MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENGENALAN WARNA MELALUI PERMAINAN CAMPUR WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 BANJARSARI KECAMATAN NGANTRU KABUPATEN TULUNGAGUNG

TAHUN PELAJARAN 2014-2015

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh :

SULAMI

NPM. 13.1.01.11.0411P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

SULAMI

NPM. 13.1.01.11.0411 P

Judul :

"MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENGENALAN WARNA MELALUI PERMAINAN CAMPUR WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 BANJARSARI KECAMATAN NGANTRU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015"

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 16 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi	**ROSA IMANI KHAN, M.Psi**
NIDN. 0720058503	NIDN. 0705068602

Skripsi oleh :

SULAMI
NPM. 13.1.01.11.0411 P

Judul :

"MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENGENALAN WARNA MELALUI PERMAINAN CAMPUR WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 BANJARSARI KECAMATAN NGANTRU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015"

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd
2. Penguji I : ROSA IMANI KHAN, M.Psi
3. Penguji II : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENGENALAN WARNA MELALUI PERMAINAN CAMPUR WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 BANJARSARI KECAMATAN NGANTRU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015

SULAMI

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

ABSTRAK

Pada umumnya anak TK masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, terutama dalam pengenalan warna. Kondisi tersebut salah satunya dipengaruhi dari kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran kepada anak. Untuk itu guru memerlukan metode pembelajaran yang tepat. Permainan campur dapat membantu anak didik dalam mengenal warna-warna. Permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah penerapan permainan campur warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Kec. Ngantru Kab. Tulungagung? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui permainan campur warna dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang meliputi tiga siklus. Tiap siklus dilakukan secara berurutan yang terdiri dari empat tahap yaitu : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi dan 4) refleksi. Data penelitian diambil melalui metode eksperimen di kelas. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, diperoleh hasil penelitian pada siklus I sebesar 44,44 %, siklus II hasil yang dicapai sebesar 60,49% dan siklus III sebesar 88,89%.

Dilihat dari hasil penelitian yang terus meningkat dari siklus 1 sampai 3, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan campur warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Kec. Ngantru. Berdasarkan simpulan di atas, para guru diharapkan bisa menerapkan permainan-permainan yang melibatkan anak langsung seperti campur warna sehingga dapat menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran agar berjalan lebih baik dan proses belajar anak menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci *: Bermain Campur Warna, Kemampuan Kognitif*

I. PENDAHULUAN

Kreatifitas anak dalam melakukan kegiatan mencampur warna ini masih tergolong rendah dilihat dari segi aspek indikator memperhatikan guru, ketepatan dalam menggunakan alat peraga, kemampuan bertanya dalam mencampur warna dengan benar, sehingga anak masih belum bisa menerima, memperhatikan penjelasan dari peneliti secacara detail. Oleh karena itu solusi dalam meningkatkan/ mengembangkan kognitif anak peneliti melakukan kegiatan mencampur warna ini berupaya memberikan pengarahan, penjelasan secara detail agar anak selalu memperhatikan peneliti, memberikan bimbingan bagaimana menggunakan media kepada anak untuk melatih kemampuan mencampur warna dengan tepat, sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan kecermatan, daya pikir, kemauan untuk mencoba / bereksperimen.

Di dalam permainan terdapat bermacam kegiatan termasuk kegiatan kemampuan kognitif khususnya mencampur warna. Karena dalam mencampur warna adalah pembelajaran untuk mengembangkan seni anak dalam mewarnai gambar atau seni tulis selain kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Karena itulah kami adakan penelitian.

Dengan mencampur warna di Taman Kanak-kanak diperlukan karena untuk mengembangkan seni dalam melukis atau mewarnai suatu gambar. Selain itu pencampuran warna ini itu akan membentuk sikap kritis, cermat, dan kreatif pada diri anak.

II. BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan lingkungannya.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget juga meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga dewasa. Dalam hal ini Piaget (dalam Wiwien, 2008: 41) membagi tahap perkembangan kognitif manusia menjadi 4 tahap, yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (Usia 0 - 2 tahun)
b. Tahap Pra-Operasional (2 - 7 tahun)
c. Tahap Kongkret Operasional (7 - 11 tahun)
d. Tahap Formula Operasional (11 tahun - Dewasa)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

Berikut adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

a. Bermain
b. Metode Pemberian Tugas
c. Metode Demonstrasi
d. Metode Tanya Jawab/ Bercakap-cakap
e. Metode Percobaan/ Eksperimen
f. Metode Bercerita
g. Metode Karya Wisata
h. Metode Dramatisasi

2. Kajian Metode Eksperimen

a. Pengertian Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberi perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya (Depdiknas, 2005: 25).

Menurut pendapat Suharnan (2011 : 5.134) bahwa rasa ingin tahu merupakan motivasi penting bagi lahirnya karya-karya kreatif. Berdasarkan hasil penelitian Sternberg (1985: 98) menunjukkan bahwa salah satu karakter penting dari orang kreatif adalah rasa ingin tahu yang tinggi, bahkan telah dimiliki sejak kecil. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi lahirnya kreatifitas.

b. Manfaat dan Tujuan Penggunaan Metode Eksperimen

Eksperimen yang berhasil biasanya diawali aleh pembuatan rancangan program eksperimen yang rinci dan hati-hati. Adapun langkah-langkah pemakaian metode eksperimen menurut Gunarti, dkk (2008, 11.21) adalah sebagai berikut :

1) Tahap I : Mempersiapkan eksperimen
2) Tahap II : Pelaksanaan eksperimen
3) Tahap III : Mengambil kesimpulan dari hasil eksperimen

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Eksperimen

Manfaat yang dapat diraih melalui pembelajaran dengan metode eksperimen akan berdampak pada seluruh aspek-aspek perkembangan anak, menurut Gunarti, dkk (2008. 11.7)

d. Cara Pembelajaran Kognitif Melalui Eksperimen

Pembelajaran kognitif melalui eksperimen adalah mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna di campur.

e. Media

Adapun media yang akan digunakan yaitu : Gelas plastik, air, pewarna / cat air (merah, biru, dan kuning).

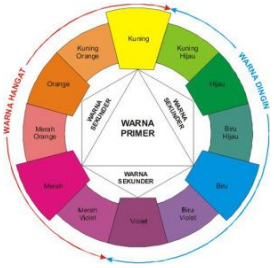
3. Kajian Permainan "Mencampur Warna"

a. Pengertian Warna

Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna. Widia (2007:8.36) menjelaskan bahwa : warna merupakan unsur rupa yang amat penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diserap oleh indera penglihat manusia. Nugraha (2008:5:34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Dengan demikian warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Teori Brewster dalam (Widia ; 2007:8.36) mengemukakan bahwa warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna yaitu warna primer, skunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna Brewster.



Gambar 2.1: Lingkaran warna Brewster (Nugraha, 2008:5.36)

Menurut teori Brewster, mengacu pada lingkaran warna di atas dapat dipaparkan sebagai berikut

1) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Tiga warna primer itu adalah : Merah (seperti darah), kuning (seperti kuning telur) dan biru (seperti langit atau laut).

2) Warna sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan demikian sangat jelas bahwa warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer.

3) Warna tersier

Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder.

4) Warna kuarter

Wama kuarter adalah warna keempat yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. .

5) Warna netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Sejalan dengan teori Brewster, Munsell dalam (Widia ; 2007:837) mengemukakan bahwa: Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut sebagai warna primer, yaitu warna merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila warna dua warna primer masing-masing dicampurkan, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna skunder akan dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.

b. Cara Membuat Campuran Warna

Adapun alat dan bahan dalam kegiatan mencampur warna adalah : Gelas plastik, air, pewarna / cat air (merah, biru, dan kuning) dengan cara kerjanya teteskan satu warna cat air dengan satu warna lain ke dalam gelas plastik lalu diaduk kemudian selanjutnya diskusikan apa yang terjadi, setelah guru mendemonstrasikannya anak diajak untuk bereksplorasi sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh guru.

c. Hubungan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dengan Metode Permainan Mencampur Warna

Hubungan antara keduanya sangat terkait melalui permainan campur warna dengan metode eksperimen memberi kesempatan anak untuk mengenal dan menyebutkan nama warna, bereksplorasi, memanipulasi, mengulang-ulang, mem-praktekkan, dan mendapatkan pengetahuan baru yang belum diketahui oleh anak sebelumnya. Dengan demikian diharapkan kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan rnencampur warna melalui metode eksperimen, karena melalui kegiatan ini memungkinkan anak untuk bereksperimen menemukan pengalaman atau hal-hal baru yang belum mereka ketahui

sebelumnya, hal-hal baru itu kemudian akan diaplikasikan diluar dunia bermainnya.

B. Kerangka Berpikir

Pengembangan kognitif merupakan salah satu cara dalam melatih anak untuk berfikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis. Mencampur warna merupakan media yang sangat cocok digunakan dalam pengembangan kognitif. Untuk itu dalam pembelajaran mencampur warna dibutuhkan suasana yang rnenyenangkan dan media sudah direncanakan dengan baik dalam penggunaan dikelas. Oleh karena itu peneliti mencoba menghadirkan percobaan mencampur warna dengan bermain sambil belajar yang diharapkan mampu mengembangkan potensi anak secara optimal dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi optimal. Salah satu tujuan pendidikan kita adalah mengoptimalkan kemampuan anak dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna secara fisik, intelektual dan emosional.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

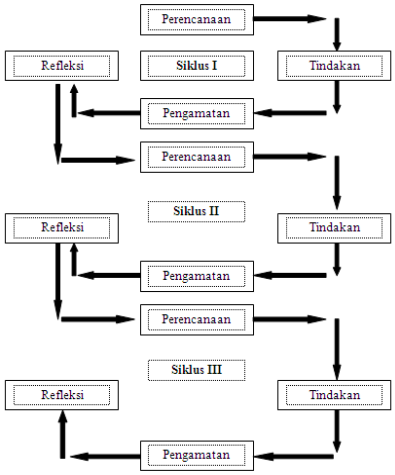
Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Desa Banjarsari, Kecamatan Ngantru, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Dengan subyek penelitian adalah peserta didik Kelompok A (umur 4-5 tahun) dengan jumlah 27 anak, terdiri 12 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

Penelitian ini memilih Kelompok A (umur 4-5 tahun) sebagai subyek penelitian karena anak kelompok ini masih perlu adaptasi atau penyesuaian dengan hal-hal baru juga masih sulit menerima materi pembelajaran kognitif salah satunya percobaan pencampuran warna.

B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini Model Penelitian Tindakan (PTK) yang digunakan adalah berdasarkan pada PTK Model Kemmi's dan Taggart (1998) yang terdiri dari 4 komponen, dengan 3 siklus.

Hubungan ke empat komponen tersebut digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 3.1
Bentuk Alur PTK menurut Kemmis & Taggart (1998)

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai pada saat penyusunan proposal. Diawali dengan identifikasi masalah-masalah pembelajaran di kelompok A TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/2015 terutama pada bidang kemampuan kognitif. Peneliti mencatat setiap permasalahan yang berhubungan dengan bidang pengembangan kemampuan mengenal warna. Indikator bidang pengembangan kognitif yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah:

a. Mengelompokkan benda-benda sesuai dengan warna (Kognitif: 14)
b. Mengurutkan benda berdasarkan warna (Kognitif: 24)
c. Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (Kognitif: 10)

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan RKM dan RKH dan dapat dilihat di lampiran. RKM dan RKH ini telah disusun dan memperagakan pembelajaran melalui permainan campur warna, peneliti mengamati proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, mengamati perubahan-perubahan perilaku anak dan perubahan kemampuan dasar terutama kemampuan kognitif dalam mengenal warna, meningkatkan motivasi anak yang lebih menarik pada kegiatan belajar dan anak dapat mengenal warna dengan benar.

3. Observasi

Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan

terhadap jalannya kegiatan pembelajaran. Peneliti mencatat setiap proses pembelajaran masalah-masalah yang terjadi serta akibat yang ditimbulkan pada proses kegiatan pembelajaran. Fokus pengamatan adalah siswa dan guru.

4. Refleksi

Peneliti melakukan analisis berbagai peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk menemukan keterbatasan, kekurangan, kelemahan yang terjadi pada proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus II.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Eksperimen

Metode eksperimen mengembang-kan kemampuan berpikir ilmiah anak. Contoh kegiatan dengan metode eksperimen adalah mencampur warna. Anak dilibatkan dalam pengalaman langsung tentang perubahan warna. Guru memberikan contoh hasil eksperimen warna dan anak mencari tahu proses terjadinya warna tersebut melalui percobaan. Melalui metode eksperimen, anak belajar menemukan fakta–fakta tentang warna dan mencari tahu sebab perubahan warna (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 32). Penilaian berdasarkan unjuk kerja anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah bahan rekaman selama penelitian berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto dan hasil pembelajaran. Foto dapat memberikan gambaran tentang distribusi penduduk, lokasi geografis, sistem persekolahan dan lain-lain. Foto juga digunakan peneliti untuk memahami bagaimana pada subyek memandang dunianya. Selain itu foto banyak digunakan bersama-sama dengan pengamatan berperan serta, saat-saat suatu peristiwa yang bernilai sejarah, ritual dan kultural (Moloeng, 1994: 56).

D. Teknis Analisis Data

1. Proses analisis data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari: pengamatan yang sudah ditulis, dokumen foto, dan format penilaian. Kegiatan analisis data menggunakan pedoman bahwa meningkatnya kemampuan kognitif dalam pengenalan warna melalui permainan mencapur warna diindikasikan dengan tercapainya indikator bidang kemampuan kognitif.

Data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi kemudian ditulis ulang, dipaparkan apa adanya, kemudian dipilah-pilah sesuai dengan fokus penelitian. Setelah melalui proses analisis dalam kerangka memperoleh data yang akurat, kemudian disimpulkan dan dimaknai. Adapun rumus untuk menentukan persentase kemampuan kognitif anak yang dikutip dari Depdiknas (2004: 35) adalah:

$$\text{Jumlah} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah Anak}} \text{x}100\%$$

2. Standar Nilai Keberhasilan

Dalam pembelajaran bidang pengembangan kemampuan kognitif anak, guru memiliki kebijakan untuk menentukan nilai minimal dalam belajar. Standar minimal peningkatan kemampuan individu pada bidang kemampuan kognitif adalah apabila anak mampu mencapai nilai bintang 3 dan bintang 4. Artinya kemampuan kognitif anak sudah berkembang dengan baik.

Standar nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan minimal 75%. Artinya kemampuan kognitif anak dinyatakan meningkat juga rata-rata ketuntasan dalam kelas mencapai minimal 75%.

Penentuan Kualitas Kemampuan Kognitif dalam mengenal warna

Persentase	Kualifikasi Kemampuan Kognitif	Ket
75% - 100%	Sangat tinggi	★★★★
50% - 74%	Tinggi	★★★
25 - 49%	Cukup	★★
0% - 24%	Kurang	★

Sumber dari Arikunto (1998)

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/2015.

Pada siklus I, II dan III jumlah murid yang mengikuti observasi sebanyak 27 anak didik. Anak-anak tersebut masih tergolong rendah dalam pencapaian kemampuan kognitif mengenai warna.

Media belajar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media anak langsung. Sumber belajar berupa kegiatan bermain campur warna. Alat pembelajaran berupa anak, bola plastik warna warni, gambar dan cat air sudah disiapkan sebelum kegiatan dilaksanakan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, meliputi : 1) Pembuatan rencana kegiatan mingguan (RKM) dan pembuatan rencana kegiatan harian (RKH) yang mengacu pada kurikulum 2006 dengan indikator-indikator yang disesuaikan dengan kemampuan dasar dan kemampuan yang akan dicapai, 2) Menyusun skenario pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2015. Dalam tahap ini peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, meliputi: Pertemuan diawali dengan berbaris, salam, guru mengajak berdo'a bersama, presensi, bercakap-cakap tentang rekreasi ke pantai Popoh, dan menyanyi lagu nelayan. Selanjutnya anak-anak masuk pada kegiatan inti. Mewarnai bentuk gambar pantai Popoh, menirukan gerakan pohon dan mengelompokkan bola-bola plastik sesuai dengan warna sejenis.

c. Tahap Observasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses observasi. Adapun hasil observasi pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 4.1
Penilaian Indikator Kognitif Pengenalan Warna

No	Nama Anak	Skor Penilaian Anak											
		Mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna (kog. 14)				Mengurutkan benda berdasarkan warna (kog. 24)				Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (kog. 10)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Abid R.	v				v				v			
2	Adisya S.		v				v					v	
3	Ahmad R.			v				v			v		
4	Anindya I.			v			v				v		
5	Fildza Z.				v			v				v	
6	Firman D.				v			v				v	
7	Herlin E.		v					v				v	
8	Kirania D.	v					v				v		
9	Maura Y.	v				v				v			
10	M. Alfarizal		v			v				v			
11	M. Zudha		v				v				v		
12	M.Fahmi			v				v			v		
13	M. Fathur	v					v					v	
14	M. Roghib		v					v			v		
15	M Yudianto			v			v					v	
16	M. Atho'illah			v			v				v		
17	Nadira A.		v					v				v	
18	Naufal Z.	v						v				v	
19	Naysheilla Z.		v				v				v		
20	Nur'aisah C.		v				v				v		
21	Revandika I.			v		v				v			
22	Rizki A.		v				v				v		
23	Rizky N.			v			v				v		
24	Silvi S.			v				v				v	
25	Syiva F.			v				v				v	
26	Tastaladza				v				v				v
27	M. Raditya	v					v				v		
Skor Keberhasilan		44,44%				48,15%				40,74%			
Jumlah anak		12				13				11			
Rata-rata		44,44%											

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan anak mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna menunjukkan prosentase sebesar 44,44%. Kemampuan anak mengurutkan benda berdasarkan warna menunjukkan prosentase sebesar 48,15%. Sedangkan kemampuan anak menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur menunjukkan prosentase sebesar 40,74%. Sehingga dari hasil penelitian keseluruhan pada siklus I menunjukkan kemampuan kognitif anak dengan prosentase sebesar 44,44%. Nilai ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum tuntas dan belum sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, sehingga diadakan perbaikan pada siklus ke II.

2. Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2015. Pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas yakni menunjukkan RKM dan RKH serta yang paling utama adalah adanya perbaikan dari siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dengan adanya perbaikan dari siklus II. Meliputi : Pertemuan diawali dengan berbaris, berdo'a bersama, presensi, bercakap-cakap tentang macam-macam kendaraan untuk rekreasi, menyanyi lagu kereta api. Selanjutnya anak-anak masuk pada kegiatan inti. Mewarnai kendaraan yang disukai, naik sepeda roda dua, lalu mengurutkan gambar gerbong kereta api. Selanjutnya bermain bebas, cuci tangan, do'a. Kegiatan akhir, tanya jawab tentang kegiatan hari ini, informasi kegiatan besok, do'a, salam, pulang.

c. Tahap Observasi

Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses observasi. Adapun hasil observasi pada siklus II sebagai berikut :

Tabel 4.2
Penilaian Indikator Kognitif Pengenalan Warna

No	Nama Anak	Skor Penilaian Anak

		Mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna (kog. 14)				Mengurutkan benda berdasarkan warna (kog. 24)				Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (kog. 10)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Abid R.	v					v				v		
2	Adisya S.			v				v				v	
3	Ahmad R.			v				v					v
4	Anindya I.		v						v			v	
5	Fildza Z.			v				v					v
6	Firman D.				v				v				v
7	Herlin E.			v				v			v		
8	Kirania D.		v				v			v			
9	Maura Y.	v				v					v		
10	M. Alfarizal		v			v						v	
11	M. Zudha			v				v			v		
12	M.Fahmi			v				v				v	
13	M. Fathur				v		v			v			
14	M. Roghib		v					v			v		
15	M Yudianto			v			v					v	
16	M. Atho'illah		v					v				v	
17	Nadira A.			v				v			v		
18	Naufal Z.				v			v			v		
19	Naysheilla Z.		v				v					v	
20	Nur'aisah C.			v				v			v		
21	Revandika I.	v				v						v	
22	Rizki A.		v				v				v		
23	Rizky N.			v				v				v	
24	Silvi S.				v				v				v
25	Syiva F.			v				v				v	
26	Tastaladza				v				v				v
27	M. Raditya			v			v			v			
Skor Keberhasilan		**62.96%**				**62.96%**				**55.56%**			
Jumlah anak		**17**				**17**				**15**			
Rata-rata		**60.49%**											

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan anak mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna menunjukkan prosentase sebesar 62,96%. Kemampuan anak mengurutkan benda berdasarkan warna menunjukkan prosentase sebesar 62,96%. Sedangkan kemampuan anak menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur menunjukkan prosentase sebesar 55,56%. Sehingga rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak pada siklus II menunjukkan sebesar 60,49%. Nilai ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum tuntas dan belum sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, sehingga diadakan perbaikan pada siklus ke III.

4. Pelaksanaan siklus III

a. Tahap Perencanaan

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2015. Pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tidakan kelas, yakni menyusun RKH dan RKM serta pemusatan perhatian yang paling utama adalah adanya perbaikan dari siklus II yaitu anak dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dengan adanya perbaikan dari siklus II. Dalam melaksanakan siklius III guru sudah benar-benar memanfaatkan waktu, dan metode. Meliputi : Pertemuan diawali dengan berbaris, salam, berdo'a bersama, bercakap-cakap tentang perlengkapan rekreasi, menyanyi lagu becak. Masuk pada kegiatan inti. Menghubungkan gambar/benda dengan kata, berjalan di atas papan titian, bermain campur warna, istirahat, bermain bebas, cuci tangan, doa, makan, minum. Masuk kegiatan akhir tanya jawab tentang kegiatan hari ini, informasi kegiatan besok, doa, salam, pulang.

c. Tahap Observasi

Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses observasi. Adapun hasil observasi pada siklus III sebagai berikut :

Tabel 4.3
Penilaian Indikator Kognitif Pengenalan Warna

No	Nama Anak	Skor Penilaian Anak											
		Mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna (kog. 14)				Mengurutkan benda berdasarkan warna (kog. 24)				Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (kog. 10)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Abid R.		v					v			v		
2	Adisya S.				v				v				v
3	Ahmad R.				v				v				v
4	Anindya I.			v					v			v	
5	Fildza Z.			v				v					v
6	Firman D.				v				v				v
7	Herlin E.				v				v			v	
8	Kirania D.				v			v				v	
9	Maura Y.			v			v				v		
10	M. Alfarizal			v				v					v
11	M. Zudha			v					v			v	
12	M.Fahmi			v					v			v	
13	M. Fathur				v			v				v	
14	M. Roghib			v				v				v	
15	M Yudianto				v			v					v
16	M. Atho'illah			v				v					v
17	Nadira A.				v			v				v	
18	Naufal Z.				v			v				v	
19	Naysheilla Z.			v				v					v
20	Nur'aisah C.							v				v	
21	Revandika I.		v				v				v		
22	Rizki A.			v				v			v		
23	Rizky N.			v				v					v
24	Silvi S.				v				v				v
25	Syiva F.				v				v			v	
26	Tastaladza				v				v				v
27	M. Raditya				v			v				v	
Skor Keberhasilan		**88.89%**				**92.59%**				**85.19%**			
Jumlah anak		**24**				**25**				**23**			
Rata-rata		**88.89%**											

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan anak mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna menunjukkan prosentase sebesar 88,89%. Kemampuan anak mengurutkan benda berdasarkan warna menunjukkan prosentase sebesar 92,59%. Sedangkan kemampuan anak menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur menunjukkan prosentase sebesar 85,19%. Sehingga rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak pada siklus III menunjukkan prosentase sebesar 88,89%. Nilai ini menunjukkan bahwa prosentase kemampuan kognitif sudah sesuai dengan criteria ketuntasan yang telah ditetapkan penulis yakni minimal 75%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar siswa dari siklus I , II dan III dapat dipresentasikan melalui tabel berikut :

Tabel 4.4
Data Hasil Pengamatan pada Siklus I, II dan III

No	SIKLUS	INDIKATOR PENILAIAN		
		Mengelompok-kan benda-benda sesuai dengan warna (kog. 14)	Mengurut-kan berdasar-kan warna (kog. 24)	Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (kog. 10)
1	I	44,44%	48,15%	40,74%
2	II	62.96%	62.96%	55.56%
3	III	88.89%	92.59%	85.19%

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 18.52% dari siklus pertama ke siklus kedua dan 25.93% dari siklus kedua ke siklus ketiga. Dengan demikian terjadi rata-rata peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 22,22%.

Tabel 4.5
Perbandingan Kriteria yang ditetapkan dengan siklus ketiga

No	Kondisi	ASPEK YANG DINILAI			
		Menge-lompok-kan benda-benda sesuai dengan warna (kog. 14)	Mengu-rutkan berdasar kan warna (kog. 24)	Mencoba menceri-takan apa yang terjadi jika warna dicampur (kog. 10)	Rata-Rata
1	Kriteria	75%	75%	75%	75%
2	Siklus III	88.89%	92.59%	85.19%	88.89%
	Keterangan	Terlam-paui	Terlam-paui	Terlam-paui	Terlamp aui

Data diatas menunjukkan bahwa kondisi anak didik yang terlibat dalam proses pembelajaran telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian disimpulkan bahwa kegiatan bermain campur warna dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif dikatakan berhasil.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang ditemui oleh peneliti adalah anak didik yang tidak terbiasa dengan metode atau cara pengajaran yang baru. Pada awalnya anak didik kurang bisa menerima dan mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. Anak cenderung malas mengikuti permainan dan pembelajaran dengan menggunakan permainan campur warna. Anak didik menganggap bahwa kemampuan kognitif mereka sudah baik sehingga anak didik malas untuk belajar. Untuk keterbatasan yang ditemui peneliti adalah keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa :

Pembelajaran melalui pencampuran warna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Tahun Pelajaran 2014/2015 Kecamatan Ngantru, Kabupaten Tulungagung.

B. Saran

1. Bagi guru
a. Bagi guru, hendaknya dalam kegiatan pembelajaran bisa menerapkan permainan-permainan yang melibatkan anak langsung.
2. Bagi anak
a. Permainan campur warna dapat menarik minat anak dalam pembelajaran agar berjalan lebih baik
b. Proses belajar anak menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagi orangtua
a. Bagi orangtua, sebaiknya menyediakan media permainan yang dapat merangsang kegiatan anak sesuai dengan imajinasi mereka.
b. Agar anak-anak mereka nantinya menjadi pribadi yang kreatif dan berkarya.
4. Sekolah
a. Bagi lembaga TK khususnya, TK Dharma Wanita 02 Banjarsari Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung dan taman kanak-kanak lainnya hendaknya melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran anak.
b. Menyediakan alat-alat permainan alat edukatif agar proses belajar berlangsung lebih efektif

dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran juga dapat dilaksanakan di luar kelas dan halaman sekolah agar anak memiliki ruang gerak yang lebih luas.

5. Peneliti berikutnya

a. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya campur warna yang digunakan lebih bervariasi dan tampilan yang lebih menarik.

b. Anak lebih kreatif dalam menyampaikan dan komunikatif dalam menyampaikan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Ashar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta : Depdiknas.

Depdiknas. 2002. *Aspek-Aspek Pengembangan Anak Usia Dini*.

Depdiknas. 2003. *Modal Pendidikan Kecakapan Hidup di TK*. Jakarta.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.

Djamarah, Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Eliyawati. 2005. *Karakteristik Anak Usia Dini*.

Elizabeth .B Hurlock. 2000. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga

Hopkins. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas.*

Moeslichatoen. 2003. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta: Papar Sinar Sinanti.

Nugraha, Ali. 2004. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Prof. Dr. Suharnan, M.S. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.

Rahardja, Amy. 2012. *Teori Warna Breswters*. http://i-contcreation.blogspot.com/2012/12/teori-warna-untuk-interior.html, diunduh tanggal 5 Februari 2015

Sa'adun. 2009. *Kumpulan Penelitian Tindakan Kelas*.

Soemarti, Patmonodewo. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah, Cetakan Kedua*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sujiono, N. (2009). *"Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini"*. Jakarta: PT Indeks

Sujiono. 2005. *Ranah Kemampuan Anak : Ulasan Bloom*. Yogyakarta : Media Pustaka Raya.

Suyanto, A. 2005. *Perkembangan Anak Didik*. Jakarta : Insan Media Press.

Wiwin Dinar, Prastili. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Yulianti Nurani, Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zoleha, Fitri. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia Dini di PAUD Bunga Jempa UPTD SKB Kabupaten Lebong*. http://repository.unib.ac.id/8545/2/FK.pdf, diunduh pada 18 Januari 2015.