analyzing this research data using *Mann Whitney U-Test* (U Test) with formula $U_{count} < U_{table}$ ($\alpha = 0,05$). Based on the results of data processing obtained $U_{count} = 34$ and $U_{table} = 114$, then $34 < 114$. If the price U_{count} smaller than U_{table} , then H_0 is rejected and H_a accepted. So, it can be concluded that playing lego effect on the ability to recognize the color of children in group A in Kindergarten Sabilul Hikmah Surabaya

Keywords: Lego, The ability to recognize color

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk mengembangkan dan menstimulus potensi anak, dimana anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik fisik maupun mental. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas). Atas dasar ini, disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini, yaitu melalui PAUD. Pada masa ini khususnya usia 4-5 tahun anak mengalami masa peka, dimana anak sensitif untuk menerima berbagai stimulus.

Kecerdasan anak tidak hanya diukur dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak) semata, tetapi juga diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap-tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya, anak yang cerdas bukan hanya yang otaknya berkembang cepat,

tetapi juga cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek-aspek yang lain. Kecerdasan pada aspek-aspek yang lain ini ditentukan oleh tingkat pencapaian tumbuh-kembang pada semua aspek anak. Aspek-aspek yang dimaksud adalah fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan rasa beragama. Semakin lengkap dan sempurna tahap-tahap perkembangan pada semua aspek itu, semakin sempurna kecerdasan anak tersebut. Sebaliknya, semakin rendah tingkat pencapaian perkembangan pada semua aspek di atas, semakin rendah pula tingkat kecerdasannya (Suyadi, 2010:65).

Salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang

pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner (dalam Susanto 2000:47), mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Perkembangan kognitif anak 4-5 tahun menurut Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Lingkup perkembangan berfikir logis dibagi antara lain mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Dalam perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses dan kegiatan mental internal yang kompleks. Anak yang berkembang baik aspek kognitifnya akan dapat belajar mengembangkan proses berfikir, merespon objek dilingkungannya dan merefleksikan pengalamannya. Terkadang anak belum mampu mengenal warna karena tidak terbiasanya menyebutkan macam-macam warna dan keterbatasan media untuk mengenal warna ketika di sekolah. Anak hanya mengenal warna-warna tertentu yang sering dilihat misalnya hijau karena anak melihat daun, merah dan putih ketika anak melihat bendera dan ketika anak dihadapkan kepada benda yang berbeda anak akan kesulitan menebak warnanya.

Maka dengan ini peneliti bertujuan untuk mengenalkan warna kepada anak menggunakan media lego dengan 5 warna yaitu merah, kuning, biru, hijau dan oranye. Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak, bongkah-bongkah ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Jadi anak bisa dengan mudah mengenal macam-macam warna menggunakan media lego dikarenakan lego sendiri mempunyai banyak macam warna.

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti ketika PPL di TK Sabilul Hikmah Surabaya belum pernah dilakukan penelitian menggunakan media lego untuk perkembangan kognitif anak kelompok A terutama mengenal warna, anak masih merasa bingung dalam membedakan dan mengelompokkan warna dikarenakan terlalu banyak warna yang dipelajari dan beberapa warna terkesan sama misalnya biru dengan hijau, kuning dengan oranye. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan anak tentang warna dan terbatasnya media yang diketahui anak untuk mengenal warna. Oleh sebab itu manfaat dari

penelitian ini adalah mengenalkan warna menggunakan media lego dengan cara permainan yang menyenangkan dan tidak menutup kemungkinan permainan ini bisa dilakukan sendiri dirumah.

METODE

Penelitian yang digunakan ini menggunakan metode eksperimen dengan *Quasi Eksperimental Design*. Alasan penggunaan metode penelitian ini karena terdapat 2 kelompok A yang dibagi menjadi 2 kelas A1 dan A2 di TK Sabilul Hikmah Surabaya. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan berfikir logis dengan cara melibatkan kelompok kontrol eksperimen.

Berdasarkan macam-macam *Quasi Eksperimental Design* yang ada, peneliti menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, dimana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak melainkan menggunakan kelompok yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2010:116).

Penelitian ini terdiri atas dua kelompok yakni kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pengenalan macam-macam warna pada lego. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Pada kegiatan *Pre test* peneliti dan guru memberikan kegiatan sebelum diberi perlakuan kepada anak kelompok kontrol (A1) dan kelompok eksperimen (A2) di TK Sabilul Hikmah Surabaya untuk mengukur kognitif anak dalam mengenal warna dengan media lingkaran warna yaitu warna merah, kuning, biru, hijau dan oranye. Anak menyebutkan warna apa saja yang ada di dalam lingkaran tersebut, selanjutnya anak mengelompokkan lingkaran-lingkaran kecil sesuai warna yang sama, setelah itu anak mencocokkan warna dengan menempelkan stiker warna ke lingkaran warna yang telah disediakan.

Setelah diberikan kegiatan awal, kemudian akan diberikan perlakuan melalui kegiatan bermain lego untuk mengenal warna. Kegiatan ini dilakukan selama tiga kali di TK Sabilul Hikmah Surabaya terhadap kelompok eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian di TK Sabilul Hikmah Surabaya, telah dilakukan observasi awal untuk menemukan masalah sebagai bahan dalam penelitian. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti ketika PPL di TK Sabilul Hikmah Surabaya belum pernah dilakukan penelitian menggunakan media lego untuk perkembangan kognitif anak kelompok A terutama mengenal warna, anak masih merasa bingung dalam membedakan dan mengelompokkan warna dikarenakan terlalu banyak warna yang dipelajari dan beberapa warna terkesan sama

misalnya biru dengan hijau, kuning dengan oranye. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan anak tentang warna dan terbatasnya media yang diketahui anak untuk mengenal warna. Pada penelitian ini adalah mengenalkan warna menggunakan media lego dengan cara bermain yang menyenangkan.

Pada penelitian ini mengungkap bahwa berkaitan dengan pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Paramita (2010:141) bahwa pengenalan warna merupakan aktifitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media, seni pengenalan warna tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu (2008:1.2), Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umunya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniyah. Sejalan dengan Montolalu, Anggani (dalam Yetri 2014:231) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak.

Lego juga berperan dalam hal mengenal warna anak dikarenakan warna dari lego itu sendiri sangat bermacam-macam jadi mempermudah anak dalam mengenal warna menggunakan lego. Sesuai dengan teori Vigotsky (dalam Zaman dkk, 2010:1.21) mengungkapkan anak mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Sebagaimana halnya mainan berbentuk balok dan mainan konstruktif lainnya, lego merupakan permainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya.

Dalam penelitian ini, pendidik melakukan tes awal (*pre test*) sebelum menggunakan media lego sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna anak. Kegiatan *pre test* ini pada kelompok A, dengan kelompok A2 melakukan *pre test* saat kegiatan inti dan kelompok A1 melakukan *pre test* saat kegiatan akhir. Dalam kegiatan *pre test* ini anak diminta untuk menyebutkan 5 warna yaitu merah, kuning, biru, hijau dan oranye, kemudian mengelompokkan lingkaran warna sesuai warna yang sama setelah itu menempelkan stiker warna pada lingkaran warna sesuai warna yang sama.

Setelah melakukan *pre test*, maka dilanjutkan dengan tahap pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok A2. Dalam hal ini anak diminta untuk

menyebutkan warna lego, mengelompokkan lego berdasarkan warna yang sama dan menyusun lego menjadi 3 bentuk yang telah ditentukan yaitu tempat tidur, kue ulang tahun dan gerobak. Sedangkan pada kelompok A1 sebagai kelompok kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan media lego.

Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) selanjutnya adalah diadakan tes akhir (*post test*) pada kelompok A1 dan A2 di TK Sabilul Hikmah Surabaya. Dari hasil *post test* ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A2 berkembang lebih baik dari pada A1. Hal ini terjadi dikarenakan penggunaan media lego pada anak kelompok A2 lebih konkret dari pada kelompok A1 yang tidak diberi perlakuan. Lego mempunyai banyak warna yang memudahkan anak untuk mengenal warna melalui kegiatan bermain menyusun lego, sehingga pembelajaran mengenal warna terasa menyenangkan seperti halnya anak bermain sambil belajar.

Setelah melakukan penelitian dan memperoleh hasil dari penelitian tersebut maka dilakukan analisis data. Berdasarkan hasil test awal (*pre test*) dan test akhir (*post test*) yang telah dilakukan pada kelompok A, maka dilanjutkan dengan menganalisis data menggunakan uji *Mann-Whitney U Test* yaitu dengan cara membandingkan hasil mean yang terdapat pada kedua kelompok. Uji *Mann Whitney U-test* dalam penelitian ini menggunakan tabel penolong U-tes:

Tabel 4.7
Tabel Penolong Untuk Pengujian Mann-Whitney U Test

Subyek (X)	Beda (X)	Peringkat	Subyek (Y)	Beda (Y)	Peringkat
Va	3	24,5	Zi	1	6,5
Bi	6	39,5	Aq	2	17
Aj	2	17	Di	1	6,5
Ni	6	39,5	Eg	4	32
Da	2	17	Ca	1	6,5
Ri	4	32	Ta	2	17
Za	4	32	Rf	1	6,5
Um	2	17	Sh	1	6,5
Ab	4	32	Yu	2	17
Ir	2	17	Da	1	6,5
Aq	5	37,5	Bi	3	24,5
Ra	4	32	Ha	2	17
Ha	3	24,5	De	1	6,5
Bl	4	32,5	An	1	6,5
Az	3	24,5	Ro	3	24,5
Bm	4	32	Ra	2	17
Na	5	37,5	Ma	1	6,5
Dh	4	32	Si	1	6,5
Df	4	32	St	1	6,5
Na	3	24,5	Ad	1	6,5
R1=		576	R2=		244

Melihat hasil analisis dengan *Mann Whitney U- Test* yang menunjukkan bahwa penggunaan media lego dapat

mempengaruhi kemampuan mengenal warna di TK Sabilul Hikmah Surabaya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan antara U_{tabel} dan U_{hitung} , dimana U_{hitung} yakni 34 sedangkan U_{tabel} yakni 114. Apabila $U_{hitung} < U_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan apabila $U_{hitung} > U_{tabel}$ maka H_0 diterima sedangkan H_a ditolak. Dari analisis data maka diperoleh $U_{hitung} < U_{tabel}$ yakni $34 < 114$, sehingga H_0 ditolak yaitu tidak adanya pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya. Perhitungan analisis data yaitu dengan menggunakan Uji *Mann Whitney U-Test* pada kelompok eksperimen berjumlah 20 dan kelompok kontrol berjumlah 20. Setelah dihitung maka diperoleh U_{hitung} adalah 34. Sedangkan U_{tabel} dengan taraf kesalahan $\alpha=0,05$ dan $n=20$ maka diperoleh U_{tabel} adalah 114. Sehingga diperoleh $34 < 114$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa bermain lego memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di TK Sabilul Hikmah Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka ada beberapa saran agar penelitian ini lebih bermanfaat yaitu sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A maka pendidik hendaknya memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang konkret disertai dengan bermain akan lebih mudah dipahami anak dalam hal mengenalkan warna untuk anak.
2. Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan kriteria penggunaan APE untuk anak. Salah satunya penggunaan media yang aman dan menarik bagi anak.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian mengenai kemampuan mengenal warna anak dengan melibatkan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Montolalu Dkk. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Paramita, Ecka. 2010. *Dahsyatnya Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Intrepreebook Prestasi.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2000. *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar Dalam Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Yetri, Yunita Handa. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Finger Painting Bagi Anak Tunagrahita Ringan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 3 (1): hal. 231.

Zaman, dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.