

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL WARNA DENGAN MEDIA LEGO PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-AMIN WAGE SIDOARJO

Zumrotus Sholicha

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Nurul Khotimah S.Pd., M.Pd

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pengembangan kemampuan anak pada ranah kognitif meliputi mengkaji dan mengenal fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, yaitu pengenalan warna. Mengenal warna sangat dibutuhkan untuk anak usia dini, karena dengan mengerti akan warna maka anak mampu membedakan akan berbagai macam warna. Pada kelompok A TK AL-Amin Sidoarjo banyak anak yang belum memahami dan menyebutkan 1-5 warna, dengan media lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna karena di lego terdapat berbagai warna-warna yang menarik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna dengan menggunakan media lego pada anak kelompok A TK Al-Amin Wage Sidoarjo”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dengan menggunakan media lego pada kelompok A TK AL-Amin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dan dilakukan 2 siklus, setiap siklus 2 kali pertemuan. Pada siklus I dan siklus II yang dibahas adalah peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna dengan media lego untuk memahami dan mengerti 1-5 warna. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah observasi, untuk menganalisis data digunakan metode persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, yaitu siklus I menunjukkan nilai 65% yang berarti belum tuntas karena belum mencapai lebih dari 76%. Pada siklus II skor meningkat menjadi 85% yang berarti telah mencapai 76%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna dikelompok A TK AL-Amin Sidoarjo.

Kata kunci : kemampuan kognitif, mengenal warna, media lego.

Abstract

Developing children skill in cognitive domain includes studying and recognizing nature phenomenon in the daily life that is recognizing color. Recognizing color is much needed for early age children, because with understanding about color so the children can difference various color. In Group A kindergarten al-Amin Wage Sidoarjo many students have not understood and mentioned 1-5 colors, through the lego media can increase cognitive skill in recognizing color, because in the lego there is various interesting color. The matter formula in this research is “how to increase cognitive skill through lego media for children in Group A kindergarten al-Amin Wage Sidoarjo”. The purpose of this research is to know the increase of cognitive skill of children in recognizing color by using lego media in Group A kindergarten al-Amin. This research forms classroom action research and carried out in 2 cycles, in every cycle there are twice meetings. In the cycle I and cycle II the studied is the increase of cognitive skill in recognizing color through lego media to understand and know 1-5 colors. The method that used in this research is observation, to analyze the data uses percentage method. Based on the result of the research showed an increase, the cycle I showed 65% it means uncomplete yet because it has not reached more than 76%. In the cycle II, the value increased as 85% it means it has reached 76%. This showed that using lego media can increase cognitive skill in recognizing color in Group A kindergarten al-Amin Wage Sidoarjo.

Keywords: cognitive skill, recognizing color, the lego media

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia lahir sampai 8 tahun . Pada usia ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan (IQ, EQ, SQ), tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Hal itu dapat

terjadi jika dilakukan upaya pengembangan melalui pendidikan. Para ahli berpendapat bahwa perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat cepat pada tahun – tahun awal kehidupan anak. Pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan sudah mencapai sekitar 50%, usia 8 tahun

mencapai 80% dan mencapai titik kulminasi 100% pada usia 18 tahun. Oleh sebab itu, anak usia dini disebut masa emas perkembangan. Usia keemasan (*golden age*) merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, namun pada umumnya biasa terjadi pada rentang usia lahir -6 tahun.

Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, (Hartati, 2005:8).

Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan psikhis (intelektual, motorik, bahasa, sosial, dan emosional). Agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Peningkatan kognitif mengenal warna dikenalkan pada masa-masa ini atau masa usia dini sangat bagus karena mengenal warna sangat penting untuk anak usia dini untuk kebutuhan anak dimasa depannya. Bila anak bisa mengetahui atau memahami warna-warna maka anak mampu menyebutkan warna-warna satu persatu misalnya warna merah, warna hijau, warna kuning, warna biru dan warna-warna lainnya.

Masa usia dini merupakan masa kritis dalam rentang perkembangan dalam 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 pada semua 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 bermain tepuk warna, tebak warna, tebak gambar, bernyanyi dan lain sebagainya. Karena mengenal warna juga penting untuk anak, dengan mengenal warna anak bisa membedakan berbagai macam warna dan juga bisa menyebutkannya satu persatu-satu. Yaitu warna merah, warna kuning, warna hijau, warna hitam, warna biru, warna putih, dan lain-lain.

