

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DENGAN METODE
EKSPERIMEN DI KELOMPOK ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PPT FLAMBOYAN RW.II**

Siti Sahar

Email:Sitisahar54@yahoo.com

S1 PG-PAUD. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Rohita

Email:ita_oracle@yahoo.co.id

S1 PG-PAUD. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang penelitian ini diawali oleh hasil data studi awal yang menunjukkan kondisi kemampuan mengenal warna di PPT Flamboyan yang sangat kurang. Hal ini terbukti anak masih bingung ketika ditanya tentang warna primer maupun sekunder. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain mencampur warna sambil mengenal warna. Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan aktivitas guru, anak dan peningkatan belajar anak melalui kegiatan mencampur warna.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research class*) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak PPT Flamboyan Rungkut Surabaya kelompok usia 3-4 tahun sebanyak 15 anak, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil analisis yang diperoleh data hasil belajar mengenal warna dengan metode eksperimen, Pada siklus I pertemuan 1 mendapat skor 65% sedangkan pada pertemuan 2 meningkat 68%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target yang ditentukan adalah 80%, maka penelitian berlanjut pada siklus 2. Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh data 91% dan pada pertemuan 2 mencapai 93%. Peningkatan persentase pada siklus I ke siklus ke II dikarenakan guru menyampaikan materi dengan jelas dan benar, menjaga situasi kelas yang selalu kondusif dan menyenangkan bagi anak, serta memberikan pujian/reward untuk anak. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melalui metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun di PPT Flamboyan Surabaya

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Warna, dengan Metode Eksperimen

Abstract

Background This study initiated by the results of the initial study data which shows the condition of the ability to know the color in PPT Flamboyan very less . This proved the child was still confused when asked about primary and secondary colors . Under these conditions, the researchers tried to implement a color mixing play activities while getting to know the color . The purpose of this study is to describe the activity of the teacher the child and the child's learning enhancement through color mixing .

This study uses action research (action research class) is designed in the form of a repeating cycle . Each cycle comprises four phases: planning , action , observation and reflection . The subjects in this study were children PPT Flamboyan Rungkut Surabaya age group of 3-4 years as many as 15 children , which is composed of 8 girls and 7 boys . Data collection techniques used observation and documentation , while data analysis using descriptive statistic.

From the analysis of the data obtained with the results of getting to know the color of the experimental method , the first cycle 1 meeting got a score of 65 % while at the confluence of 2 increased 68 % . This suggests the study of this class action have not been successful because the specified target is 80 % , so the research continues in cycle 2 . 1 meeting the second cycle of data obtained in 91 % and reached 93 % 2 meeting . Increased percentage in the first cycle to the second cycle due to the teachers present material clearly and correctly , always keeping the classroom situation conducive and fun for children , as well as giving praise / reward for the child . It can be concluded that the process of learning through the experimental method can improve the color recognize ability of children aged 3-4 years in PPT Flamboyan Surabaya

Keywords : Getting to Know Color Capability , Experimental Method

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Anak akan meniru tindakan apa yang dicontoh orang dewasa. Mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar, anak bersifat egosentris, dan anak merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain. Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi.

Bermain adalah cara mereka mengenal dunianya untuk meningkatkan berbagai potensi yang dimiliki. Bermain harus menjadi dasar-dasar cara bagi pendidik dalam memberikan pendidikan bagi anak usia dini (Montolalu, 2007: 1.2).

Salah satu kegiatan yang akan dijadikan penelitian untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan pengenalan warna. Pengenalan warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, melalui aktivitas mengenalkan warna juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa.

Pengenalan warna merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media, seni pengenalan warna tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa. Proses pengenalan warna merupakan salah satu strategi yang tepat digunakan di PPT, sebab dengan aktivitas pengenalan warna ini yang diimplementasikan melalui pemanfaatan dengan berbagai media, dapat dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara anak dan guru, bahkan anak dengan teman sebaya (Pramita, 2010:141).

Pada kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal pencampuran warna dasar dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Nuansa bermain sangat menyenangkan bagi anak, karena melalui aktivitas bermain guru akan lebih mudah menstansfer pemahaman tentang mengenal pencampuran warna dasar dan anak terinspirasi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan apa dan mengapa.

Berdasarkan kenyataan yang ada di PPT Flamboyan, masih banyak kasus kesulitan yang dialami oleh guru juga anak didik dalam upaya melakukan kegiatan yang memuaskan atau yang sesuai dengan harapan. Hal itu masih belum bisa terpenuhi karena dampak peningkatan kemampuan kognitif belum memenuhi standar yang diharapkan. Kondisi PPT Flamboyan dari 15 anak baru 5 anak yang bisa mengenal, menunjukkan dan menyebutkan warna, dimana pada saat guru bertanya hanya 5 anak yang mampu menjawab dan menunjukkan warna merah, biru dan kuning. Lain halnya dengan yang 5 anak belum bisa mengenali warna dasar tersebut dengan tanda-tandanya, jika ditanya mengenai warna merah, biru dan biru anak belum bisa menjawab dan diam, ada anak yang bisa menjawab tetapi belum bisa menunjukkan warna dengan tepat dan juga ada anak yang belum mampu mengenal warna.

Keberadaan PPT sangat diperlukan sebagai usaha membantu meletakkan dasar pengembangan multipotensi dan multi kecerdasan pada diri setiap anak berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap sebelum anak memasuki jenjang selanjutnya. Penyelenggaraan pendidikan yang diberikan di PPT difokuskan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar dan motorik halus, kecerdasan dalam berpikir, mencipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spriritual, kecerdasan sosial emosional kecerdasan sikap dan perilaku serta beragama, kecerdasan bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini dan kegiatan yang disediakan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan setiap anak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Di Kelompok Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Flamboyan RW. II Rungkut Surabaya".

Dalam penelitian ini bertujuan : "Untuk mengetahui apakah metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna di kelompok anak usia 3-4 tahun di PPT Flamboyan RW. II Rungkut Surabaya"

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dunia pendidikan serta kemaslahatan bagi semua lapisan masyarakat, diantaranya:

1. Dapat digunakan sebagai salah satu pedoman bagi Lembaga untuk merencanakan program pembelajaran
2. Dapat digunakan sebagai salah satu pedoman bagi guru untuk meningkatkan Pada hakekatnya anak belajar sambil

kemampuan mengenal warna dengan metode eksperimen

3. Dapat digunakan bagi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan metode eksperimen

Adapun definisi dari penelitian ini adalah

a. Definisi Warna

Warna merupakan unsur rupa yang amat penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diserap oleh indera penglihatan. Menurut ilmu kimia warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna), warna ditinjau secara alami fisika terbentuk dari pembiasan cahaya pada prisma yang menimbulkan spectrum pelangi dan warna secara umum dapat dikelompokkan dalam 3 kategori yakni : warna primer, sekunder dan tersier (Widia, 2008: 8.36).

b. Macam-macam Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Dalam seni rupa warna bisa pula berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Warna terbagi menjadi dua yaitu : warna primer, dan warna sekunder. 1) Warna primer disebut juga warna dasar, ada tiga yaitu : merah, kuning, biru, 2) Warna sekunder adalah hasil campuran warna, misalnya : ungu, orange, coklat, hijau (Wedia, 2008: 8.36).

Ketertarikan anak terhadap aktivitas pengenalan warna terletak pada keragaman warna yang dihasilkan oleh media tersebut serta bentuk media yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga aktivitas pengenalan warna ini merupakan karya seni yang menyenangkan. Hal ini dapat terlihat dari keceriaan anak, ketika anak memilih sendiri media yang akan digunakan, kemudian mencoba dengan berbagai gerakan untuk menghasilkan warna dari media tersebut, misalnya dengan melihat, mengamati, meronce, dan pada detik yang berikutnya anak memperoleh keragaman warna yang tidak terbayangkan anak sebelumnya.

Pengenalan warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. Untuk membentuk anak yang terampil dan cerdas harus dimulai dari usia dini. Meletakkan, menanamkan dasar-dasar pengetahuan yang lebih mudah kepada anak, agar anak bisa lebih gampang menerimanya. Salah satunya dengan mengenalkan warna. Aktivitas mengenalkan warna juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa.

c. Definisi Kemampuan

Didalam Kamus Bahasa Indonesia (1997:605) kemampuan berasal dari kata "Mampu" yang

berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan).

Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Kemampuan atau ability atau (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan, kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek.

d. Definisi Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan mengenali warna dan bentuk tentu tidak didapat secara instan. Sebuah proses yang tidak sebentar bagi anak untuk mengenali berbagai macam warna dan bentuk yang ada. Mengenalkan anak pada bentuk dan warna bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Di usia batita, anak memang harus dikenalkan pada bentuk dan warna yang menekankan pada auditory, visual dan memory, pengenalan ketiga hal tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan intelektual anak. Pengenalan warna erat kaitannya dengan pengasahan kemampuan imajinatif dan artistik anak. Dalam bahasa lain, lebih mengasah bakat dan kemampuan di bidang seni. Dan salah satu faktor pembangun imajinasi dan kreativitas adalah aspek warna. Anak yang memperoleh stimulasi mengenai tata warna, tentu akan dengan cepat memadukan warna yang serasi antara benda yang satu dengan benda lainnya hingga betul-betul enak dilihat. Selain mengasah bakat dan kemampuan di bidang seni, pengenalan warna juga berkaitan erat dengan pola berpikir alternative.

(<http://www.mainananak.net/artikel/kemampuan-untuk-mengenal-warna.html>).

Menurut Yulianti (2010) cara mengenalkan warna dengan strategi bermain adalah :

Alat dan bahan:

Gelas aqua (9 buah), Air, Pewarna makanan merah, kuning, biru

Cara kerja:

- 1) Isi 3 gelas aqua dengan air bening (tidak berwarna).
- 2) Teteskan pewarna merah ke dalam gelas pertama, kuning ke dalam gelas kedua dan biru ke dalam gelas ke tiga. Apa yang terjadi.
- 3) Bagilah cairan berwarna merah, kuning dan biru tadi masing-masing menjadi tiga.

- 4) Campurkan cairan merah dengan kuning, akan menjadi orange.
- 5) Campurkan cairan merah dengan biru, akan menjadi ungu.
- 6) Campurkan cairan kuning dengan biru, akan menjadi hijau.

Pengertian Metode Percobaan/ Eksperimen

Adalah suatu cara anak melakukan berbagai percobaan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator, alat untuk berbagai percobaan sudah dipersiapkan guru. Melalui metode ini anak dapat menemukan sesuatu berdasarkan pengalamannya (Sujiono, 2006:7.9).

Metode percobaan/ eksperimen sebagai pengalaman belajar kepada anak untuk mendapatkan gambaran tentang kejadian dalam kehidupan sehari-hari yang mendekati kenyataan. Hal itu dikarenakan jawaban-jawaban yang diberikan oleh anak didasarkan pada hasil pengamatan yang pernah diperolehnya. Dengan mengamati ilustrasi tersebut anak dapat membandingkan. Pengalamannya yang lalu dengan pengamatannya yang sekarang sehingga anak dapat mengetahui dimanakah letak persamaan dan perbedaannya

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan-keterbatasan antara lain:

- a) Subyek, subyek dalam penelitian ini terbatas pada kelompok usia 3-4 tahun PPT. Flamboyan Surabaya.
- b) Materi, materi dalam penelitian terbatas pada pengembangan kemampuan mengenal warna dengan aspek eksperimen.
- c) Waktu, waktu yang digunakan dalam penelitian menggunakan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan.

METODE PENELITIAN

Metode adalah cara menyampaikan/ menstansfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia dini sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan (Sujiono, 2006:7.3).

Kesimpulannya metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Pemilihan metode yang sesuai dengan pengembangan kreativitas anak PAUD adalah metode yang memungkinkan pemunculan kreativitas pada anak dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasi kegiatan-kegiatan yang kreatif.

Eksperimen adalah suatu cara anak melakukan berbagai percobaan yang dapat

dilakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator, alat untuk berbagai percobaan sudah dipersiapkan guru. Melalui metode ini anak dapat menemukan sesuatu berdasarkan pengalamannya (Sujiono, 2006:7.9).

Metode percobaan/eksperimen sebagai pengalaman belajar kepada anak untuk mendapatkan gambaran tentang kejadian dalam kehidupan sehari-hari yang mendekati kenyataan. Hal itu dikarenakan jawaban-jawaban yang diberikan oleh anak didasarkan pada hasil pengamatan yang pernah diperolehnya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) atau biasa disebut PTK, yang dilakukan oleh peneliti dan bekerja sama dengan guru kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Purwadi (dalam Sudikin dkk, 2002:10) dijelaskan, penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kegiatan penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Arikunto (2006:85) bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan langsung oleh peneliti yang sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung. Guru (peneliti) menjadi subjek yang melakukan tindakan yang diamati sekaligus yang diminta untuk merefleksikan hasil pengalaman selama melakukan tindakan.

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus dengan harapan indikator keberhasilan akan tercapai. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan, yang ingin dicapai seperti yang telah didesain dalam indikator yang ingin diteliti. Prosedur penelitian ini melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi pada tiap siklus. Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2008). Subyek penelitian adalah anak kelompok usia 3-4 tahun PPT

Flamboyan Surabaya yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus, karena pada siklus kedua sudah banyak peningkatan Adapun pelaksanaan penelitian melalui 2 siklus yaitu sebagai berikut :

1. Siklus I

- a) Pertemuan I : Senin, 24 Februari 2014
- b) Pertemuan II: Rabu, 26 Februari 2014

2. Siklus II

- a) Pertemuan I : Senin, 10 Maret 2014

b) Pertemuan II: Rabu, 12 Maret 2014.

Berdasarkan analisa data hasil belajar anak pada siklus 1 dan II diperoleh nilai rata-rata persentase dari 63% mengalami peningkatan menjadi 68%.

1. Siklus I

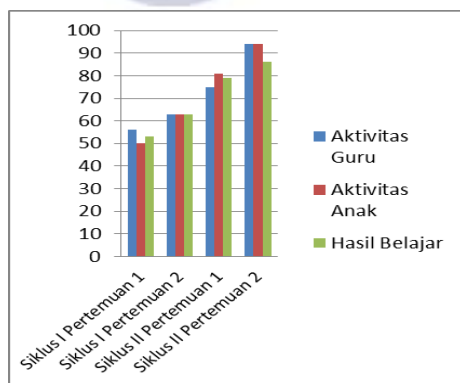
a. Siklus I, pertemuan ke 1

- 1) Dari 15 anak di kelompok usia 3-4 tahun PPT Flamboyan Surabaya dalam indikator menunjukkan 3 warna baru yang mendapat bintang 1 terdapat 5 anak, bintang 2 terdapat 6 anak dan bintang 3 terdapat 4 anak.
- 2) Dalam hal menunjukkan 4 warna baru mendapat bintang 1 sebanyak 5 anak dimana anak masih membutuhkan bantuan dan bimbingan serta belum benar dalam menjawab pertanyaan tentang warna, bintang 2 terdapat 6 anak dan bintang 3 terdapat 4 anak.
- 3) Sedangkan dalam kegiatan mencampur 2 - 3 warna, yang memperoleh bintang 2 terdapat 6 anak, dan bintang 3 terdapat 9 anak.

b. Siklus I, pertemuan ke 2

- 1) Pada siklus I pertemuan ke 2 ini mengalami peningkatan pada anak yang sebelumnya mendapat bintang 2 menjadi bintang 3 yaitu, menunjukkan 3 warna baru yang mendapat bintang 2 terdapat 6 anak, bintang 3 terdapat 9 anak.
- 2) Menunjukkan 4 warna baru, yang mendapat bintang 1 terdapat 3 anak, yang mendapat bintang 2 terdapat 5 anak, yang mendapat bintang 3 sebanyak 7 anak.
- 3) Mencampur 2 - 3 warna yang mendapat 2 bintang 2 terdapat 4 anak, yang mendapat bintang 3 terdapat 11 anak.

Kemampuan mengenal warna dengan indikator menunjukkan 3 warna baru, menunjukkan 4 warna baru dan mencampur 2 - 3 warna baru, dengan metode eksperimen pada siklus 1 dapat dilihat pada grafik berikut:



1. Siklus II

a. Siklus II, pertemuan ke 1

- 1) Dari 15 anak di kelompok usia 3-4 tahun PPT Flamboyan Surabaya dalam indikator menunjukkan 3 warna baru, siswa yang memperoleh bintang 2 terdapat 5 anak, bintang 3 terdapat 5 anak dan bintang 4 sebanyak 5 anak.
- 2) Dalam hal menunjukkan 4 warna baru yang mendapat bintang 2 sebanyak 5 anak dimana anak masih membutuhkan bantuan dan bimbingan serta belum benar dalam menjawab pertanyaan tentang warna, yang mendapat bintang 3 terdapat 7 anak dan bintang 4 terdapat 3 anak.
- 3) Sedangkan kegiatan mencampur 2 - 3 warna, bintang 3 terdapat 5 anak, dan bintang 4 terdapat 10 anak.
- 4) Tidak ada anak yang mendapatkan bintang 1 pada pertemuan ini.

b. Siklus II, pertemuan ke 2

- 1) Pada siklus II pertemuan ke 2 ini mengalami peningkatan yaitu, menunjukkan 3 warna baru yang mendapat bintang 2 terdapat 3 anak, yang memperoleh bintang 3 terdapat 5 anak, dan bintang 4 terdapat 7 anak.
- 2) Menunjukkan 4 warna baru, yang mendapat bintang 2 terdapat 3 anak, yang mendapat bintang 3 terdapat 3 anak, yang mendapat bintang 4 sebanyak 7 anak.
- 3) Kegiatan anak mencampur 2 - 3 warna yang mendapat bintang 3 terdapat 3 anak, yang mendapat bintang 4 terdapat 12 anak.

Kemampuan mengenal warna pada anak, dengan indikator menunjukkan 3 warna baru, menunjukkan 4 warna baru dan mencampur 2 - 3 warna baru, dengan metode eksperimen pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Hasil analisis data pada siklus I pertemuan 1 mencapai nilai rata-rata 65 % dan pertemuan 2 mencapai nilai rata-rata sebesar 68 %. Dari hasil analisis data tersebut, dapat dilihat bahwa ada sedikit peningkatan kemampuan mengenal warna anak dari hasil pra tindakan dan siklus I. Karena kemampuan mengenal warna mencapai 80% seperti yang diharapkan oleh peneliti, maka peneliti melanjutkan penelitian lagi pada siklus II.

Hasil analisis data pada penelitian siklus II pertemuan I mencapai nilai rata-rata 91 % dan pertemuan 2 mencapai nilai rata-rata sebesar 93 %. Maka dapat dilihat bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal warna dengan metode eksperimen dari hasil penelitian siklus I dan Siklus II. Karena kemampuan mengenal warna sudah mencapai 82 % maka peneliti mengakhiri penelitian ini pada siklus II. Dari penjelasan tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak kelompok usia 3-4 tahun di PPT Flamboyan Surabaya secara signifikan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui 2 siklus dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya dan melihat hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal warna yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode eksperimen dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kelompok anak usia 3-4 tahun di PPT Flamboyan Surabaya.

B. Saran

1. Guru mencoba metode eksperimen dalam menyajikan materi di kelas hingga anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar akan menunjang kemampuan anak menyelesaikan tugas dengan hasil yang diharapkan.
2. Diharapkan guru-guru menjadikan metode eksperimen menjadi salah satu pilihan media dalam kegiatan pembelajaran, tentunya disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran.
3. Guru sebagai motivator dan memberikan bimbingan kepada anak-anak serta tidak segan-segan untuk memberikan pujian/reward.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Nugraha, 2008. Kurikulum dan Bahan Belajar TK. Jakarta: UT
Arikunto, Suharsimi, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineksa Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2008. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineksa Cipta
Aqib, Zainal, 2009. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB dan TK. Bandung: CV Yrama Widya.

Montolalu, dkk, 2007. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: UT

Depdiknas. 2003. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta.

Depdiknas, 2007. Pedoman Pembelajaran Kognitif di TK. Jakarta, Depdinas.

Depdiknas, 2008. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK, Jakarta, Depdinas.
<http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertian-kemampuan>

Hajar Pamadhi, 2009. Seni Keterampilan Anak. Jakarta: UT

Hamzah Uno, 2009. Desain Pembelajaran, Bandung : MQS Publishing

Luluk, Aswamati, 2010. Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: UT

Masitoh, dkk, 2007. Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: UT

Pramita Ecka, 2010. Dahsyatnya Anak Usia Emas. Yogyakarta: Interprebook Prestasi

Soegeng Santoso, 2007. Dasar-Dasar Pendidikan TK. Jakarta: UT

Sukidin, dkk, 2002, Manajemen Penelitian Tindakan Kelas, Surabaya, Insan Cendekia.

Widia Pekerti, 2008. Metode Pengembangan Seni. Jakarta: UT

Yuliani, Nuraini Sujiono, 2006. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: UT

Yuliana, Nuraini Sujiono, 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT Indeks

Zainal dan Khotimah, 2005. Penelitian Tindakan Kelas, Bandung: Yrama Widya

As'adi Muhammad, 2010. Panduan Sistem Otak Anak, Yogyakarta: Diva Press

Musfiroh, Takdiroatun, 2008. Bercerita Untuk Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi