MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BENTUK DAN WARNA MELALUI PERMAINAN PLAY BOARD DENGAN METODE PEMBERIAN TUGAS PADA ANAK KELOMPOK A TK IT AL-AQSHA TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG-PAUD

OLEH :

MARITA SARI
NPM: 11.1.01.11.0099

PROGRAM STUDI PENDIDIKANGURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BENTUK DAN WARNA MELALUI PERMAINAN PLAY BOARD DENGAN METODE PEMBERIAN TUGAS PADA ANAK KELOMPOK A TK IT AL-AQSHA TAHUN AJARAN 2014/2015

MARITA SARI
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universita Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pada anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri masih banyak yang belum mampu dan kurang akitif dalam kegiatan permainan play board.

Permasalahan peneliti adalah kurang berkembangnya kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya kurang beragamnya media dan sumber belajar untuk kegiatan pengembangan kemampuan kognitif sehingga anak mudah bosan dan kurang menarik perhatian. Sehingga pada anak yaitu kurang berkembangnya kemampuan kognitif pada anak.

Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan objek penelitian anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa, RKM, RKH, lembar observasi anak dan lembar observasi guru.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dengan menerapkan permainan play board dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis dari penelitian ini diterima.

Kata Kunci : kognitif, permainan play board, pemberian tugas

I. PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan dengan harapan anak dapat menangkap dan memahami isi materi pembelajaran yang di berikan oleh pendidik. Hal ini sering dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang dapat merespon minat anak sehingga anak tertarik dan dapat berkonsentrasi, misalnya dengan kegiatan pemberian tugas,, dan tanya-jawab.

Terkait dengan hal diatas, salah satu permasalahan pada anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kabupaten Kediri yaitu belum berkembangnya kemampuan anak dalam hal kognitif. Hal ini terbukti pada saat dilakukannya kegiatan permainan play board sebelum dilakukan tindakan bahwa dari 15 jumlah siswa kelompok A, ada 9 anak yang mendapat ☆2 dan 6 anak mendapat ☆1.

Belum berkembangnya kemampuan anak dalam permainan play board dapat di sebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya

stimulasi yang diberikan, pendidik kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran, serta karena media yang digunakan kurang menarik minat dan konsetrasi anak sehingga mempengaruhi kemampuan kognitif anak.Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas, maka pendidik melakukan penelitian tindakan kelas.

Dari permasalahan yang disebutkan di atas, maka peneliti mengambil judul "mengembangkan kemampuan menenal konsp bentuk dan warna melalui permainan play board dengan metode pemberian tugas pada anak kelompok a tkit al aqsha kecamatan ngadiluwih kabupaten kediri tahun ajaran 2014-2015".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kognitif

Koginitif merupakan salah satu kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang sedang di hadapinya atau suatu kemampuan untuk memahami suatu objek, penjelasan ini di perkuat oleh pendapat(setiono, 2008) kognitif di artikan sebagai apa yang di ketahui serta dipikirkan oleh seseorang melalui kemampuan untuk memahami tentang sesuai yang diketauinya, Pada pendapat Desmita(Lujianto, 2006) dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Menurut pendapat Desmita (Sunarno 2009) Dalam Dictyonary of Psychology karya Drever, dijelaskan bahwa "kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap mode pemahaman, yaitu persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulassi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan dating dari tindakan piaget meyakini bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjdi perubahan perkembangan. Ide-ide dasar Teori Piaget dalam --- perkembangan Kogitif.

2. Pengertian Mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran

Menurut istilah secara umum, konsep bentuk warna dan ukuran adalah Kemampuan untuk konsep siri-ciri benda dengan menggunakan bentuk, warna dan ukuran. Konsep tersebut merupakan cara kita berpikir dan melihat dunia sekitar kita dengan meggunakan aspek kognitif yang dikembangkan konsep bentuk,warna dan ukuran dengan melihat gambar dan media anak di kenalkan dengan bentuk juga di kenalkan konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan satu per satu warna pada anak dan menawarkan beragam

permainan dan kegiatan yang menarik yang erhubungan dengan warna (Janice,J.Beaty,2006).

Menurut teori Piaget,(Asiyah,dkk) kemampuan untuk mengonsepkan ciri-ciri benda dengan menggunakan kategori bentuk, warna dan ukuran

a.Pentingnya konsep bentuk, warna dan ukuran untuk anak usia dini.

(Janice,J.Beaty,2006) Anak usia dini, atau usia prasekolah, berada dalam masa emas (golden age)perkembangan otaknyaSalah satu hasil penelitian menyebutkan, kapasitas kecerdasan anak pada usia empat tahun sudah mencapai 50%Bermain merupakan tuntuana dan kebutuhab esensial bagi anak usia dini. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntunan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa,emosi, nilai, dan sikap hidup.

b.Tujuan Pembelajaran konsep bentuk warna dan ukuran

Ada beberapa ilmuwan mengatakan bahwa pendidikan dan pembelajaran konsep bentuk warna dan ukuran tujuan pendidikan terseabut sejalan dengan kurikulum sekolah, yakni mengembnangkan anak secara utuh baik aspek dominan kognitif,aspek afektif maupun aspek psikomotor anak, Maknanya dididik dengan alam, melatih anak yang jujurdan tak berprasngka.

c.Pembelajaran konsep bentuk warna dan ukuran

Salah satu komponen penting dalam system pembelajaran adalah penilaian atau evaluasi. Oleh kaerna itu, perngkat penilaian merupakan bagian integral yang dikembangkan berdasarkan tuntunan tujuan pendidikan. Menurut (Arikunto,,2009), penilaian pendidikan merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan ketercapain tujuan pendidikan.

3.Permainan play board

Permaianan play board adalah perencanan sumber belajar yang di lakukan oleh guru akan di berikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber beljar yang sesuia dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak hendaknya dicapai.Pemainan play board akan menarik minat anak dan memperkaya pengalaman anak untuk meningkatkan kempuan mengenal konsep bentuk warna dan uuran, karena dalm penggunaanya guru memberikan contoh untuk menempelkan gambar yang berbentuk pohon .Penggunaan permainan play board sangat membantu anak dalam menyerap informasi dari sebuah ganbar yang ada bagian-baginnya agar anak mampu mengetahui dan mengenalkan konsep

bentuk warna dan ukuran pada anak.

4.Penertian Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas merupakan atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak TK yang harus dilaksanakan dengan baik. Tugas itu diberikan kepada anak TK untuk memberikan kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan tugasnya yang berdasrkan pada petunjuk langsung dari yang sudah disiapkan sehingga anak dapat memahami secara nyata dan melaksanakan dari awal sampai tuntas.(Kurikulum Taman Kanak-Kanak,1999:10)

B. Kajian hasil terdahulu

Penelitian oleh (*Susilah,2009)* dengan judul penggunaan media tanaman untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bentuk warna dan ukuran melalui permainan play board dengan metode pemberian tugas pada kelompok A TK IT AL-AQSHA Rembang Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut adalah pembelajaran kemampuan konsep bentuk warna dan ukuran dengan mengunakan media tanaman yang dilakukan di TKIT AL-AQSHA.

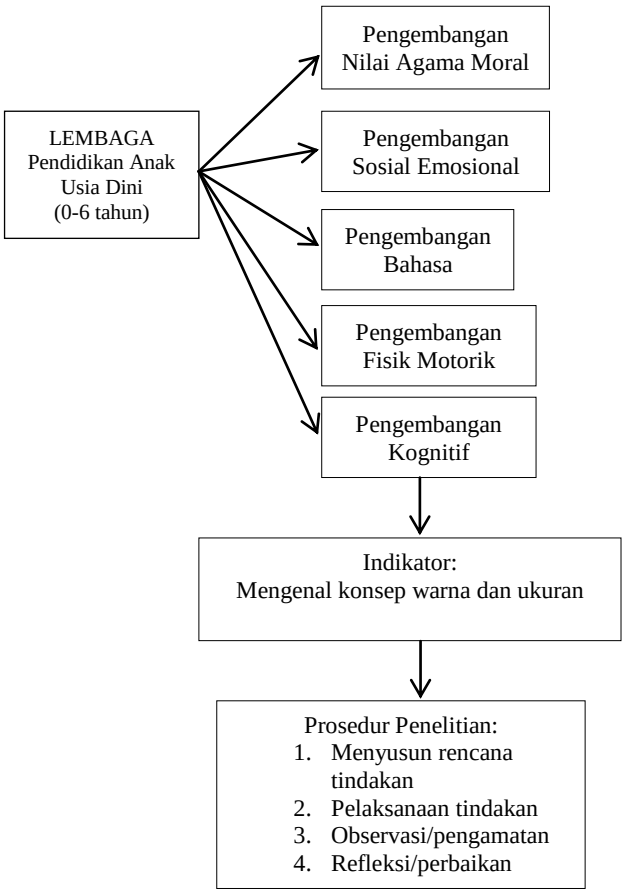
C. Kangka berpikir

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai usia 6 tahun.Usia ini merupakan usia yang sngat menentukan dalam pembentukan kognitif.Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat(Sudjana,2010) mengatakn bahwa sumber belajar merupakan sebagai segala daya yang dapat di manfaatkan seseorang untuk memberi kemudahan kepada seseoarang dalm belajarnya.Perencanan sumber nelajar yang di lakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapar menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuia.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, pengembangan kemampuan mengmbangkan kognitif yang dilakukan masih belum maksimal anak dalam mengenbangkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan konsep bentuk warna dan ukuran.Oleh karena iti, pemecahan masalhan yang dapat dilakukan yaitu, permainan play board guna mengembangkan konsep bentuk warna dan ukuran pada kelompok A.Dalam hal ini permainan play board akan lebih menarik minat anak dan memperkaya pengalaman anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk warna dan ukuran pada anak, karena dalam penggunaanya guru menjelaskan proses demi proses yang terjadi.Selain itu anak juga mendapatkan informasi dari hal-hal yang sudah di sampaikan terdahulu. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bentuk warna dan ukuran pada anak kelompok A. Hasilnya

diharapkan proses pembelajaran yang bervariatif.

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan dibawah ini:



III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Pelaksanaan ini dilaksanakan di TK IT AL AQSHA Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok bermain usia 4-5 tahun, yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Peneliti memilih kelompok A TK IT Al Aqsha karena peneliti mengajar di kelas tersebut, dan dengan pertimbangan berdasarkan hasil analisis rata-rata pengembangan kemampuan kognitif anak masih kurang.Anak masih kurang fokus terhadap kegiatan permainan play board, sehingga anak kurang dapat mengenal konsep bentuk warna dan ukuran.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengembangkan proses belajar mengajar didalam kelas. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Arikunto (2010) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Recearch* (CAR).

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Targart.adapun model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Targart menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan dan 4) Refleksi

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data Yang Diperlukan

a. Data tentang kemampuan menyimak anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kecamatan

Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik dan Instrumen Yang Digunakan

a. Data tentang kemampuan menyimak anak kelompok A TK IT Al Aqsha Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan instrumen pedoman observasi.

Kriteria penilaian dalam mengenal konsep bentu warna dan ukuran menggunakan permainan play board antara lain:

1. Anak mendapatkan ☆ anak belum bisa mencari bentuk pohon misalnya :pohon pisang.
2. Anak mendapatkan ☆☆ anak mulai berkembang anak mulia bisa mencari bentuk pohon misalnya:pohon pisang.
3. Anak mendapatkan ☆☆☆ anak berkembang sesuai harapan anak sudah bisa mencari bentuk pohon sesuia tempatnya misalnya:pohon pisang.
4. Anak mendapatkan ☆☆☆☆ anak berkembang sangat baik anak suda bisa dan tahu dimana letak batang daun dan buah.

Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar/pedoman observasi.

Lembar Observasi Proses Pembelajaran

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian			Keterangan
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)	
1.	Cara pengkondisian anak sebelum kegiatan pembelajaran				
2.	Penyampaian aturan main dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media bantal fantasi				
3.	Keterampilan dalam bercerita menggunakan media bantal fantasi				
4.	Keterampilan dalam penggunaan media bantal fantasi				
5.	Guru memotivasianakdalam kegiatan bercerita				
6.	Guru membimbing anak dalam prosesbelajarmengajar				
Jumlah					

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (persentase yang

memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P : persentase anak yang mendapat bintang tertentu.

F : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu.

N: jumlah anak keseluruhan (1 kelas)

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar sekurang-kurangnya mencapai 75%.

4. Jadwal Penelitian

Siklus I : 09 Februari 2015
Siklus II : 10 Februari 2015
Siklus III : 11 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK IT Al Aqsha Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada Semester II bulan Februari 2015. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A dengan jumlah anak didik sebanyak 20 anak, yang terdiri dari 7 anak didik laki-laki dan 8 anak didik perempuan.

Kegiatan belajar yang digunakan adalah melakukan kegiatan membuat struktur pohon . Sumber belajar berupa . Alat pembelajaran permainan play board berupa permainan play board yang telah dipersiapkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Adapun hal-hal yang diamati adalah kemampuan anak dalam mengembangkan kognitif kembali mengenalkan konsep bentuk warna dan ukuran anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengembankan kemampuan tersebut, peneliti ditemani teman sejawat sebagai kolaborator. Dan sebagai observer adalah guru dari Kelompok A yang bernama Ustadzah Ridha Fitriana.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap iniakan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas.

Adapun persiapan dalam tahap perencanaan ini adalah :

1) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)

2) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3) Alat media atau sumber belajar
4) Lembar penilaian
5) Lembar observasi

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Dalam tahap ini peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada:Hari/ Tanggal: Senin/09 Februari 2015, Tempat: TK IT Al Aqsha, Kelompok: A, Semester/ Minggu: II/ 8, Tema: Air, Api, Udara, Sub Tema: Manfaat&bahaya Air, Waktu: 07.30-10.30, Jumlah anak yang diamati: 15anak

Adapun hasil dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Pada Siklus I

No	Nama Anak	Nilai ☆				Kriteria ketuntasan minimal ☆3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum tuntas
1	Nabila			√		√	
2	Nadine		√				√
3	Gendis	√					√
4	Ocha	√					√
5	Tsabita		√				√
6	Ifa		√				√
7	Rika		√				√
8	Veriz			√		√	
9	Zabib	√					√
10	Zaky	√					√
11	Davino	√					√
12	Dennis		√				√
13	Oni	√					√
14	Kevin	√					√
15	Vina	√					√
JUMLAH		8	5	2	-	2	13
PRESENTASE		55 %	35 %	10 %	-	10%	90%

Berdasarkan dari data di atas ditinjau dari kemampuan menyimak anak didik yang memperoleh bintang satu sebanyak 8 anak (55%), bintang dua sebanyak 5 anak (35%), bintang tiga 2 anak (10%), dan belum ada anak yang mendapat bintang empat. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa dari 20 anak, sebanyak 2 anak (10%) dinyatakan tuntas, dan 13 anak (90%) dinyatakan belum tuntas.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap pelaksanaan tindakan dlaksanakan pada:
Hari/ Tanggal: Selasa/10 Februari 2015, Tempat: TK IT Al Aqsha
Kelompok: A, Semester/ Minggu: II/ 8, Tema: Air, Api Udara , Sub Tema:Manfaat&bahaya Air, Waktu: 07.30-10.30
Jumlah anak yang diamati: 15 anak.

Adapun hasil observasi pada siklus II sebagai berikut:

Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Nama Anak	Nilai ☆				Kriteria ketuntasan minimal ☆3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum tuntas
1	Nabila				√	√	
2	Nadine				√	√	
3	Gendis	√					√
4	Ocha		√				√
5	Tsabita			√		√	
6	Ifa			√		√	
7	Rika			√		√	
8	Veriz				√	√	
9	Zabib	√					√
10	Zaky		√				√
11	Davino		√				√
12	Dennis			√		√	
13	Oni			√		√	
14	Kevin	√					√
15	Vina		√				√
JUMLAH		3	4	5	3	8	7
PROSENTASE		20 %	30 %	30%	20 %	50%	50%

Berdasarkan lembar observasi anak pada siklus II menunjukkan meningkatnya kemampuan menyimak anak. Hasil dari

tindakan siklus II diperoleh 3 anak (20%) mendapat bintang empat, 3 anak (30%) mendapat bintang tiga, 5 anak (30%) mendapat bintang dua, dan 4 anak (20%) mendapat bintang satu. Dari data diatas diperoleh prosentase ketuntasan belajar dari 15 anak. Sebanyak 8 anak (50%) dinyatakan tuntas, dan 7 anak (50%) dinyatakan belum tuntas.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada: Hari/ Tanggal:Rabu/11 Februari 2015, Tempat: TK IT Al Aqsha, Kelompok: A, Semester/ Minggu: II/8, Tema: Air, Api, Udara, Sub Tema: Manfaat&bahaya Air, Waktu: 07.30–10.30, Jumlah anak yang diamati: 15 anak

Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Siklus III

No	Nama Anak	Nilai ☆				Kriteria ketuntasan minimal ☆3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum tuntas
1	Nabila				√	√	
2	Nadine				√	√	
3	Gendis		√				√
4	Ocha			√		√	
5	Tsabita			√		√	
6	Ifa				√	√	
7	Rika				√	√	
8	Veriz				√	√	
9	Zabib		√				√
10	Zaky				√	√	
11	Davino				√	√	
12	Dennis				√	√	
13	Oni				√	√	
14	Kevin		√				√
15	Vina				√	√	
JUMLAH		-	5	3	12	15	5
PROSENTASE		-	25%	15%	60%	75%	25%

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil belajar anak didik dari siklus I, II, dan III dapat dijabarkan melalui tabel sebagai berikut:

Perbandingan Prosentase Pelaksanaan Siklus I Sampai Siklus III Dalam Kegiatan Pemberian Tugas Menggunakan Permainan Play board Pada Anak Kelompok A TK IT Al Aqsha Rembang

No.	Hasil Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	☆	55%	20%	0%
2	☆☆	35%	30%	25%
3	☆☆☆	10%	30%	15%
4	☆☆☆☆	0%	20%	60%
Jumlah		100%	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.7 dari prosentase hasil penilaian kemampuan Konsep bentuk warna dan ukuran dalam bentuk bintang dapat dijelaskan bahwa pada siklus I, prosentase bintang satu sebanyak 55%, bintang dua sebanyak 35%,prosentase bintang tiga sebanyak 10%, dan bintang empat sebanyak 0%. Pada siklus II, prosentase bintang satu sebanyak 20%, cprosentase bintang dua sebanyak 30%, prosentase bintang tiga sebanyak 30%, dan prosentase bintang 4 sebanyak 20%. Pada siklus III prosentase bintang satu sebanyak 0%, prosentase bintang dua sebanyak 25%, prosentase bintang tiga sebanyak 15%, dan prosentase bintang empat sebanyak 60%. Perolehan bintang tersebut menentukan ketuntasan dan ketidaktuntasan setiap anak didik. Dari penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

hipotesis dari penelitian ini diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Selama pelaksanaan dalam penelitian ini, kendala yang dialami adalah mengingat usia anak didik yang masih kecil yaitu 4-5 tahun, sehingga memerlukan waktu yang lebih dalam pengkondisian setiap lain yang dialami peneliti yaitu menyesuaikan bahan pembelajaran dengan tema pembelajaran pada saat itu, akan tetapi penelitian tetap dapat dilaksanakan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelompok A TK IT Al Aqsha Desa Rembang KecamatanNgadiluwihKabupaten Kediri, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan play board dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bentuk warna dan ukuran pada permainan play board dengan metode pemberian tugas anak pada anak Kelompok A TK IT Al Aqsha Desa Rembang Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015. Dengan demikian hipotesis tindakan dari penelitian ini diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Pengajar TK IT Al Aqsha Kabupaten Kediri

   Hendaknya penelitian yang sudah dilakukan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan kemampuan anak khususnya dalam mengenalkan konsep bentu warna dan ukuran.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

   Penelitian yang sudah ada saat ini semoga dapat dijadikan bahan rujukan dalam melakukan maupun mengembangkan penelitian selanjutnya dengan menggunakan indikator-indikator yang lain.

3. Untuk Orang Tua

   Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas anak dengan diterapkannya kegiatan kreativitas di rumah dengan suasana yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sujiono.(2009).*Pembentukan Karakter Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta Erlangga
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun (2003)*Tentang Sistem Pendidikan Nasional* .Jakarta:Depdiknas.
3. Setiono.(2008).*Tentang Perkembangn dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*.Jakarta:Depdiknas.
4. Desmita,Sunarno.(2009).*Dalam Dictyonary if Psychology.*Karya:Drever.
5. Ginarti.(2008).*Tentang Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan.*Jakarta:Depdiknas
6. Wilarjo.(2010).*Perkembangan Anak Jilid 1.*Jakarta:Erlangga
7. Beaty,Janice,J.(2006).*Perkembangan Kognitif dan Konsep*

Mengenal Warna Bentuk dan Ukuaran.Jakarta:Universitas Terbuka.

8. Lumianto,Whetington.(2008).*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta:Direktorat Pendidikan Tinggi.
9. Rogoff.(1997).*Sumber Belajar dan Alat Permaianan untuk Pendidikan Usia Dini*.Jakarta:Grasindo
10. Cronbach,L.(1999:10).*Kurikulim Taman Kanak-Kanak*.Jakarta:Depkres RI 64.

Kediri, 7 Juli 2015

Pembimbing II

ROSA IMANI KHAN,M.Psi
NIDN. 0705068602

Pembimbing I

HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd.,M.Psi
NIDN. 0720058503