MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MENGGUNAKAN *SOFTWARE MIXED COLORING APPLICATION* PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 KELURAHAN CAMPUREJO KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

ARTIKEL SKRIPSI

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

OLEH :

TAUDHIKHUL ADILLAH
NPM. 12.1.01.11.0007

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI

2016

Skripsi oleh:

TAUDHIKHUL ADILLAH
NPM. 12.1.01.11.0007

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MENGGUNAKAN *SOFTWARE MIXED COLORING APPLICATION* PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 KELURAHAN CAMPUREJO KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.	**Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.**
NIDN. 0701038303	NIDN. 0718118401

ii

Skripsi oleh:

TAUDHIKHUL ADILLAH
NPM. 12.1.01.11.0007

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MENGGUNAKAN *SOFTWARE MIXED COLORING APPLICATION* PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 KELURAHAN CAMPUREJO KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 4 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Isfauzi Hadi Nugroho, M. Psi.

Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M. Psi.

Penguji II : Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MENGGUNAKAN *SOFTWARE MIXED COLORING APPLICATION* PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 KELURAHAN CAMPUREJO KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

TAUDHIKHUL ADILLAH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan bahwa anak dalam proses pembelajaran kognitif terutama dalam mengenal warna masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan mengenal warna pada anak sebelum menggunakan *software Mixed Coloring Application*, untuk melakukan tindakan penerapan menggunakan *software Mixed Coloring Application*, untuk mengumpulkan data tentang kemampuan anak setelah menggunakan *software Mixed Coloring Application*, serta untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal warna pada anak sebelum, selama dan sesudah menggunakan *software Mixed Coloring Application*. Rumusan masalah pada penelitian adalah: Apakah melalui penggunaan *software Mixed Coloring Application* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada siswa Kelompok A di TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/ 2016 ?.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Yang berjumlah 20 anak didik terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Adapun metode pengumpulan data menggunakan teknik penugasan.

Hasil perolehan belajar anak didik dalam mengenal warna pada pra tindakan 40%, hal ini masih jauh dari kriteria ketuntasan sehingga diadakan penelitian. Pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak didik 50%. Oleh karena itu, perlu diulang pada siklus II. Pada siklus II ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 60%, tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar anak sehingga perlu adanya kegiatan lanjutan pada siklus III. Pada siklus III ketuntasan anak meningkat menjadi 80%. Nilai pada hasil siklus III ini sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan yaitu di atas 75%, maka penelitian ini sudah dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kegiatan bermain menggunakan *software Mixed Coloring Application* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/ 2016, sehingga hipotesis diterima

Kata Kunci: Mengenal, Warna, *Mixed Coloring Application*.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya.

Salah satu perkembangan kognitif dengan pengenalan warna bagi anak dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetis dan emosi. Warna dapat menciptakan kesan dan mampu menimbulkan efek-efek tertentu. J. Linschoten dan Mansyur (dalam Sanyoto, 2005: 8) menyatakan kaitan warna dengan aspek psikologi bahwa, "warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda".

Di TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 khususnya anak Kelompok A, dengan keterbatasan sarana prasarana dan anggaran pendidikan serta kemampuan tenaga pengajar yang masih monoton menjadi salah satu penyebab masalah tersebut. Sehingga pada salah satu pengembangan kognitif anak mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Salah satu kelemahan yang terjadi pada bidang pengembangan ini adalah rendahnya pemahaman sebagian anak dalam mengenal warna terutama dalam hal pencampuran warna. Di sini anak hanya sebatas mengetahui warna yang telah ada, tanpa memahami dengan jelas warna secara konsep. Anak cenderung tidak mengetahui dari mana warna-warna berasal. Anak mengenal warna hanya dari media seadanya yaitu kertas warna. Oleh karena itu, anak tidak dapat mengetahui dan memahami dengan pasti bagaimana konsep warna. Dimana dapat dilihat dari hasil pengamatan kami di sekolah yaitu data nilai ketuntasan dari 20 anak hanya 4 anak yang mampu mengenal 9 warna dengan tuntas, 4 anak yang mampu mengenal (6–8 warna), 5 anak yang mampu mengenal (3–5 warna) dan 7 anak yang mampu mengenal (0–2 warna). Kondisi atau keadaan anak seperti ini jika dibiarkan tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan kognitif anak itu selanjutnya.

