MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOLA WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TKDHARMA WANITA KEDAWUNG 02 KEC.NGLEGOKKABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

DiajukanUntukMemenuhi Salah SatuSyarat
GunaMemperolehGelarSarjanaPendidikan(S.Pd)
PadaProgram Studi PG PAUD

Oleh :

ENDANG KUSRINI

NPM.12.1.01.11.0479

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

ENDANG KUSRINI
NPM. 12.1.01.11.0479

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOLA WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KEDAWUNG 02 KEC.NGLEGOK KABUPATEN BLITAR

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada:
Panitia Ujian /Sidang Skripsi jurusan PG PAUD,
FKIP UNIVERSITAS PGRI Kediri.

Tanggal 26 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M.PSi	Anik Lestariningrum, M.Pd
NIDN.0710078203	NIDN.0708027803

ii

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh :

ENDANG KUSRINI
NPM. 12.1.01.11.0479

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOLA WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KEDAWUNG 02 KEC.NGLEGOK KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skipsi
Jurusan PGPAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 04 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI		TANDA TANGAN
1. Ketua	: Dema Yulianto, M.Psi	.....
2. Penguji I	: Drs.Kuntjojo, M.Pd.,M.Psi	.....
3. Penguji II	: Anik Lestariningrum, M.Pd	.....

Mengesahkan
Dekan FKIP

Dr.Hj.Sripanca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOLA WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TKDHARMA WANITA KEDAWUNG 02 KEC.NGLEGOKKABUPATEN BLITAR

Endang Kusrini
12.1.01.11.0479
FKIP – PG PAUD

Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

ENDANG KUSRINI NPM. 12.1.01.11.0479 : Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bola Warna pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 02 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 2 masih didominasi oleh aktifitas klasikal dengan dominasi peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan.

Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 02 Kabupaten Blitar yang sejumlah 15 anak. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa RKM (Rangkuman Kegiatan Mingguan), RKH (Rangkuman Kegiatan Harian), lembar unjuk kerja aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru.

Hasil penelitian tindakan pada anak didik mencapai ketuntasan pada siklus I mencapai 55% dikategorikan belum tuntas, siklus II mencapai 86,66% di kategorikan tuntas

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah pembelajaran permainan bola warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan menggunakan media yang bermacam – macam bagi anak sehingga anak belajar melalui kegiatan permainan dengan menyenangkan.

Di rekomendasikan bagi peneliti lain, penelitian ini di harapkan dapat mmberi pemahaman tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini

Kata kunci : kognitif, permainan bola warna, anak usia dini

A. Pendahuluan

Belajar awal dalam pendidikan formal dapat dilaksanakan di Taman Pendidikan Kanak-kanak.TK adalah tempat anak belajar, dan berkembang lewat permainan. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mendukung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik, untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan anak melalui berbagai permainan yang dapat menumbuhkan potensi anak secara optimal. Bermain mendukung tumbuhnya sikap kreatif,karena di dalam bermain anak dapat memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Menurut Tadkirohin (dalam Hastuti, 2011 : 1) permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal.

Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang mendidik anak terlalu dikekang, atau orang tua yang selalu mengawasi kegiatan anak. Kemampuan kognitif anak juga dipengaruhi oleh fasilitas-fasilitas atau media yang disedikaan baik di sekolah atau di rumah kurang memadai, kondisi lingkungan sekitar anak yang kurang kondusif atau aman bagi anak dalam bermain. Guru adalah pendidik yang memberi kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi. Guru juga tidak menyadari keragaman karakteristik anak, sehingga kemampuan kognitif anak dalam kegiatan sehari-hari kurang berkembang.Anak sekarang lebih suka menulis dan membaca dari pada permainan bola dengan berbagai warna. Perkembangan warna terutamapermainan bola warna di taman kanak-kanak sangat penting agar anak dapat berimajinasi sesuai apa yang ada dalam pikiranya.

Pendidikan anak usia dini hendaknya dilakukan secara konsisten, sehingga memiliki manfaat bagi anak dan orang tua. Seiring bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan di luar rumah yang dilakukan oleh lembaga pendidikan. Pendidikan di TK merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari.Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi di kelompok A TK Dharma Wanita kedawung 2, terdapat suatu masalah yaitu pengenalan warna, belum dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru maupun tujuan dari pelaksanaan pembelajaran.Banyak faktor yang menjadi penyebab masalah pengembangan kemampuan anak mengenal warna, salah satu diantaranya adalah karena keterbatasan permainan edukatif yang digunakan dalam mengenalkan warna kepada anak.Saat kegiatan pembelajaran anak masih ragu-ragu dan tidak mau melakukan perintah guru, yaitu anak tidak mau menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna sehingga masih harus dibujuk dan dibantu guru.Anak dalam pada kemampuan menunjuk warna masih ragu-ragu dan berganti-ganti, seperti saat guru meminta anak menunjuk warna kuning, anak masih menunjukkan 2 warna yang berbeda yaitu warna kuning kemudian berganti menunjuk warna oranye.Pada kemampuan menyebutkan warna, anak belum bisa membedakan warna merah dengan orange, kuning dengan oranye, hijau dengan biru, biru dengan ungu dan sebagainya.

Pembelajaran mengenal warna pada anak tidak berkembang disebabkan

karena tidak adanya dorongan atau motivasi guru dalam memfasilitasi kebutuhan bermain anak. Kurang adanya alat permainan yang dapat menambahkan kemampuan mengenal warna anak..Kurangnya media-media baik dirumah maupun di sekolah, mengakibatkan anak kurang aktif.Anak hanya bermain dengan benda-benda seadanya yang disediakan dirumah maupun di sekolah dan hanya terbatas jumlah dan jenisnya. Agar pengenalan warna pada anak berkembang secara optimal anak harus diberi kebebasan dalam bermain, disebabkan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak atau sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A TK Dharma wanita Kedawung 02 kemampuan kognitifanak masih rendah, hal ini diketahui dari 15 anak yang mendapatkan bintang 4 hanya empat anak, mendapatkan bintang 3 enam anak, mendapatkan bintang 2 tiga anak, dan yang mendapatkan bintang 1dua anak. Penyebab rendahnya dari hasilobservasi yaitu di dalam proses pembelajaran guru tidak memberikan media yang menarik, pembelajaran terlalu monoton, guru lebih aktif daripada anak. Rendahnya kegiatan Kelompok A dapat dialternatifkan dengan menggunakan media bola warna. Karena anak lebih mudah menerima kegiatan pembelajaran melalui kegiatan permainan bola warna. Hasil pengamatan yang dilakukan dari kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 02 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar, menunjukan bahwa perilaku anak masih belum dapat mengembangkan kemampuan kognitif, masih enggan mengenal warna. Beberapa anak juga masih sering bermain sendiri, saling bertengkar dan kurang fokus pada saat kegiatan pembelajaran kognitif di kelas. Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 02 masih kesulitan dalam hal mengenal warna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui bermain anak dapat memanfaatkan media bola warna yang dapat dijadikan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif juga membantu guru dalam mengajar, guru lebih mudah dalam menjelaskan dan anak akan cepat mengerti dan memahami penjelasan dari guru.

Dari uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya kemampuan mengenal warna pada anak melalui sebuah permainan.Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengenalan warna anak melalui permainan bola warna.maka dari itu penulis mengambil judul " Mengembangkan Kemampuan Mengenal warna Melalui Permainan Bola warna pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Kedawung 02".

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

Apakah permainan bola warna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna pada anak-anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kedawung 02, Kecamatan Nglegok kabupaten Blitar.?

Indikator keberhasilan melalui tindakan dan penelitian adalah : Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 02 Kecamatan Nglegok. Setelah diadakan penelitian tindakan kelas maka kemampuan kognitif anak akan meningkat.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK

Dharma Wanita Kedawung 2 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar, sebelum dilakukan penelitian.

2. Melakukan tindakan dengan melalui permainan bola warna, sebagai upaya meningkatkan kreatifitas pembelajaran dan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 2 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.
3. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dalam proses kegiatan pembelajaran melalui permainan bola warna pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 2 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.
4. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan bola warna pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 2 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut, menambah wacana manfaat media bola warna dalam pengembangan kemampuan mengenal warna pada anak.Sebagai dasar pemilihan permainan dalam pengembagan kemampuan mengenal warna pada anak.Sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah :
Mengembangkan prestasi belajar anak.Hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru :
Dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna bagi anak.Menambah pengetahuan tentang pembelajaran mengenal warna. Penelitian ini mampu memberi pengalaman dan menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga kualitas proses maupun produk pembelajaran meningkat.

c. Manfaat bagi anak :
Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Dharma Wanita Kedawung 02.Anak mampu berfikir secara logis sejak dini.Anak mampu menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan pengetahuan tentang bermacam warna.

d. Bagi peneliti lain
Bagi peneliti lain, penelitian ini di harapkan dapat memberi pemahaman tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini.

1. Pengertian kognitif

Istilah kognitif sering kali dikenal dengan istilah intelek.Intelek berasal dari bahasa inggris " *intellect*" yang menurut Chaplin (dalam Asrori, 2007) di artikan sebagai berikut "Proses kognitif,proses berfikir, daya menghubungkan kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental atau intelegensi"Terman (dalam Sujiono, 2007) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak. Hunt (dalam Sujiono,2007) mendefinisikan bahwa kognitif adalah tehnik untuk memproses informasi yang disediakan indra.

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau

berfikir.kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, merupakan tingkahlaku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir.Tahapan perkembangan ini, dalam pembelajaran di TK disampaikan berdasarkan landasan kurikulum.

2. Definisi perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan.perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi bagi anak. Pada anak usia pra sekolah (TK) pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remajadan dewasa. Hal tersebut senada dengan observai yang telah dilakukan Piaget (dalam Saputra dkk, 2004: 21) mengemukakan bahwa anak mampu mendemontrasikan berbagai pengaruh mengenai relatifitas dunia sejak lahir hingga dewasa.

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan menilai dan memikirkan lingkunganya.Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses pesikologis yang berkaitan dengan bagai mana individu mempelajari dan memikirkan lingkunganya Desmita, (2005).

Menurut Piaget (dalam Desmita, 2005) anak membangan secara aktif dunia kognitif mereka sendiri.anak tidak pasifmenerima informasi, melainkan berperan aktif didalam menyusun penetahuanya mengenai realitas.jika anak ingin mengetahui sesuatu, mereka harus membangaun pengetahuan tersebut sendiri.Pembelajaran yang diharapkanya adalah pembelajaran yang aktif,dimana peran guru sebagai penyedia bahan bahan yang sesuai, seperti ruangan serta petunjuk petunjuk yang mendorong anak untuk menemukan sendiri.

Pengetahuan tenteng perkembangan kognitif anak usia pra sekolah (TK) dapat membantu peran guru sebagai pembimbing pembelajar yaitu dengan menyusun kegiatan pembelajaran yang menyediakan materi kegiatan anak agar dapat menemukan sendiri konsep atau pemahaman,memberikan penjelasan atau saran yang dapat membantu anak dengan cara hati-hati yang sesuai dengan kemampuan anak sat itu, memonitor belajar anak, dan melatih anak untuk berkolaborasi dimana didorong untuk saling membantu satu sama lain.

3. Tahap-tahap perkembangan kognitif

Tahapan –tahapan intelektual dirumuskan oleh Pieget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak.Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Yusuf,2002) yang terdiri dari tahap :

1. Sensorimotorik (0-2 tahun)

2. Praoprasional (2-7 tahun)

3. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)

4. Operasional formal (11 tahun keatas)

Tahapan-tahapan kognitif tersebut pasti dialami anak dan tidak akan pernah ada yang terlewati walaupun tingkat kemampuan anak berbeda-beda (Saputra dkk, 2005: 21). Sesuai tahapan perkembangan kognitif Piaget tersebut, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap kedua yaitu Praoprasional, dimana pada tahap ini ciri pokok perkembangan praoperasional adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep - konsep *intuitif*(Budiningsih, 2004: 37). Akan sangat baik sekali jika memberikan stimulasi kepada anak pada periode ini agar perkembangan anak usia4-5 tahun berkembang secara maksimal. Berdasarkan ciri tersebut pembelajaran untuk anak usia dini khususnya 4-5 tahun harus disesuaikan dengan ciri-ciri perkembangan tahap pra oprasional. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna pendidik juga dapat menggunakan kegiatan yang menarik dan cara yang tepat dalam menyampaikannya. Melalui kegiatan yang menarik secara tidak langsung anak mengalami proses belajar, dari sini anak akan mengalami sendiri pengalaman langsung melalui proses belajar tersebut.

E. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di TK Dharma Wanita Kedawung 2 Kecaatan Nglegok Kabupaten Blitar. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun pertimbangan di lakukannya penelitian ini adalah di temukan fakta bahwa masih kurangnya kemampuan kognitif anak dalam mengelompokkan benda sesuai bentuk ukuran dan warnanya,sehingga peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran melalui media bola warna.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana penelitian ini berdasarka pada permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberasri 03 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Model peneitian yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto: 2010).

Dimana konsep penelitian tindakannya berupa perangkat-perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Keempat komponen tersebut di pandang sebagai satu siklus.

Peneliti terlebih dahulu melakukan refleksi awal yang dilanjutkan perencanaan tindakan 1 kemudian pelaksanaan 1, Apabila pelaksanaan 1 belum tercapai, maka peneliti melakukan refleksi dan melakukan perencanaan tindakan 2 yang dilanjutkan dengan pelaksanaan 2 dan seterusnya

E. Analisis Data

Untuk menguji hipotesis tindakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif kompetatif yakni untuk mengetahui perbandingan kemampuan anak atau ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah di lakukan tindakan penelitian.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah :

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

f = jumlah anak yang memperoleh bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan,siklus 1 sampai siklus 3.

Adapun norma yang di pakai dalam pengujian hipotsis adalah hipotesis di terima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan Kognitif dalam mengelompokkan warna tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 77%..

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas dalam siklus I yang dilakukan peneliti dan dibantu kolaborator adalah mengambil data penelitian berupa nilai ketuntasan hasil belajar.Data hasil ketuntasan belajar siswa pada kemampuan kognitif dengan bermain bola warnamelalui pencapaian indikator yang telah ditentukan.Adapun deskripsi data peningkatan kemampuanmotorik halus pada anak kelompok A di TK di TK Dharma Wanita Kedawung 02 ketuntasan belajar mencapai 55 %.

Data tersebut menunjukkan adanya kemajuan hasil kemampuan kognitif dengan bermain bola warna pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kedawung 02 kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.Tahun Ajaran 2015/2016. Kemajuan hasil belajar ini karena adanya 5 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan dari kondisi awal pra siklus ke siklus I. sehingga jumlah keseluruhan ketuntasan belajar pada siklus I sejumlah 5 siswa.

Bertolak dari hasil refleksi tersebut perlu adanya perbaikan pada siklus tindakan pada tahap II. Pada siklus ini guru diusahakan tetap menggunakan media yang sama dengan siklus I yaitu :bola warnamelalui permainan bola warna. Selain itu pemanfaatan waktu belajar pun harus seefisien mungkin.Sehingga ada kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi hasil.Pada siklus II ini diharapkan ada peningkatan hasil penugasan melalui bermain adonan tepung.

Namun dalam pelaksanaan tindakan kelas siklus I juga masih terdapat kelemahan atau kekurangan, adapun kelemahan atau kekurangan tersebut antara lain masih ada siswa yang kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, ada siswa bercanda sehingga siswa lain terganggu dan mengakibatkan pembelajaran kurang maksimal. Kelemahan tersebut dijadikan bahan pengembangan penerapan pembelajaran pada siklus II dengan cara penelitian lebih aktif memperhatikan siswa yang kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran serta memberikan dorongan agar siswa tersebut lebih aktif, untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam melakukan permainan panggung boneka, sebaiknya peneliti memberikan *applause* / pujian atau reward.

Hasil observasi atau pengamatan serta hasil refleksi selama pelaksanaan siklus I dapat di identifikasikan belum berhasil atau tuntas sesuai dengan persentase target pencapaian sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II

2. Deskripsi Data Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan perbaikan atas tindakan yang diberikan pada siklus I sebagai langkah awal peneliti bersama kolaborator membuat media dari

boneka yang menarik atau merangsang kemampuan anak untuk dapat dan lancar dalam berbicara dan mengungkapkan pendapatnya.

Selanjutnya dibuat tindakan III, pada perencanaan tindakan II yang dilaksanakan pada tanggal 26 April 2016peneliti menyiapkan seperangkat pembelajaran yang lebih baik dan pembuatan media yang lebih menarik dan bervariasi.

Selama pelaksanaan siklus II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan, adapun kelebihannya antara lain :

1. Sebagian besar siswa telah mampu permainan bola warna
2. Melalui pembelajaran dengan bermain bola warna siswa lebih tertarik, antusias, senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Dalam kegiatan mengelompokkan bola sudah sesuai warnanya

Hasil observasi atau pengamatan serta refleksi selama pelaksanaan siklus II dapat di identifikasikan telah berhasil atau tuntas sesuai dengan persentase target pencapaian yaitu 86 % sehingga penerapan media dengan menggunakan bermain adonan tepung berhasil sesuai dengan tujuan penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kemampuan anak dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media bola warna mengalami peningkatan dengan berbagai upaya perbaikan pelaksanaansiklus I dan pelaksanaan siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran bermain bola warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi Anak Kelompok A TK Dharma Wanita kedawung 02 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2015-2016.

B. Saran

1. Bagi guru Taman kanak – kanak
   Hendaknya para guru dapat menggunakan media benda konkret dalam mengembangkan kemampuan anak khususnya dalam mengelompokan benda, ataupun media-media lain yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi lembaga TK
   Lembaga pendidikan khususnya lembaga pendidikan taman kanak-kanak hendaknya media-media pembelajaran yang menarik bagi anak,sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak akan tercapai lebih maksimal,khususnya pada kemampuan bidang kognitif.

3. Bagi orang tua
   Orang tua diharapkan dapat membimbing anaknya dalam kegiatan belajar mengajar dirumah,serta menyediakan media-media pembelajaran yang dapat membantu anak meningkatkan kemampuan kognitif, maupun bidang kemampuan yang lainnya.

4. Bagi peneliti lain
   Bagi peneliti lain, penelitian ini di harapkan dapat memberi pemahaman tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan konsep dasar perkembangan anak Usia dini*.Jakarta: Universitas terbuka

Arikunto, Suharsimi. Suhadjono, Supardi. 2008. Cetakan Keenam. *Penelitian*

Tindakan kelas.Jakarta: Bumi Aksara.

Asrori, Mohammd. 2007. *Psikologi pembelajaran*. Bandung : CV Wacana prima

Asri Budiningsih. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional, 2009.*Peraturan Menteri Pendidikan NasionalRepublikIndonesia*. Jakarta : depdiknas.

Desmita, 2005. *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Fuad, Jauhar. 2010. *Teknologi dan media pembelajaran*. Kediri: IAIT Kediri

Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Montolalu. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius

Sujiono, Yuliani, N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PTIndek

Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain Mainandan Permainan*. Jakarta : Depdikbud.

Yudha. M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yusuf, Syamsu.2005 *psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Zaman, Badru. 2008. *Media dan sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka