

## **PENGARUH PERMAINAN JAM WARNA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA TEMA BINATANG ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK - KANAK**

**Tri Handayani**

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, trihandayani\_dy@yahoo.co.id

**Rohita, S.Pd., M.Pd**

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, ita.oracle@yahoo.co.id

### **Abstrak**

Kemampuan kognitif bagi anak kelompok B TK Surya Baru Lamongan berdasarkan pengamatan dilapangan saat pelaksanaan belum mengerti tentang pemahaman konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Dari kedelapan indikator yang ada dua diantaranya yaitu : (1). anak disuruh menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu, (2). anak disuruh mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal : menurut warna, bentuk, ukuran, anak belum mengerti dan masih kesulitan menangkap makna dari perintah tersebut. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak maka di butuhkan suatu permainan sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran supaya lebih efektif yaitu permainan jam warna. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh permainan jam warna terhadap kemampuan kognitif pada tema binatang anak kelompok B. Penelitian yang digunakan termasuk ke dalam jenis penelitian. *Quasi eksperimental design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group design*. Subyek penelitiannya adalah 30 anak kelompok B TK Surya Baru Lamongan. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik dengan menggunakan uji t atau *t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak menunjukkan hasil yang signifikan. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari hasil  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Hasil  $t_{hitung}$  adalah 5,00 dan hasil  $t_{tabel}$  adalah 2,048, hasilnya adalah signifikan. Kesimpulan peneliti bahwa permainan jam warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

**Kata Kunci : Permainan Jam Warna Dan Kemampuan Kognitif.**

### **Abstract**

*Based on the data gained during the observation of the teaching and learning processes, it was found that the cognitive abilities of Group B students at surya baru kindergarten lamongan on the concepts of shapes, colours, sizes and patterns were still low. Out of the eight existing learning indicators, there were two indicators which were too difficult for the students to attain, those indicators consist of: (1.) showing and looking for objects, animals, plants with certain colours, shapes, sizer, or charecteristics; and (2.) categorizing objects in various ways accordingly, the students had difficulty in comprehending instructions which are related to those two indicxators. Therefore, in order to overcome this problem, thecurrent research sees the need for a game, namely "coloured clock game" as a learning media to help the students improve their cognitive ability effectively.*

*The objectives of this research is to find out whether there are influences of the inquiry approach to the early childhood science ability on group B of Surya Baru Lamongan. Science abilities include the ability to classify objects floating, flying and sinking, try and tell why objects can float, fly and sink in water and reveal cause and effect the floating objects can fly, and sink objects can fly.*

*To sum up, the result of the present research shows a significant imporovement in the students' cognitive ability, to get the result, the data was analyzed by comparing the experimental group's scores to that of the control group.*

*The scores being compared are the results of the  $t_{value}$  (5,00) and  $t_{tabel}$  (2.048) which mean that the result is significant. Therefore, in line with the result, the researcher concludes that the coloured clock game can be applied to help imporove the cognitive ability of Group B students.*

*Key Words : Coloured clock game; Students' cognitive ability.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak

untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Menurut UU No. 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 butir 4, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

## Pengaruh Permainan Jam Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Tema Binatang Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak

sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2004: 4).

Berdasarkan pernyataan PAUD di atas dapat dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan di lakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk yang lain sederajat. Kemudian pada jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain (KB) taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal bentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Taman kanak-kanak (TK) merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Menurut PP No 27 Tahun 1990 (dalam Aqib, 2009: 9), Taman kanak-kanak (TK) adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan penyelenggaraan TK adalah membantu meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak didik untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Salah satu aspek pengembangan yang dikembangkan dipendidikan anak usia dini khususnya pada anak TK adalah aspek pengembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (dalam Susanto, 2011: 47). Melalui perkembangan kognitif, fungsi pikiran anak dapat digunakan dengan baik untuk mengetahui suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Bloom, (dalam Sujiono, 2007: 9.30 - 9.32) segala upaya yang menyangkut aktifitas otak anak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan tingkat kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam enam tingkatan tersebut permainan jam warna meningkatkan kognitif anak yang bersifat pengetahuan. Terkait bidang kognitif di dalam kurikulum pada indikator konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, yang harus dicapai oleh anak TK kelompok B antara lain yaitu ; (1). Membedakan dan membuat 2 kumpulan pada yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit, (2). Mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, banyak-sedikit, sama-tidak sama, tebal-tipis, gemuk-kurus, tinggi-rendah, (3). Mengukur panjang dengan langkah, jengkel, lidi, ranting,

penggaris, meteran, (4). Membedakan berat benda dengan timbangan (buatan dan sebagainya), (5). Mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas, satu botol, dengan air pasir, biji-bijian, beras,). (6). Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu, (7). Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat), (8). Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Misal: menurut warna, bentuk, ukuran.

Berdasarkan hasil observasi di TK Surya Baru Lamongan pada anak kelompok B saat pelaksanaan kegiatan belajar ternyata masih ada beberapa anak yang belum mengerti tentang pemahaman konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Dari ke delapan indikator yang disebutkan di atas dua di antaranya yaitu: (1). anak disuruh menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu, (2). anak disuruh mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal : menurut warna, bentuk, ukuran, anak belum mengerti dan masih kesulitan menangkap makna dari perintah tersebut.

Berkaitan dengan uraian di atas perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak tidak bosan dan paham dengan kegiatan yang diberikan. Proses pembelajaran pada anak yang memberikan rasa nyaman dan menyenangkan yaitu memasukan unsur permainan. Menurut Bettelheim (dalam Tedjasaputra, 2001: 60), permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Oleh karena itu dengan menggunakan aktifitas permainan anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang, mendorong, memperlancar perkembangan kemampuan anak.

Digunakannya permainan jam warna ini, dalam suatu pembelajaran karena permainan jam warna itu menarik dan menyenangkan sehingga anak mudah menerima apa yang diajarkan oleh pengajar. Hal ini menunjuk pada teori Hairunnisa (2009: 24) yang menyebutkan bahwa manfaat dari permainan jam warna, yaitu dapat memusatkan perhatian, meningkatkan pengetahuan, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan permainan jam warna dilakukan secara berulang-ulang dalam kurung waktu tertentu dapat memberikan stimulasi yang baik bagi kemampuan berfikir anak

Salah satunya dengan permainan jam warna. Ada pun maksud dari permainan jam warna adalah anak dapat paham dalam kegiatan pemahaman konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Permainan jam warna merupakan sebuah permainan berbentuk jam dinding bulat terbuat dari bahan kayu dan dilapisi kain flannel yang berwarna-warni dan di tengahnya terdapat satu jarum yang terbuat dari kayu di mana jarum jam itu bisa diputar, dan terdapat kartu perintah yang mana kartu tersebut sesuai dengan warna dari jam warna.

Untuk mengatasi masalah terkait tentang kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bentuk, warna, ukuran

dan pola maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Jam Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Tema Binatang Anak Kelompok B Di TK Surya Baru Lamongan”.

## METODE

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini termasuk dalam desain penelitian *Quasi-Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas B TK Surya Baru Lamongan dengan jumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dengan menggunakan teknik observasi secara *nonpartisipan*, dalam observasi yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat *independen*.

Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun, maka ditetapkan pilihan penilaian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

(Sumber: Sugiyono, 2011:4)

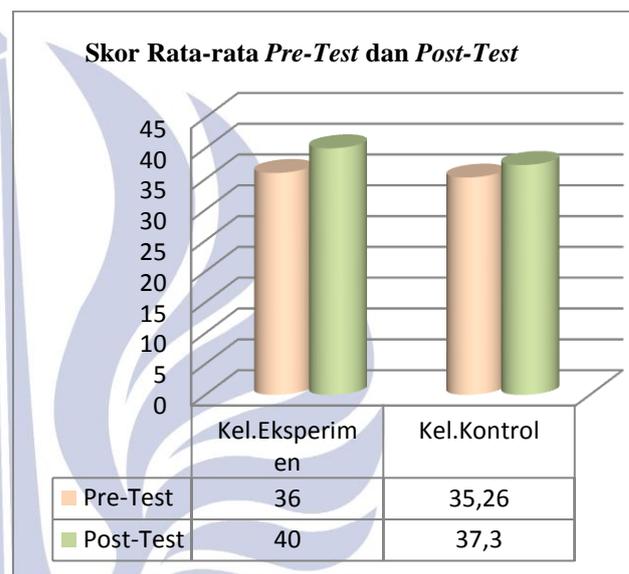
Berdasarkan jenis metode pengumpulan data untuk data distribusi yang diperoleh dari metode observasi akan menggunakan teknik analisis *statistik nonparametris*, untuk menguji hipotesis menggunakan statistik nonparametris Uji *t - test*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di TK Surya Baru Lamongan pada tanggal 1-10 April 2013. Langkah awal dari penelitian ini adalah peneliti melakukan pengukuran awal (*post-test*) kemampuan kognitif aspek pengetahuan anak. Setelah mendapat data *pre-test*, peneliti memberikan *treatment* sebanyak 4 kali pembelajaran dengan permainan jam warna. Dilanjutkan dengan peneliti melakukan pengukuran kembali (*post-test*) kemampuan kognitif aspek pengetahuan dengan instrumen yang sama seperti *pre-test*.

Skor rata-rata *pre-test* kemampuan kognitif pada aspek pengetahuan di kelompok eksperimen sebesar 36,2 poin dari skor tertinggi 40. Sedangkan kemampuan kognitif pada aspek pengetahuan di kelompok kontrol sebesar 35,26 poin dari skor tertinggi 40. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada aspek pengetahuan di kelompok eksperimen maupun di kelompok kontrol sama. Kemudian setelah dilakukan *treatment* dengan permainan jam warna pada kelompok eksperimen, dilakukan *post-test* pada kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 40,2 poin dari skor tertinggi 44. Sedangkan skor rata-rata pada kelompok kontrol meningkat menjadi 37,3 poin dari skor tertinggi 42. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan jam warna lebih mudah meningkatkan kemampuan kognitif pada aspek pengetahuan anak kelompok B di TK Surya Baru Lamongan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor *post-test* pada kelompok eksperimen yang meningkat lebih signifikan dari pada skor *post-test* kelompok kontrol. Bila digambarkan dengan grafik batang, yaitu sebagai berikut:



Setelah data hasil *Post test* diperoleh maka selanjutnya adalah membandingkan dua rata-rata sampel dari masing-masing kelompok yang mendapat perlakuan dan yang tidak mendapat perlakuan, sehingga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh perlakuan dengan menggunakan Uji *t - test*. Dan analisis ini diperoleh  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  ( $5,00 \geq 2,048$ ), sehingga  $H_0$  ditolak yang berarti pemanfaatan permainan jam warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK Surya Baru Lamongan.

Perubahan kemampuan kognitif anak ditunjukkan oleh kemampuan meningkat anak dengan menjawab pertanyaan yang di berikan guru pada saat *post-test* pada kelompok eksperimen anak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, hal ini dikarenakan melalui tahap pemanfaatan permainan, dan diantaranya adalah anak dapat mengenal dan memahami permainan tersebut dengan melihat dan memainkan secara langsung. Hal ini mendukung teori Hairunnisa (2009: 24) yang menyebutkan bahwa manfaat dari permainan jam warna, yaitu dapat memusatkan perhatian, meningkatkan pengetahuan, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan permainan jam warna dilakukan secara

Pengaruh Permainan Jam Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Tema Binatang Anak Kelompok B  
Di Taman Kanak-Kanak

berulang-ulang dalam kurung waktu tertentu dapat memberikan stimulasi yang baik bagi kemampuan berfikir anak.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif selain dapat mengungkapkan pemikiran dan anak juga harus mampu melatih ingatannya atau pengetahuannya tersebut dengan menggunakan permainan jam warna, sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan jam warna terhadap kemampuan kognitif anak pada tema binatang anak kelompok B di TK Surya Baru Lamongan. Hasil tersebut dapat diketahui dengan adanya peningkatan skor kemampuan kognitif pengetahuan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada permainan jam warna.

Berdasarkan hasil dari analisis data dengan melakukan observasi terhadap subyek anak didik kelompok B TK Surya Baru Lamongan dapat dibuktikan dengan adanya pengolahan data menunjukkan bahwa hasil dari  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  adalah sebesar 5,00. Untuk menginterpretasi harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  maka untuk  $p = 0,05$  dengan  $df = N1 + N2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ , jadi  $t_{tabel}$  dari 28 adalah 2,048 dan hasilnya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dapat disimpulkan bahwa permainan jam warna terhadap kemampuan kognitif pengetahuan anak karena adanya perbedaan yang signifikan antara hasil dari  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ .

### Saran

Sesuai dengan harapan peneliti yaitu agar penelitian ini dapat memberikan manfaat, setelah mencermati dan menemukan fakta maka penelitian dapat memberikan bahan masukan sebagai berikut :

1. Bagi Guru
  - a. Guru dapat menambah variasi mengajar mengajar menggunakan permainan jam warna dengan mengikuti langkah-langkah membuat permainan jam warna yang benar.
  - b. Guru juga dapat menggunakan media sesuai dengan pembelajaran yang ada di TK tersebut .
  - c. Guru dapat memasukkan permainan jam warna sesuai dengan tema / materi pembelajaran.
2. Bagi peneliti
  - a. Melakukan penelitian mengenai Permainan jam warna yang disediakan harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditentukan.
  - b. Melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan jam warna dengan meletakkan variabel yang lain selain kemampuan kognitif aspek pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung : Yrama Widya
- Budiningsih, Asri. C. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Montolalu, B.E.F. dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Padmonodewo. Soemiarti 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sugiyono.. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad.. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2007. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Dan Penelitian Skripsi. 2006. UNESA
- Zaman, Eliyawati,dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka