

Pengaruh Permainan Balon Sabun Berkilau Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Warna Pada Anak Kelompok B

Arina Kurniawati

(arynaahmadd@gmail.com)

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

Wiwik Widajati

(widajati.wiwik@yahoo.com)

Program Studi PLB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok B dilatar belakangi oleh kemampun mengenal konsep warna anak dalam hal menyebutkan pencampuran warna primer menjadi sekunder, sekunder menjadi tersier di TK DWP Kemangi Gresik kurang. Hal tersebut terlihat ketika guru bertanya tentang pencampuran warna dan ternyata sebagian anak bingung dan belum bisa menyebutkan pencampuran warna sehingga dalam mengenal konsep warna perlu dikembangkan. Oleh karena itu diperlukan permainan yang inovatif dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran pada anak. Permainan yang dimaksud adalah permainan balon sabun berkilau. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh permainan balon sabun berkilau terhadap kemampuan mengenal konsep warna pada anak kelompok B di TK DWP Kemangi Gresik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre eksperimen dan desain penelitian *One group pretest-posttest*. Subyek penelitian berjumlah 12 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon, dengan rumus T hitung $< T$ table. Jika T hitung $< T$ table, maka penelitian ini signifikan adanya pengaruh antara 2 variabel.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan mengenal konsep warna pada observasi sebelum perlakuan dan observasi sesudah perlakuan menggunakan permainan balon sabun berkilau perhitungan sebelum perlakuan diperoleh rata-rata 10,1 sedangkan hasil perhitungan nilai sesudah perakuan diperoleh nilai 12,2. Dapat diketahui bahwa t hitung = 0 lebih kecil dari t tabel = 14 dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena t hitung $< t$ table ($0 < 14$) dan H_o ditolak karena t hitung $> t$ tabel ($0 > 14$). Berdasarkan hasil perhitungan diatas, terbukti bahwa kegiatan melalui permainan balon sabun berkilau dapat membantu anak dalam memahami pengenalan konsep warna.

Kata Kunci : permainan balon sabun berkilau, konsep warna

Abstract

Research on children in group B was motivated by the concept of children of color in red states, blue, yellow, mention red yellow mixed into orange, red colors indicate if mixed blue to purple, yellow mnyebutkan mixed blue to green, and red states and blue mixed with yellow to brown in kindergarten DWP Basil Gresik. The purpose of this study is to prove the effect of soap shiny balloon game against the ability of the concept of color in the group B children in kindergarten DWP Kemangi Gresik.

This study used a quantitative research approach to the type of pre experiments and research design *One group pretest-posttest*. The research subjects are 12 children. Methods of data collection using observation with assessment tools such as observation sheets. Statistical analysis of the data using non-parametric Wilcoxon test marked level (Wilcoxon matched pairs test).

Based on the analysis of data on the ability of the concept of color on stage before treatment and after the treatment phase using calculations sparkling soap bubble game before treatment gained an average of 10.1 while the computed values obtained after perakuan value of 12.2. It can be seen that $t = 0$ is smaller than t table = 14 and the results of decision-making that is: H_a accepted because $t < t$ table ($0 < 14$) and H_o is rejected because $t > t$ table ($0 > 14$). Based on the calculation above, it is evident that the activity through sparkling soap balloon game can help children to understand the introduction of the concept of color.

Keywords: sparkling soap bubble game, the concept of color

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat (Sujiono 2009:6). Anak adalah individu yang aktif membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Pengalaman yang menarik bagi anak usia dini dapat merangsang perkembangan kognitif anak.

Pengenalan warna penting untuk anak usia dini yaitu membantu anak dalam memahami konsep dasar warna dan bentuk untuk kehidupan dimasa mendatang. Hal itu sejalan dengan teori yang dikemukakan Smilansky (dalam Sujiono, 2009:118) bahwa proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan melalui pengalaman yang nyata sehingga anak memperoleh pengetahuan baru.

Pada kenyataannya tidak semua pendidik di TK menerapkan pembelajaran melalui kegiatan atau permainan inovatif, menyenangkan, dan menarik untuk anak. Anak kurang stimulasi dalam mengeksplorasi lingkungannya seperti dalam hal melakukan percobaan sehingga kurang dapat membangun pemahamannya, seperti tentang konsep warna. Permasalahan tersebut dapat menghambat kemampuan kognitif anak yang mengakibatkan kurang mampu berpikir secara kritis, logis, dan sistematis.

Perlu stimulasi yang tepat melalui permainan yang dapat digunakan anak dalam membantu mengembangkan kemampuan mengenal konsep warna anak, karena menceritakan dan menyebutkan warna-warna yang terjadi dari hasil pencampuran warna termasuk dalam kurikulum yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun pada kelompok B. Mengingat kemampuan kognitif dalam mengenalkan konsep warna perlu dikembangkan, maka diperlukan permainan yang inovatif dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran pada anak, sehingga tujuan pembelajaran dalam mengenal konsep warna dapat tercapai.

Piaget (dalam Sujiono, 2009:120) mengemukakan tentang konsep dasar yang sangat mendukung perkembangan anak, yaitu anak belajar dengan baik menggunakan panca inderanya, semua anak harus dididik untuk memaksimalkan semua kemampuannya, kegiatan belajar harus menarik dan berarti bagi anak, anak dapat belajar beraktivitas berdasarkan ketertarikannya. Pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Piaget (Sujiono, 2009:120) juga menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkret.

Melalui bermain anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, dan belajar dengan menyenangkan. Seperti kata Reamonn O Donnchadha (dalam Devianti 2013:40) pada bukunya *The Confident Child* bahwa permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar menghadapi masalah. Hampir semua kegiatan anak adalah bermain. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Melalui permainan yang dilakukan oleh anak, maka dapat membantu perkembangan kognitifnya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan balon sabun berkilau dengan pencampuran warna. Sebelum melakukan permainan membuat gelembung-gelembung sabun, anak-anak membuat larutan balon sabun yang sudah diberi warna, kemudian anak mencampur warna, sehingga dengan melakukan pencampuran warna anak dapat menyebutkan warna. Larutan yang telah dicampur diberi sabun agar anak-anak bisa memainkan larutan tersebut menjadi gelembung-gelembung.

Permainan balon sabun berkilau menurut Jatmika (2012: 80) memiliki manfaat yaitu dapat mengenalkan konsep warna melalui pencampuran warna. Melalui memberi warna pada larutan sabun, kemudian mencampur warna primer (merah, biru, kuning) menjadi warna sekunder (jingga, ungu, hijau) dan tersier (coklat).

Pada permainan balon sabun berkilau, terdapat proses membuat larutan yang melibatkan anak secara langsung untuk membuat larutan dengan mencampurkan warna-warna primer menjadi warna sekunder, dan mencampurkan semua warna sekunder menjadi warna tersier, dengan mencampurkan berbagai warna sehingga anak dapat mengenal konsep warna. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tentang pengaruh permainan balon sabun berkilau terhadap kemampuan mengenal konsep warna pada anak kelompok B di TK DWP Kemangi Gresik. Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut: Adakah pengaruh permainan balon sabun berkilau terhadap kemampuan mengenal konsep warna pada anak kelompok B di TK DWP Kemangi Gresik?

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh permainan balon sabun berkilau terhadap kemampuan mengenal konsep warna pada anak kelompok B di TK DWP Kemangi Gresik.

Permainan balon sabun berkilau adalah permainan dari proses membuat larutan balon sabun melalui pencampuran warna yang dibuat sendiri oleh anak sampai

pada saat larutan balon sabun berkilau ditiup oleh anak sehingga proses pencampuran warna tidak hanya sekedar mencampur warna tetapi juga dapat digunakan sebagai permainan. Permainan balon sabun merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran agar anak lebih antusias dan lebih memahami tentang apa yang disampaikan oleh guru. Topik yang dipilih pada penelitian ini yaitu memahami tentang kemampuan mengenal konsep warna melalui pencampuran warna.

Mengenal konsep warna adalah salah satu aspek kemampuan kognitif pada anak yang dapat dikembangkan, melalui permainan balon sabun berkilau, anak dapat memahami tentang berbagai macam warna dan pencampuran warna sehingga melalui permainan balon sabun berkilau anak dapat melakukan dan melihat sendiri pencampuran warna dalam proses membuat larutan balon sabun berkilau.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan *One-Group Pre-Test-Post-Test Design*. Populasi dari penelitian ini adalah anak kelompok B TK DWP Kemangi Gresik Unesa tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah anak sebanyak 12 anak dan karena jumlah populasi kurang dari 30 orang sehingga teknik sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Pada instrumen penelitian ini menggunakan skala pengukuran berupa *rating scale* yakni data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2011:97).

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*Construct Validity*). Menurut Sugiyono (2010:125) untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*) dan pengujian reliabilitas data secara internal yakni menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan satu kali pengtesan mencari reliabilitas pengamatan (observasi). Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengtesan reliabilitas. Rumus yang digunakan dikemukakan oleh H.J.X.Fernandes yakni sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dengan proses pelaksanaan menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*). Analisis statistik yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *statistic non-parametris*. Uji *statistic non-parametris* yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Matched Pairs Test* yang dalam pelaksanaannya menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2010: 151). Berikut tabel penolong yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 1. Tabel Penolong Wilcoxon

Nama	XA1	XB1	Beda	Tanda Jenjang		
			XB1- XA1	Jenjang	+	-

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil perhitungan nilai kritis yang diperoleh yaitu $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($0 < 14$) dan H_o ditolak karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($0 > 14$). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan balon sabun berkilau berpengaruh pada kemampuan mengenal konsep warna anak kelompok B dengan nilai rata-rata hasil sebelum perlakuan 10,1 dan rata-rata hasil sesudah perlakuan 12,2. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu $T \text{ hitung} = 0$ lebih kecil dari $T \text{ table} = 14$. Berarti ada pengaruh permainan balon sabun berkilau terhadap kemampuan mengenal konsep warna pada anak kelompok B di TK DWP Kemangi Gresik.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil analisis data uji jenjang bertanda *wilcoxon* menunjukkan pengaruh permainan balon sabun berkilau terhadap kemampuan mengenal konsep warna, dapat disimpulkan bahwa permainan balon sabun berkilau berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep warna anak kelompok B. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perubahan nilai yang lebih baik pada saat sesudah perlakuan dengan permainan balon sabun berkilau

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK DWP Kemangi Gresik bahwa permainan balon sabun berkilau berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep warnamaka diharapkan guru dapat menerapkan permainan balon sabun berkilau untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep warna anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As'adi, Muhammad. 2009. *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai untuk Anak*. Jogjakarta: Power Books (IHDINA)
- Darmaprawira, W.A, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori, Dan Penggunaanya edisi ke-2*. ITB: Bandung
- Devianti, Ayunita. 2013. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska.
- Dhieni, dkk Nurbiana. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elyawati, cucu. 2005. *Pemilihan dan pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Einon, Dorothy. 20006. *Panduan Perkembangan Mental dan Fisik Buah Hati Anda*. Jakarta: Dian Rakyat
- Fadhillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Jatmika, Yusep nur. 2012. *Ragam Aktifitas Harian Untuk Anak Playgroup*. Jogjakarta: DIVA press.
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nirwana, Ade Benih. 2011. *Psikologi Bayi, Balita, dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pembelajaran SAINS pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Gramedia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yulani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriyo, Agus. 2009.112 *Permainan Kreatif Untuk Memotivasi Anak*. Jakarta: Bina.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Grup.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.
- Zaenuddin, Achmad. 2009. *Kreasi Interior warna*. Jakarta: Penebar Swadaya Griya Kreasi
- Wardani, I.G.A.K. 2005. *Pemantauan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.