Bidang pengembangan ini adalah rendahnya pemahaman sebagian anak dalam mengenal warna terutama dalam hal pencampuran warna. Di sini anak hanya sebatas mengetahui warna yang telah ada, tanpa memahami dengan jelas warna secara konsep. Anak cenderung tidak mengetahui dari mana warna-warna berasal. Anak mengenal warna hanya dari media seadanya yaitu kertas warna. Oleh karena itu, anak tidak dengan pasti bagaimana konsep warna. Dimana dapat dilihat dari hasil pengamatan kami di sekolah anak seperti ini jika dibiarkan tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan kognitif anak itu selanjutnya.Dengan adanya masalah seperti yang telah disebutkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul " Meningkatkan kemampuan Mengenal Warna Menggunakan *Software Mixed Coloring Application* pada Anak Kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono, (2011: 1.3) kognitif adalah suatu proses dalam berfikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertim-bangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memberi alasan. Secara umum pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif, atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull) (Sujiono, 2012: 1.12).

2. Media *Software Mixed Coloring Application*

Software Mixed Coloring Application adalah Software yang bersifat *open source* dan diperuntukkan untuk bermain/ permainan dan pembelajaran anak dengan sistem online yang bisa digunakan di PC, laptop atau gadget. Aplikasi ini adalah bagian dari kegiatan khususnya yang berhubungan dengan warna, ada banyak *tools* yang bisa dimanfaatkan mulai dari pengenalan warna dasar, pencampuran 2 warna, sehingga membentuk warna baru. Simulasi pencampuran warna dengan menggunakan aplikasi ini banyak sekali manfaatnya, diantaranya yaitu anak lebih mengenal dan memahami berbagai macam warna yang ada,

mulai dari warna-warna dasar hingga warna hasil dari pencampuran warna. Hal ini diharapkan bagi para pendidik memaksimalkan aplikasi campur warna tersebut lebih optimal mengenalkan warna dengan simulasi yang dikemas dengan permainan yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

3. Kerangka Berfikir

Kondisi awal guru di TK A DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 dalam meningkatkan kemampuan kognitif tentang mengenal warna, yaitu kegiatan sederhana dengan pengenalan warna menggunakan media kertas warna yang ada di kelas. Hal ini diperoleh hasil kemampuan mengenal warna yang masih rendah, sehingga kemampuan anak belum berkembang. Oleh sebab itu, dilakukan upaya perbaikan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan media yang menarik yaitu menggunakan *software Mixed Coloring Application* yang diharapkan dapat mengembangkan

kemampuan kognitif a anak dalam mengenal warna.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan *Setting* penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 yang berlokasi di Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Penelitian dilakukan selama 3 minggu. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A dengan jumlah siswa 20 anak. Terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna menggunakan *software Mixed Coloring Application.*

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan 3 siklus secara berulang, dan setiap siklusnya mempunyai empat tahapan sebagaimana yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart (dalam Modul Materi Paedagogik, 2012: 24) yaitu sebagai berikut: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Unjuk kerja anak dalam menggunakan *software Mixed Coloring Application* dan observasi tingkat kemampuan anak saat kegiatan berlangsung.

2. Instrumen Penelitian

Unjuk kerja, observasi dan dokumentasi untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif tentang mengenal warna pada siswa

D. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilaksanakan tindakan, tindakan siklus I, siklus II, dan tindakan siklus III.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Di TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok A yang terdiri dari 20 anak dengan perbandingan 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan dengan rentan usia 4-5 tahun. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada minggu kelima belas tanggal 5 Mei 2016, minggu keenam belas tanggal 12 Mei 2016 dan minggu ketujuh belas tanggal 19 Mei 2016.

Peneliti mempersiapkan RPPM dan RPPH serta lembar observasi anak dan peneliti dan media laptop dan media pendukung lainnya serta

kolaborator yaitu bernama Titik Sugiarti, S.Pd.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Kondisi sebelum tindakan mengenal warna anak Kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak saat mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan mengenal warna misalnya dalam mewarnai, mencap, dan menggambar. Dengan kegiatan yang kurang bervariasi membuat anak merasa bosan dan membuat anak kurang berminat dalam kegiatan pengenalan warna dan kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukkan unsur permainan, sehingga kegiatannya monoton dan tidak menarik bagi anak.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan kognitif mengenal warna menggunakan *software Mixed Coloring Application* pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, dari siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan.

Hasil belajar anak pada pra tindakan yaitu 40%, kemudian setelah diadakan penelitian terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik yang mana siklus I ketuntasan belajar anak 50%, hal ini dikarenakan sudah mulai muncul anak yang mengikuti permainan. Pada siklus II ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 60%, hal ini dikarenakan anak bisa mengoperasikan permainan secara bergantian. Pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 80%, peningkatan pada siklus III ini sangat pesat dikarenakan anak sangat menikmati permainan karena terdapat 2 laptop yang disediakan peneliti sehingga tidak terdapat anak yang berebut. Selain itu, media pendukung yang digunakan yaitu kegiatan *finger painting* juga sangat menyenangkan anak dan membuat anak antusias.

2. Pengambilan Simpulan

Dari data yang diperoleh pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan ketuntasan belajar anak mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi Tindakan Pembelajaran melalui bermain menggunakan *software Mixed Coloring Application* dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/ 2016, ***Diterima*.**

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan

bermain menggunakan software Mixed Coloring Application dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA MEKAR SARI 2 Kelurahan Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

B. Saran

1. Bagi Guru TK

Guru sebaiknya memberikan pembelajaran menggunakan permainan *software Mixed Coloring Application*, dikarenakan permainan ini sangat dekat dengan anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya lebih meningkatkan fasilitas atau sarana prasarana (laptop dan wifi) sebagai penunjang permainan *software Mixed Coloring Application*.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Cholifah, Emi, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Media Stick Fruit Colour pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia XV Bujel Kecamatan Mojoroto Kota Kediri*, (Online), tersedia http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/fileartikel/2015/11.1.01.11.0019.pdf, diunduh 12 Desember 2015.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Direktur Pembinaan TK dan SD.

Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Pembinaan Kesiswaan Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan TK dan SD.

Ensiklopedi. 2014. *Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli*, (Online), tersedia: http://www.duniapelajar.com/2014/07/16/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli/, diunduh 1 Pebruari 2016.

Gobel, N. 2012. *Kemampuan Mengenal Warna dengan Teknik Bermain Peran pada Anak Kelompok B TK Flamboyan Tinelo Ayula Kecamatan Bulango Selatan Kabupaten Bone Volango*, (Online), tersedia http://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2012-2-86201-111411145-abstraksi-05022013041529.pdf, diunduh 3 Desember 2015.

Hernawan, A. H. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK (2304)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hernawan, A. H. 2012. *Media dan Sumber Belajar PAUD (4204)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hernia, Hesti, 2013. *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo, Nopember 2013*, (Online), tersedia: http://journal.student.uny.ac.id, diunduh 3 Desember 2015.

Modul Materi Paedagogik. 2012. *Pengembangan Profesionalisme Guru*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.

Montolalu, B. E. F, dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nielsen, D. M. 2008. *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*. Jakarta: PT Indeks.

Pratisti, W. D. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Puji Lestari, Briyantika, 2015. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Melalui Media Kotak Warna pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Boro Kedungwaru Tulungagung*, (Online), tersedia http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/fileartikel/2015/ 11.1.01.11.0010. pdf, diunduh 12 Desember 2015.

Samsurizal, 2015. *Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran di Lingkungan Sekolah*, (Online), Tersedia: https://www.academia.edu, diunduh 20 Desember 2015.

Seefeldt, C., Wasik, B. A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Semiawan, C. R. 2009. *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*. Jakarta: PT Indeks.

Sofyan, Lifya, 2012. *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Dasar Melalui Terapi Angka bagi Siswa Autis di SLB Wacana Asih Padang, 27 Maret 2012*, (Online), tersedia: http://lifyasofyan.blogspot.co.id, diunduh 3 Desember 2015.

Sujiono, Y. N. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Y. N. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks.

Sujiono, Y. N. 2012. *Metode Pengembangan Kognitif PGTK (2101)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BiPA).

Zulaichah, 2013. *Pengenalan Warna Melalui Media Kain Perca untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok A TK Tunas Buana Surabaya*, (Online), tersedia: http://ejournal.unesa.ac.id, diunduh 20 Desember 2015.

Kediri, 15 Agustus 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.	**Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.**
NIDN. 0701038303	NIDN. 0718118401