

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO KARTUN MENCAMPUR WARNA
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK TERPADU AL-HIDAYAH II DS. BAKUNG
KEC. UDANAWU KAB. BLITAR**

Reny Dwy Rahayu

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
d.riren@ymail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting bagi perkembangan anak di masa yang akan datang. Sesuai dengan pengamatan penulis di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar, penulis jarang menemukan pembelajaran sains serta pembelajaran dengan bantuan media audio visual berupa video kartun yang berorientasi terhadap sains. Proses pembelajaran di TK ini masih menggunakan metode lama. Sehingga kemampuan kognitif anak masih mengalami kesulitan dalam menemukan sebab akibat jika warna satu dicampur dengan warna lain, mengklasifikasikan macam-macam warna dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Diharapkan dengan adanya penggunaan video ini kemampuan kognitif anak akan meningkat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif anak dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan penggunaan video kartun mencampur warna serta untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah Pre-eksperimen, subyek yang digunakan adalah anak kelompok B dengan jumlah 23 anak, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik dengan tabel penolong uji tanda wilcoxon.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif anak diperoleh perbedaan kemampuan kognitif anak dari sebelum dan sesudah ditayangkan video kartun mencampur warna. Dan setelah dianalisa dengan tabel penolong uji tanda wilcoxon diperoleh $skor\ t_{hitung} = 276$. Kemudian dikonsulkan pada taraf signifikan 5% dengan $n = 23$ maka nilai t_{tabel} uji tanda wilcoxon adalah 73.

Maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak dari sebelum dan sesudah diberikan tindakan/intervensi melalui penggunaan video kartun mencampur warna. Dan disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B Di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar.

Kata kunci : video kartun mencampur warna, kemampuan kognitif.

Abstract

Education for early childhood is very important for children development in the future. Based on writer observation at AL-Hidayah kindergarten Bakung Udanawu Blitar, writer seldom found the general learning by audiovisual massmedia such as cartoon video which were orientated in science. Learning process in this kindergarten still used the old method, so cognitive ability aspects of children still have difficulties in finding the reason effects if one color had been mixed with other colors, to classify variety color and solve problem which was faced them. So there was expected video cognitive ability of child would increase optimally

The purpose of this research was to know there was different of cognitive ability of child from before and after given doing with using of cartoon video about mixing colors to cognitive ability for children in group B at AL-Hidayah II kindergarten Bakung Udanawu Blitar. This research used quantitative approach. The type of research was pre-experiment, the subject was children of group B there were 23 children. Collecting data method was utilizing observation and documentation. Analytical data used statistic with helping table wilcoxon test.

Based on the result research about influence using cartoon video mixing colors concerning to cognitive ability child was got different cognitive ability of children from before and after showed cartoon video mixing colors and after analyzed with wilcoxon test was got t_{count} 276 Then, it was consulted in significant rank 5 % with $n=23$, so the value of t_{count} wilcoxon table was 73.

So, it was said that H_0 was refused and H_a was accepted. It could be concluded that there was different which significant in cognitive ability of child from before and after giving intervention from using of cartoon video mixing colors. And It could be concluded that there was influence using cartoon video mixing colors concerning to cognitive ability in group B at AL-Hidayah II kindergarten Bakung Udanawu Blitar.

Keyword : cartoon video mixing color, cognitive ability

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) (dalam Kementrian Pendidikan Nasional, 2010:1) yang dimaksud dengan :

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.”

Salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini adalah TK, yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun pada jalur pendidikan formal (Kemendiknas, 2010:3). Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut dengan *golden age* (Arday, dkk., 2012:81). Masa keemasan ini tidak akan terulang lagi dan menjadi fondasi atau dasar awal anak untuk menuju ke masa dewasanya.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 ruang lingkup tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi Nilai-nilai Agama dan Moral, Sosial Emosional, Bahasa, Kognitif, dan Fisik yang dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, guru harus melakukan kegiatan yang menarik bagi anak, menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman, menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik dan mudah diikuti oleh anak serta memberikan motivasi agar anak mampu berpikir dengan baik. Sehingga anak mempunyai kesempatan yang sangat besar untuk berkembang.

Menurut Yulianti (2010:16), beberapa tahun terakhir ini, hasil belajar sains menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, bahwa hasil penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) kemampuan dan daya tangkap sains anak Indonesia pada tahun 2004 berada pada peringkat ke 34 dari 38 negara. Hal ini sangat ironis, sehingga pemerintah berupaya untuk melakukan pembenahan dalam rangka peningkatan hasil belajar sains. Salah satunya pada Permen Nomor 58 Tahun 2009 untuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Roudlotul Athfal

(RA) melalui materi kognitif khususnya pada pengetahuan umum dan sains.

Sesuai dengan pengamatan dan wawancara kepada kepala sekolah pada tgl 24 September 2012 pada pukul 09.00 di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar, bahwa guru-guru belum pernah menerapkan pembelajaran sains dengan bantuan media audio visual berupa video kartun yang berorientasi terhadap sains. Padahal pada kenyataannya di TK ini terdapat sarana TV dan VCD player tetapi guru kurang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Kalaupun ada, pembelajaran sains hanya berupa ringkasan cerita dari guru dan anak tidak diajak praktek langsung sehingga kemampuan anak dalam mengobservasi, mengklasifikasikan, memprediksi, melakukan eksperimen dan berkomunikasi sangat terbatas. Sains bermanfaat bagi anak karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang pada akhirnya dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah. Pada hakikatnya, sains tidak membutuhkan tentang fakta tetapi mencari tahu dan memanfaatkan informasi yang diperoleh secara kreatif dan produktif melalui percobaan-percobaan sederhana sehingga kemampuan sains anak akan meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran sains melalui kegiatan praktek langsung jarang dilakukan, karena guru beranggapan bahwa sains identik dengan biaya yang cukup besar. Padahal pada hakikatnya jika guru mau berpikir kreatif dan mempunyai inovasi, sesungguhnya dalam mengembangkan kognitif anak khususnya pembelajaran sains dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa biaya yang mahal. Hal itu dikarenakan, sains tidak memiliki batasan ruang dan waktu dalam kegiatan pembelajarannya. Guru lain pun ikut menegaskan bahwa guru-guru di TK AL-Hidayah II tidak mau kerepotan dalam pembelajaran yang berorientasi pada Sains. Hal itu dapat dimaklumi, karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru-guru tentang

pentingnya pembelajaran sains untuk anak usia dini, yang telah dijelaskan pada Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009.

Sesuai dengan pengamatan penulis ketika pembelajaran berlangsung, bahwasanya anak-anak di TK AL-Hidayah II ini pengetahuan tentang membedakan warna satu dengan warna yang lain sudah berkembang dengan baik, tetapi ketika guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam warna seperti warna primer, sekunder, dan tersier anak masih belum berkembang. Hal ini terjadi karena guru hanya menceritakan saja tanpa adanya media pembelajaran yang menarik bagi anak dalam kegiatan belajar mengajar. Guru hanya menulis macam-macam warna pada papan tulis, dan anak disuruh untuk membaca serta menghafal 2 sampai 3 kali dari warna primer, sekunder dan tersier. Anak dengan sendirinya akan merasa jenuh dan bosan untuk belajar. Gaya penyampaian guru pun dalam memberikan materi pada anak juga kurang maksimal. Sehingga pada waktu masing-masing anak diberikan tanya jawab, anak juga masih belum mampu menjawab dan menceritakan dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan para guru, anak mengalami kesulitan untuk mengingat penjelasan yang disampaikan oleh guru dari macam-macam warna (primer, sekunder dan tersier) karena guru hanya menceritakan dan menjelaskan dengan tulisan di papan tulis tanpa menunjukkan warna sesungguhnya sehingga dalam memecahkan masalah ketika anak dihadapkan untuk mengklasifikasikan macam-macam warna yang telah dijelaskan guru, anak masih mengalami kesulitan. Kemampuan memprediksi ketika kegiatan tanya jawab terjadinya pencampuran warna satu dengan warna yang lain anak masih membutuhkan bantuan sehingga informasi yang diperoleh anak kurang maksimal. Hal ini berdampak dalam kemampuan anak dalam menyampaikan informasi kegiatan mencampur warna di depan kelas. Mereka kurang paham dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru ketika belajar di kelas karena anak jarang diajak mengamati dan praktek secara langsung. Anak hanya mendengarkan cerita dari guru, sehingga pengetahuan yang di dapat oleh anak kurang,

yang berakibat pemahaman dan penerapan yang didapat oleh anak juga kurang maksimal. Padahal pada hakikatnya apa yang mereka lihat, dengar, dan coba dapat menambah pengetahuan anak.

Dari hasil analisa di atas maka penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran sains tentang pencampuran warna yang diharapkan anak kelompok B dapat membedakan macam-macam warna dengan baik serta dapat melakukan kegiatan eksplorasi secara praktek langsung sehingga pengetahuan, pemahaman dan penerapan dalam tingkatan kognitif anak diharapkan akan meningkat.

Dengan berkembangnya teknologi, pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat dibantu dengan perantara video kartun mencampur warna, diharapkan media ini mampu memberikan banyak manfaat yang didapat oleh anak. Sesuai pendapat Arsyad (2009:49) bahwa video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai dengan obyeknya. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara yang memberinya daya tarik tersendiri. Video mampu menayangkan pesan pembelajaran secara realistik. Sehingga diharapkan guru tidak hanya bercerita saja tanpa adanya media pembelajaran yang menarik bagi anak, dan anak tidak hanya duduk manis untuk mendengarkan dan menghafal saja, tetapi anak melakukan kegiatan praktek langsung melakukan kegiatan mencampur warna dengan penggunaan video kartun mencampur warna.

Diharapkan dengan bantuan penayangan video kartun yang berorientasi pada sains, melalui kegiatan mencampur warna akan menimbulkan rasa ingin tahu dan ketertarikan anak untuk menyimak video sehingga ketika anak mempraktekkannya anak mampu mengetahui tahapan-tahapannya dengan baik, mampu berpikir kritis, menemukan sebab akibat dalam melakukan kegiatan mencampur warna terhadap pembelajaran yang akan disampaikan melalui video tersebut. Melalui penggunaan video kartun mencampur warna, pembelajaran yang abstrak akan menjadi konkret. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan mudah diterima oleh anak. Berdasarkan uraian di atas,

maka penulis ingin mengangkat permasalahan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Kartun Mencampur Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar”.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan suatu masalah yaitu : “Adakah pengaruh penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar?”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Terpadu AL-Hidayah II Kec. Udanawu Kab. Blitar.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam ilmu pendidikan dan pengajaran.
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi metode pengajaran dalam pengembangan pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman, wawasan, pengetahuan serta melatih peneliti untuk menemukan cara pembelajaran yang inovatif sebagai calon pendidik.
- b. Bagi guru, dapat memberikan suasana baru dan varian berbeda serta menambah referensi atau masukan dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan cara pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
- c. Bagi anak, dapat memberikan daya tarik bagi anak agar lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan video kartun mencampur warna.

Adapun definisi istilah variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi Istilah

- a. Kemampuan kognitif adalah adalah proses berpikir pada diri manusia sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta penerapan atas segala sesuatu di lingkungan sekitarnya. Kemampuan kognitif merupakan proses dari kematangan dan pengalaman.
- b. Video kartun mencampur warna adalah media audio visual yang mempunyai unsur antara suara dan gambar animasi yang menarik bagi anak sesuai dengan obyeknya tentang kegiatan mencampur warna. Jenis media seperti ini, mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar.

Asumsi yang peneliti gunakan sebagai landasan berfikir yaitu:

- a. Media audio visual berupa video kartun mencampur warna dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak kelompok B di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar.
- b. Perkembangan kognitif anak masih perlu dikembangkan, khususnya pada pengetahuan umum dan sains dengan kegiatan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki melalui kegiatan mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna dicampur.

Untuk menghindari kesalah pahaman dari pembaca dan untuk mencapai pengertian yang sama dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Media audio visual dibatasi dengan penggunaan video kartun mencampur warna.
- b. Kemampuan kognitif dibatasi dengan pengetahuan, pemahaman dan penerapan melalui kegiatan mencampur warna.
- c. Penelitian ini hanya terbatas pada anak kelompok B di TK Terpadu AL-

Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar

- d. Penelitian ini tidak bisa digeneralisasikan, hanya berlaku di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar.

Kognitif menurut Susanto (2011:47) adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Bloom (dalam Sujiono, 2007:9.30) tingkat perilaku kognitif anak terjadi melalui beberapa tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Dari 6 tingkatan perilaku kognitif di atas maka dalam penelitian ini peneliti ingin mengajarkan pada bidang pengetahuan, pemahaman dan penerapan karena dari 21 anak di kelompok B TK Terpadu AL-Hidayah II, bahwasanya pada tingkatan kognitif (C_1) anak masih kesulitan dalam membedakan macam-macam warna, pada tingkatan kognitif (C_2) dalam kegiatan tanya jawab anak sulit untuk menjawab hasil pencampuran warna satu dengan warna lainnya serta dalam tingkatan kognitif (C_3) anak tidak pernah diajak untuk melakukan kegiatan praktek langsung dalam kegiatan belajar mengajarnya baik dari kegiatan membuat perencanaan alat dan bahan dan melakukan kegiatan bereksperimen sains mencampur warna, sehingga kemampuan mencoba dan menceritakan kegiatan mencampur warna masih perlu ditingkatkan.

Jean Piaget (dalam Jamaris, 2010:33-40) mengatakan bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap perkembangan yaitu :

- a. Fase sensori motor (0-2 tahun)
- b. Fase praoperasional (2-7 tahun)
- c. Fase operasional konkret (7-11 tahun)
- d. Fase operasional formal (11 tahun sampai usia dewasa)

Dalam penelitian ini, kemampuan kognitif lebih ditekankan pada kemampuan sains, Sujiono, dkk. (2007:12.2) menyatakan bahwa sains adalah suatu subyek bahasan yang berhubungan dengan bidang studi tentang kenyataan atau fakta dari teori-teori yang mampu menjelaskan tentang fenomena alam.

Pembelajaran sains anak usia dini dapat mengembangkan berbagai kemampuan, seperti: observasi, klasifikasi, pengukuran, menggunakan bilangan, dan mengidentifikasi hubungan sebab akibat (Nurjatmika, 2012:49).

Kegiatan yang dilakukan adalah mencampur warna. Menurut Rahmatia, dkk., (2007:26) bahwasanya warna itu berasal dari cahaya. Menurut Brewster (dalam Sachary, 2004:65) warna secara umum dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok utama, yaitu:

- a. Warna primer (merah, biru, dan kuning).
- b. Warna sekunder (warna hasil dari campuran seimbang antara warna primer, seperti warna ungu = merah + biru, orange = merah + kuning dan hijau = kuning + biru).
- c. Warna tersier (warna hasil campuran warna sekunder).

Dalam penelitian ini kegiatan *treatment* menggunakan media pembelajaran, yaitu video kartun mencampur warna. Menurut Djamarah, dkk., (2010:120) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Sanaky (2011:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Hujair (2011:105) mengatakan bahwa media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara, paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Audio visual yang digunakan dalam penelitian adalah video. Menurut Sacary (2011:108) video adalah gambar yang bergerak disertai dengan unsur suara dan dapat ditayangkan melalui medium *video compact disk* (VCD).

Sedangkan kartun menurut Pamadhi (2010:2.46) merupakan gambar yang cara pengungkapannya spontan, sengaja diungkapkan dengan watak yang khas cenderung mengarah ke karakter lucu. Melalui penggunaan bantuan video kartun yang berisi tentang kegiatan mencampur warna dengan tokoh anak, ayah dan kucing dengan gambar kartun serta dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan gambar animasi kartun

diharapkan dapat membangkitkan ketertarikan anak dalam menyimaknya. Sehingga pesan/informasi yang disampaikan dalam video bisa tersampaikan dengan baik kepada anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Exsperimantal/Design* Disebut *Pre Exsperimantal/Design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (dalam Sugiyono, 2011: 74).

Pre Experimental Design dalam penelitian ini menggunakan model *Pre-Test and Post-Test Group*. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut pre-test yaitu melalui pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum anak ditayangkan video kartun mencampur warna, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut post-test melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti setelah anak ditayangkan video kartun mencampur warna. Perbedaan antara O_1 dan O_2 merupakan efek dari *treatment* penggunaan video kartun mencampur warna. Dan pola desain ini dapat di gambarkan sebagai berikut (Arikunto, 2006:85):

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai sebelum melihat video kartun mencampur warna.

$\times$ = Pemberian *treatment* atau perlakuan melalui video kartun mencampur warna.

O_2 = Nilai setelah melihat video kartun mencampur warna.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar yang berjumlah 23 anak. Adapun kisi-kisi instrumen dari kemampuan yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tingkat perkembangan kognitif C_1 = pengetahuan dengan kemampuan sains mengklasifikasikan. Kemampuan yang diamati:

1. Anak mampu mengelompokkan dan menyebutkan warna primer
2. Anak dapat mengelompokkan dan menyebutkan warna sekunder
3. Anak dapat mengelompokkan dan menyebutkan warna tersier

Tingkat perkembangan kognitif C_2 = pemahaman dengan kemampuan sains mengamati dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat. Kemampuan yang diamati:

4. Anak mampu menjawab hasil pencampuran warna biru dan kuning
5. Anak mampu menjawab hasil pencampuran warna kuning dan merah
6. Anak mampu menjawab hasil pencampuran warna merah dan biru
7. Anak mampu menjawab hasil pencampuran warna merah, biru dan kuning

Tingkat perkembangan kognitif C_3 = penerapan dengan kemampuan sains menggunakan bilangan. Kemampuan yang diamati:

8. Anak mampu menyiapkan alat dan bahan dengan tepat
9. Anak mampu mencampur warna di gelas yang telah diberi angka secara tepat dan benar

Tingkat perkembangan kognitif C_3 = penerapan dengan kemampuan sains pengukuran. Kemampuan yang diamati:

10. Anak mampu mencoba dan menceritakan terjadinya warna hijau
11. Anak mampu mencoba dan menceritakan terjadinya warna orange
12. Anak mampu mencoba dan menceritakan terjadinya warna ungu
13. Anak mampu mencoba dan menceritakan terjadinya warna coklat

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik, yaitu Uji Tanda *Wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan pada tabel penolong uji tanda *wilcoxon* yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan subyek $N = 23$ dan taraf signifikan 5% sesuai dengan t_{tabel}

harga kritis test *wilcoxon*, nilai hitung (T) selisih dari sesudah *treatment* – sebelum *treatment* sebesar 276, ($t_{hitung} \neq t_{tabel}$) ($276 \neq 73$). Oleh karena jumlah jenjang tidak sama dengan dan lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima. Nilai hitung analisis data ini termasuk pada kategori sangat kuat, karena pada nilai skor total setelah anak melihat video kartun mencampur warna, semua anak mengalami peningkatan perkembangan kognitifnya. Jadi ada perbedaan perkembangan kognitif dari sebelum dan sesudah perlakuan serta ada pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan video kartun mencampur warna terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B Di TK AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2009:49) bahwa video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai dengan obyeknya. Sedangkan kartun adalah salah satu bentuk komunikasi grafis dengan gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu (Sadiman, dkk., 2010:45). Video kartun yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan mencampur warna.

Mencampur berasal dari kata campur dan mendapat imbuhan “me” adalah mengumpulkan, mengaduk atau menyatukan (Wiyono, 2007:85), dan menurut Sastra (2008:1) bahwa warna itu disebut pula dengan rupa, warna menjadi pemikat suatu benda. Sehingga anak akan aktif dalam pembelajaran sains. Begitu pula dengan teori Semiawan (2008:104) yang menerangkan bahwa sains tidak bisa diajarkan semata dengan ceramah dan kuliah, namun dengan proses pembelajaran terjadi langsung (*by doing science*) dimana mereka yang belajar bukan menjadi spektator, melainkan aktif terlibat sejak dini dalam pengalaman nyata. Sehingga perkembangan kognitif anak meningkat, karena menurut Witherington (dalam Susanto, 2011:53) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran digunakan dengan cepat dan

tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan observasi dan pengalaman langsung peneliti pada kegiatan pembelajaran di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar dengan subyek 23 anak, menunjukkan bahwa teori di atas mempunyai pengaruh antara penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif anak, karena perkembangan kognitif anak meningkat dibandingkan dengan sebelum penggunaan video kartun mencampur warna.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan video kartun mencampur warna pada anak kelompok B Di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardy, Novan. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bosak, Susan V. 2011. *Mengenal Sains*. Jakarta: Indeks.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Eliyawati, Cucu. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Kemendiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.
- Maryani, dkk. 2012. *Panduan Belajar Siswa Sportif Sarana Belajar Aktif*. Yogyakarta: Harapan Baru.
- Munadhi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.
- Nugraha, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugraha, Ali, dkk., 2010. *Dasar-Dasar Matematika dan Sains*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurjatmiko, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta :DIVA Press.
- Pamadhi, Hajar, dkk., 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rahmatia, Diah. dkk. 2007. *Sains Untuk Pemula Sains, Teknologi, Lingkungan, Dan Masyarakat*. Bandung: Ganeca Exact.
- Sachary, Agus. 2004. *Seni Rupa Dan Desain SMA Jilid 1*. Bandung: Gelora Aksara Pratama.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktik*. Jakarta: Indeks.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sastra, Rantinah. 2008. *Ayo Menggambar Ekspresi*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Macana Jaya Cemerlang.

- Semiawan, Conny R. 2008. *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*. Jakarta: Macana Jaya Cemerlang.
- Struthers, Jane. 2008. *Terapi Warna*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suardi, Dedy. 2000. *Komposisi Warna*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Unesa. 2007. *Bahasa Indonesia Keilmuan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Unesa. 2006. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa Press.
- Wauters, Ambika, dkk. 2001. *Terapi Warna*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winarsunu, Tulus. 2008. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wiyono, Eko Hadi. 2007. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Jakarta : Palanta.
- Yudhawati, Ratna, dkk. 2011. *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.