Medium atau media (jamak) berasal dari kata Latin "*medium*" yang berarti "diantara", suatu istilah yang

menunjukkan segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Soekamto, 1993) dalam Mustaji (2011:1). Martin dan Briggs (dalam Sadiman dkk, 2007:6) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan anak, dapat berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat-perangkat keras tersebut. Dengan menggunakan batasan Martin dan Riggs, guru atau pengajar juga termasuk media pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pelajar (anak) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media sangat membantu dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, karena media dirancang dengan baik dan menarik minat anak. Sehingga anak senang dan tidak bosan dalam proses belajar. Alat belajar edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak (Zaman dkk 2008:63).

Kegiatan belajar di TK AL-Amin dirancang dengan bidang pembentukan perilaku (*Character Building*) dan pengembangan kemampuan dasar yang ada dalam diri anak usia Taman Kanak-kanak. Dalam proses pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak, guru diharapkan dapat memahami dan menguasai bidang pengembangan kognitif yang digunakan agar tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak, yaitu untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai - nilai Agama dapat tercapai secara terpadu dan optimal.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apapun, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek dan masa potensial untuk belajar. Oleh sebab itu kita perlu memahami karakteristik anak usia dini, seperti yang dikemukakan Richard D Kellough dalam Hartati (2005:8).

Karakteristik anak yang khas adalah sebagai berikut : "anak itu bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak adalah makhluk sosial, anak bersifat unik, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, anak merupakan masa belajar yang potensial"

Peningkatan kognitif mengenal warna sangat dibutuhkan untuk anak usia dini. Karena dengan anak mengerti akan warna maka anak mampu membedakan akan warna-warna satu dengan warna lainnya. Pengembangan kemampuan anak pada rana kognitif

meliputi mengkaji dan mengenal fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penggunaan media Lego diharapkan peran yang disampaikan oleh pendidik yaitu tentang kemampuan mengenal warna dapat lebih mudah dimengerti atau dipahami oleh anak.

Dari hasil pengamatan di TK AL-Amin Wage Sidoarjo, di kelompok A dengan jumlah 20 anak, 90% anak sudah mampu menyebutkan atau mengenal satu sampai dua warna, akan tetapi anak-anak yang mampu menyebutkan warna lebih dari lima warna hanya sekitar 20%. Penilaian tersebut berdasarkan variasi media pembelajaran atau metode yang diajarkan kepada anak. Metode yang dipakai sebelumnya adalah metode demonstrasi. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah crayon dan pensil warna, oleh karena itu peneliti ingin meneliti dengan media permainan Lego untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna agar pembelajaran yang aktif dan menarik serta menyenangkan sesuai dengan kebutuhan anak.

Media Lego akan lebih meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman anak akan mengenal lebih banyak warna. Media tersebut juga akan semakin membuat anak semangat dan senang karena permainan ini tidak membahayakan sehingga anak bisa memainkan Lego dengan sendiri tanpa dibantu orang lain / guru, selama ini pembelajaran di TK AL-Amin menggunakan crayon dan pensil warna membuat anak kurang minat dalam pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan sehingga hasil belajar kurang tercapai dengan baik.

Menyusun Lego mempunyai banyak sekali manfaatnya, dan banyak dirasakan, bermain Lego ternyata juga dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Bermain Lego melalui proses yang sistematis mulai dari visi : seperti bangunan yang dikehendaki, strategi : bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh, art : seni dan keindahannya. Maka dengan bermain Lego juga menggunakan ide dan kreatif anak untuk menyusun suatu permainan. Selain itu permainan Lego juga mengandung unsur- unsur warna yang mencolok sehingga menarik anak untuk memainkan Lego dan meningkatkan kemampuan mengenal warna-warna.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimanakah meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna dengan menggunakan media Lego pada anak kelompok A TK AL-Amin Wage Sidoarjo?”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah agar mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dengan menggunakan media Lego pada anak kelompok A di TK AL-Amin Wage Sidoarjo.

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam menerapkan model-model pembelajaran dengan harapan sejauh mana peranan tersebut dalam menunjang kegiatan proses belajar mengajar, salah satunya dalam peningkatan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan mengenal warna.

2. Manfaat Praktis

a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman bagi penulis terutama dalam hal yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal warna. Dengan penelitian ini guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif sebagai perancang dan pelaku penelitian sehingga menghasilkan berbagai temuan-temuan baru dalam pembelajaran. Dan dengan penelitian ini dapat juga memotivasi guru lebih percaya diri karena guru mampu melakukan analisis terhadap kinerjanya sendiri didalam kelas sehingga menemukan kekuatan dan kelemahan yang dapat dijadikan refleksi pada pembelajarannya.

b. Dengan penelitian ini membantu sekolah dalam menyelesaikan masalah-masalah pada siswa yang terjadi dalam pembelajaran tentang masalah peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal warna.

c. Dengan penelitian ini dapat menambah pengetahuan anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal warna dengan menggunakan media permainan lego.

d. Dengan penelitian ini memberikan masukan dan informasi kepada orang tua tentang cara meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan baik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, penelitian tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. upaya menguji cobakan ide kedalam praktek untuk memperbaiki sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi, merupakan intervensi skala kecil terhadap tindakan di kelas dan pemeriksaan cermat terhadap pengaruh intervensi tersebut. Dan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus, yaitu salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan / pembelajaran adalah dengan *class room action research* atau penelitian tindakan kelas (Stepen Kemmis dan Taggart Mention, 1988) dalam Sanjaya (2009:24).

Sasaran Penelitian :

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada kelompok A TK AL-Amin Wage Sidoarjo. Kelompok A berjumlah 20 anak. Terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Tempat penelitian dilaksanakan di TK AL-Amin Perum. Tira Wage Residence Blok AA/I Wage Sidoarjo. Pemberian tindakan pembelajaran kemampuan mengenal warna dengan media Lego dilaksanakan selama 4 minggu. Waktu pembelajaran dalam 1 siklus 2x pertemuan, setiap kali pertemuan 2x30 menit, dengan pengulangan materi 5x setiap kali pertemuan.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan yang sesuai dengan variabel yang diteliti, maka penulis menggunakan observasi.

Teknik Analisis dan Data Penelitian

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat peningkatan hasil belajar pengenalan warna media permainan Lego dalam kegiatan pembelajaran.

Data yang sudah terkumpul kemudian di analisis. Untuk mengetahui hasil observasi aktifitas dalam kegiatan pembelajaran alat yang digunakan adalah bentuk skala penilaian bilangan (Anita, 2005:69) yaitu :

Baik sekali	: 4 (76-100%)
Baik	: 3 (51-75%)
Cukup	: 2 (26-50%)
Kurang	: 1 (1-25%)

Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu :

Mencari prosentase kemampuan kognitif mengenal warna siswa :

$$\text{Rumus Prosentase : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P	: prosentase
f	: skor yang diperoleh
N	: skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran khususnya mengenal warna pada kelompok A TK AL-Amin Sidoarjo mengalami beberapa kendala antara lain sulitnya anak-anak memahami antara warna yang satu dengan warna yang lainnya misalnya warna biru dengan warna hijau, warna kuning dengan warna orange, dan juga seringnya guru menggunakan media seperti Crayon dan pensil warna. Untuk itu akhirnya peneliti berusaha mengatasi hal ini dengan

menggunakan media Lego. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tindakan terdiri dari 2 siklus. Dan diharapkan dari penggunaan media Lego ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan di dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di kelompok A TK AL-Amin Sidoarjo khususnya pembelajaran mengenal warna dapat mudah dipahami oleh anak, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi, kreatifitas, imajinasi, ide, dan juga menggairahkan karena warnanya warna-warni.

Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan

a. Perencanaan pertemuan pertama

- Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak-anak dalam kegiatan belajar mengajar.
- Membuat rencana pembelajaran RPP dan RKH.
- Menyiapkan media Lego.
- Menyiapkan keranjang warna-warni.
- Menyiapkan lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mengamati anak dalam pengenalan warna.
- Mencatat hasil kemampuan anak dalam menggunakan media Lego yang berhubungan dengan pengenalan warna.

b. Pelaksanaan pertemuan pertama

- Sebagai apresiasi guru menjelaskan tentang kegiatan belajar tentang warna yaitu mengenal warna dengan media Lego serta menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu anak dapat menunjukkan, mengurutkan, serta menyebutkan 1-5 warna.
- Guru menunjukkan media Lego.
- Guru menyiapkan keranjang warna-warni.
- Guru menunjukkan aturan permainan yaitu anak mengambil Lego warna merah lalu memasukkannya ke dalam keranjang warna merah.
- Guru memotivasi anak dengan mengadakan perlombaan agar kondisi belajar jadi menyenangkan dan bersemangat. Setelah itu guru memberi aba-aba dengan berhitung 1 2 3 lalu anak mulai memasukkan Lego ke dalam Keranjang. Bagi anak yang kesulitan guru memberi bimbingan kembali dan menjelaskan kembali caranya dengan benar.
- Guru mengevaluasi hasil belajar anak dengan melihat hasil anak memasukkan Lego ke dalam keranjang yang sesuai dengan warnanya.
 - Anak mendapat bintang 4 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang dengan tepat dan mampu menyebutkan warnanya tanpa motivasi.

2. Anak mendapat bintang 3 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang dengan tepat dan mampu menyebutkan dengan motivasi.
 3. Anak mendapat bintang 2 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang dengan tepat tetapi dengan bimbingan guru.
 4. Anak mendapat bintang 1 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang tidak tepat.
- g) Untuk reward hasil belajar anak, guru memberikan tanda bintang di tangan anak-anak sesuai dengan hasil belajar.
- h) Sebagai kegiatan penutup guru mengajak anak-anak diskusi kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab.

		n keterangan tentang penggunaan media					
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan materi diawal pembelajaran	√				2
Total			1	10			11
Prosentase							45%

c. Pengamatan

- 1) Observasi siklus 1 pertemuan pertama
 - a) Observasi Aktivitas Guru

Observasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aktivitas guru selama proses pembelajaran. Penilaian lembar observasi kegiatan guru pada siklus 1 pertemuan pertama dimana guru menyampaikan materi pembelajaran warna yaitu mengenal warna dengan menggunakan media Lego yang ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktifitas Guru siklus 1 pertemuan pertama

No	Aktivitas Guru	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1	Menyampaikan materi dengan jelas	Guru memberi contoh kegiatannya	√				1
2	Terampil menggunakan media	Selalu tepat dalam menggunakan media		√			2
3	Dapat mengkondisikan kelas	Membuat suasana kelas lebih menyenangkan		√			2
4	Perhatian guru menyeluruh	Guru tidak memperhatikan pada satu atau dua anak		√			2
5	Memberikan petunjuk dalam menggunakan media	Guru menjelaskan dan memberika		√			2

Tabel 2. Hasil Observasi Aktifitas Anak siklus 1 pertemuan pertama

No	Aktivitas Anak	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1.	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri	√				1
2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat		√			2
3.	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan materi	√				1
4.	Sering bertanya	Anak tiga kali bertanya		√			2
5.	Berani maju ke depan	Berani ketika disuruh menyebutkan warna dengan tepat		√			1
6.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media		√			1
Total			4	4			8
Prosentasi							33%

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru siklus 1 pertemuan kedua

No	Aktivitas Guru	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1.	Menyampaikan materi dengan jelas	Guru memberi contoh kegiatannya	√				1
2.	Terampil menggunakan media	Selalu tepat dalam menggunakan media			√		3
3.	Dapat mengkondisikan kelas	Membuat suasana kelas lebih menyenangkan	√				1
4.	Perhatian guru menyeluruh	Guru tidak memperhatikan pada satu atau dua anak			√		3
5.	Memberikan petunjuk dalam menggunakan media	Guru menjelaskan dan memberikan keterangan tentang penggunaan media			√		3
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan materi diawal pembelajaran			√		3
Total			2		12		14
Prosentasi							58%

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 pertemuan kedua

No	Aktivitas Anak	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1.	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri	√				2
2.	Antusias anak saat melakukan	Anak melakukan	√				2

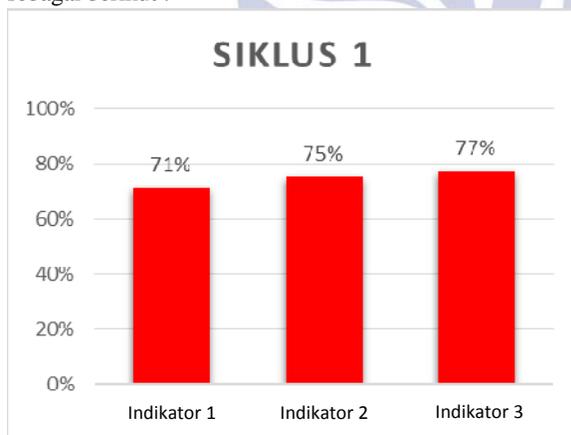
No	Aktivitas Guru	Kriteria	1	2	3	4	Jml
3.	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan materi	√				1
4.	Sering bertanya	Anak tiga kali bertanya			√		2
5.	Berani maju ke depan	Berani ketika disuruh menunjukkan jumlah kancing sesuai bilangan			√		2
6.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media			√		2
Total			1		10		11
Prosentasi							45%

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Mengenal Warna siklus 1 kelompok A TK AL-Amin Wage, Sidoarjo

No	Nama	Indikator												Ket
		Dapat menyebutkan an 1-5 warna				Dapat menunjuk dan mengelompokkan lima warna				Dapat mengurutkan warna sesuai perintah				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ng			√				√				√		T
2	Dk			√				√					√	T
3	Al			√				√					√	T
4	Rz			√				√					√	T
5	Wy			√				√					√	T
6	Ar				√			√					√	T
7	Bd		√				√				√			TT
8	Er		√				√					√		TT
9	Pd			√				√				√		T
10	Fj		√				√				√			TT

11	Nv			√				√				√	T	
12	Dh		√				√					√	T	
13	Nt		√				√			√			TT	
14	Pt		√			√				√			TT	
15	Zy		√			√				√			T	
16	Nf		√			√				√			TT	
17	Bl		√			√				√			TT	
18	Ln		√			√						√	T	
19	Gk			√			√					√	T	
20	Fr		√				√					√	T	
JUMLAH		0	12	33	12	0	10	30	20	0	12	18	32	T=13 TT=7
TOTAL		57			60			62						
PROSEN TASE		71%			75%			77%			65%			

Berdasarkan data tersebut, maka dapat digambarkan grafik kemampuan kognitif mengenal warna siklus 1 sebagai berikut :



Grafik hasil observasi kemampuan kognitif mengenal warna siklus 1

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dimaksudkan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar masalah yang terdapat pada siklus 2 dapat teratasi. Adapun pelaksanaannya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan pertemuan pertama

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, kendala-kendala yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Beberapa anak perhatiannya kurang terfokus pada pengenalan warna seperti asyik bermain sendiri atau saling berebut sehingga perlu diminimalisir.
- 2) Anak masih bingung ketika disuruh oleh guru untuk menyebutkan warna pada media lego.

Hal-hal yang perlu dipertahankan pada proses pembelajaran siklus 1 yang dianggap sebagai kekuatan untuk siklus 2 berikutnya yaitu:

- 1) Guru melaksanakan rencana tindakan sesuai dengan RKH yang telah disusun berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya.
- 2) Proses pembelajaran harus lebih menarik bagi anak sehingga menumbuhkan minat anak.

Adapun rencana untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna pada siklus 2 secara rinci sebagai berikut:

- 1) Melengkapi penyusunan RKH sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Guru menyediakan media Lego
- 3) Menyiapkan keranjang yang warna-warni.
- 4) Guru membuat instrumen lembar observasi aktivitas anak dan guru.
- 5) Guru membuat lembar penilaian.
- 6) Guru membuat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan pertemuan pertama

- a. Sebagai apresiasi guru menjelaskan tentang kegiatan belajar mengenal warna dengan benda serta menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu anak dapat mengenal warna 1-5 warna.
- b. Guru menunjukkan media Lego.
- c. Guru menyiapkan keranjang yang warna-warni.
- d. Guru menunjukkan aturan permainan yaitu anak mengambil Lego warna merah lalu memasukkannya ke dalam keranjang warna merah, anak yang lainnya Lego warna hijau dimasukkan ke keranjang warna hijau dan lain-lain.
- e. Guru memotivasi anak dengan mengadakan perlombaan biar kondisi belajar jadi menyenangkan dan bersemangat. Setelah itu guru memberi aba-aba dengan berhitung 1 2 3 anak mulai memasukkan Lego ke dalam keranjang. Bagi anak yang kesulitan guru memberi bimbingan kembali dan menjelaskan kembali caranya dengan benar.
 1. Guru mengevaluasi hasil belajar anak dengan melihat hasil anak memasukkan Lego ke dalam keranjang apa sudah tepat.
 2. Anak mendapat bintang 4 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang dengan tepat dan mampu menyebutkan warnanya tanpa motivasi.

3. Anak mendapat bintang 3 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang dengan tepat dan mampu menyebutkan warnanya dengan motivasi.
 4. Anak mendapat bintang 2 apabila Lego yang di masukkan ke dalam keranjang dengan tepat dan menyebutkan warnanya tetapi dengan bimbingan guru.
 5. Anak mendapat bintang 1 apabila Lego yang dimasukkan ke dalam keranjang tidak tepat dan tidak mampu menyebutkan warnanya.
- f. Untuk reward hasil belajar anak guru memberikan tanda bintang di tangan anak-anak sesuai dengan hasil belajar.
- g. Sebagai kegiatan penutup guru mengajak anak-anak diskusi kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru siklus 2 pertemuan pertama

No	Aktivitas Guru	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1	Menyampaikan materi dengan jelas	Guru memberi contoh kegiatannya			√		3
2	Terampil menggunakan media	Selalu tepat dalam menggunakan media			√		3
3	Dapat mengkondisikan kelas	Membuat suasana kelas lebih menyenangkan	√				1
4	Perhatian guru menyeluruh	Guru tidak memperhatikan pada satu atau dua anak			√		3
5	Memberikan petunjuk dalam menggunakan media	Guru menjelaskan dan memberikan keterangan tentang penggunaan media			√		3
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan materi diawal pembelajaran			√		3
Total			1		15		16
Prosentasi							66%

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Anak siklus 2 pertemuan pertama

No	Aktivitas Anak	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri	√				1
2	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat			√		3
3	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan materi	√				1
4	Sering bertanya	Anak tiga kali bertanya			√		3
5	Berani maju ke depan	Berani ketika disuruh menunjukkan jumlah kancing sesuai bilangan			√		3
6	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media			√		3
Total			2		12		14
Prosentasi							58%

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru siklus 2 pertemuan kedua

No	Aktivitas Guru	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1	Menyampaikan materi dengan jelas	Guru memberi contoh kegiatannya			√		3
2	Terampil menggunakan media	Selalu tepat dalam menggunakan media				√	4
3	Dapat mengkondisikan kelas	Membuat suasana kelas lebih menyenangkan		√			2
4	Perhatian guru menyeluruh	Guru tidak memperhatikan pada satu atau			√		3

5	Memberikan petunjuk dalam menggunakan media	dua anak Guru menjelaskan dan memberikan keterangan tentang penggunaan media			√		3
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan materi diawal pembelajaran			√		3
Total				2	15	4	21
Prosentasi							87%

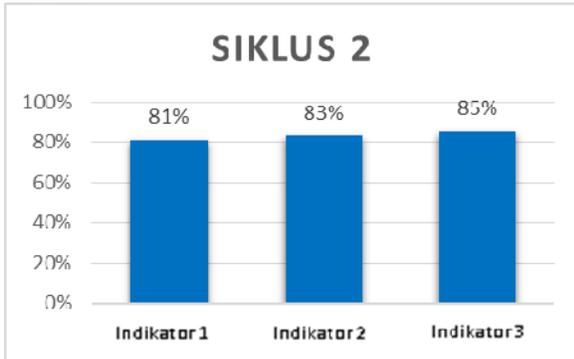
Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Anak siklus 2 pertemuan kedua

No	Aktivitas Guru	Kriteria	1	2	3	4	Jml
1	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri				√	4
2	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat				√	4
3	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan materi	√				1
4	Sering bertanya	Anak tiga kali bertanya				√	4
5	Berani maju ke depan	Berani ketika disuruh menunjukkan jumlah kancing sesuai bilangan				√	4
6	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media				√	4
Total			1			20	21
Prosentasi							87%

Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak siklus 2

No	Nama	Indikator												Ket	
		Dapat menyebutkan an 1-5 warna				Dapat menunjuk dan mengelompokkan lima warna				Dapat mengurutkan warna sesuai perintah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Ng				√				√					√	T
2	Dk				√				√					√	T
3	Alf			√				√					√		T
4	Rz			√				√					√		T
5	Wy			√				√					√		T
6	Ar			√				√					√		T
7	Bd			√				√					√		T
8	Er		√					√					√		TT
9	Pd		√					√					√		T
10	Fj		√					√			√				TT
11	Nv			√				√		√					T
12	Dh			√				√					√		T
13	Nt			√				√					√		T
14	Pt			√				√					√		T
15	Zy			√				√					√		T
16	Nf		√					√			√				TT
17	Bl			√				√				√			T
18	Ln			√				√					√		T
19	Gk			√				√					√		T
20	Fr			√				√					√		T
JUML		0	12	33	12	0	10	30	20	0	12	18	32	T=17 TT=3	
TOTAL		65				67				68					
PROSEN TASE		81%				83%				85%				85%	

Berdasarkan data tersebut maka didapatkan grafik kemampuan kognitif mengenal warna siklus 2 sebagai berikut :



Grafik hasil observasi kemampuan kognitif mengenal warna siklus 2

Pembahasan

1. Aktivitas Guru Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak

Dalam Mengenal Warna di TK AL-Amin Sidoarjo. Perkembangan kognitif yang dicapai anak telah menunjukkan hasil yang signifikan, baik yang berhubungan dengan aktivitas guru atau aktivitas anak maupun ketuntasan belajar yang diraih anak. Kreativitas dan inovasi guru untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik yang dialami guru maupun anak sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran dalam semua tingkatan. Perbaiki metode dan langkah-langkah aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, berpengaruh sangat signifikan pada kinerja anak. Hal ini tampak dari kualitas pembelajaran dalam tindakan kelas yang berhasil meningkatkan penilaian dari teman sejawat dalam prosentase aktivitas guru yang semakin bertambah pada tiap siklus. Dimana penilaian dilakukan oleh teman sejawat pada siklus 1 pertemuan pertama persentasenya sebesar 45% meningkat menjadi 58% pertemuan kedua. Pada siklus 2 pertemuan pertama persentasenya sebesar 66% meningkat menjadi 87% pada pertemuan kedua.

2. Aktivitas Anak

Kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran anak kurang memperhatikan penjelasan guru, anak bermain sendiri, tidak mentaati tata tertib di kelas sehingga guru tidak dapat mengkondisikan kelas dengan baik. Respon positif anak pada siklus 2 anak-anak tertarik lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan yang dilaksanakan karena pada siklus 2 ini guru menggunakan media Lego yang berwarna-warni. Prosentase aktivitas anak pada setiap siklusnya semakin bertambah. Dimana pada siklus 1 pertemuan

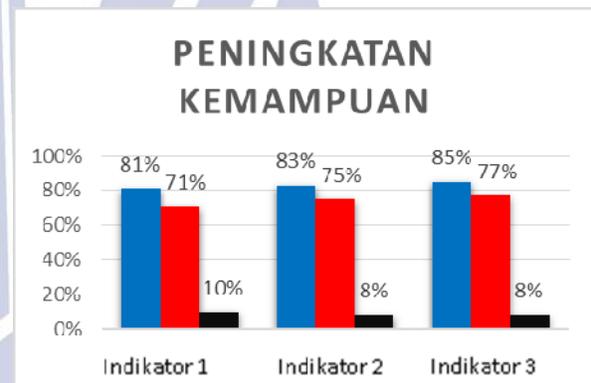
pertama persentasenya 33% meningkat 45% pada pertemuan kedua. Pada siklus 2 pertemuan pertama persentasenya sebesar 58% meningkat menjadi 87% pada pertemuan kedua.

3. Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tingkat capaian perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna kelompok A TK AL-Amin Sidoarjo dari siklus 1 dan siklus 2 dapat dipresentasikan melalui analisis tabulasi di bawah ini:

Tabel 11. Perbandingan tingkat capaian perkembangan kognitif anak siklus 1 dan siklus 2

No	Siklus	Aspek Yang Diamati			Rata-rata Siklus	Rata-rata Ketuntasan
1	1	71%	75%	77%	74%	65%
2	2	81%	83%	85%	84%	85%
Peningkatan		81%	83%	85%	84%	85%



Grafik perbandingan tingkat capaian peningkatan kemampuan kognitif anak.

Dari grafik batang tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami perkembangan kognitif pada tiap siklusnya. Berdasarkan tindakan dalam proses pembelajaran mengenal warna, maka ketuntasan belajar dalam tindakan yang telah diberikan guru mengalami kenaikan yang signifikan.

Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dari tiap tingkatan siklus, karena dengan penggunaan media Lego perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dapat berkembang dengan baik dan meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan memiliki kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna mengalami peningkatan dengan 3

indikator yang diobservasi, yaitu dapat menyebutkan 1 - 5 warna di siklus I mendapat skor 71 %, di siklus II mendapat skor 81 %. Dapat menunjukkan dan mengelompokkan 5 warna di siklus I mendapat skor 75 %, di siklus II mendapat skor 83 %. Dapat mengurutkan warna sesuai perintah di siklus I mendapat skor 77 % di siklus II mendapat skor 85 %. Nilai ketuntasan di siklus I 65 %, dari 20 anak yang tuntas 13 anak, yang tidak tuntas 7 anak. Sedangkan di siklus II meningkat 85 %, dari 20 anak yang tuntas 17 anak dan yang tidak tuntas 3 anak.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di kelompok A TK AL-Amin Wage Sidoarjo. Karena jumlah anak yang tuntas adalah 17 anak dari keseluruhan 20 anak dengan nilai lebih dari 76 % yaitu terlihat pada siklus 1 65% meningkat di siklus 2 85%.

Saran

Menurut hasil penelitian terdapat saran yang dapat diterapkan oleh pembaca yaitu Lego dapat membantu anak untuk lebih memahami tentang warna-warna karena warna yang terdapat di media Lego bermacam-macam, warnanya cerah, dan menarik perhatian untuk dilihat serta dimainkan.

Penggunaan media yang baru dalam kegiatan pembelajaran sangat menarik perhatian anak, guru atau peneliti perlu memberi kesempatan pada anak untuk mengenalkan media sebelum menjelaskan aturan kegiatan agar anak tidak berebut media dan kondisi kelas tetap terkendali dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2008 *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* Jakarta: Universitas Terbuka

AnitaYus. 2005 *Penelitian Perkembangan Belajar TK* Jakarta:Depdikbud Pdan K

Anas Sodikono. 2010 *Pengantar Statistik Pendidikan* Jakarta: Rajawali Press

Arsyad, Azhar. 2009 *Media Pembelajaran* Jakarta : PT. Raja Grasindo Persada

Arsyad, Azhar. 2011 *Media Pembelajaran* Jakarta : PT. Raja Grasindo Persada

Arikunto, Suharsimi 2006 *Prosedur Penelitian* Jakarta : Rineka Cipta

As'adi Muhammad. 2009 *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak* Jogjakarta : Power Books (IHDINA)

Hartati, Sofia. 2005 *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini* Jakarta : Depdikbud

Mustaji, dkk. 2011 *Media Pembelajaran* Surabaya : Rayon 114 UNESA

Montolalu, 2005 *Bermain dan permainan anak.* Jakarta : UT

Sanjaya Wina H. 2009 *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : Kencana

Sadiman, dkk. 2007 *Media Pendidikan* Jakarta : Raja Gravindo Persada

Soekamto Toeti. 1993 *Perancangan dan Pengembangan Sistem Instruksional* Jakarta: Intermedia

Soemiarti. P. 1995 *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah* Jakarta: Departemen P dan K

Sujiono, Yuliani Nurani. 2010 *Metode Pengembangan Kognitif* Jakarta: Universitas Terbuka

Nurhayati Yuli. 2010. *Bermain Dengan Media Lego.* Yogyakarta : Diva Press

Zaenudin Achmad. 2009 *Kreasi Warna Interior* Jakarta : Penebar Swadaya Griya Kreasi

Zaman, dkk. 2008 *Media dan Sumber Belajar*