ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI PERMAINAN BAJAK LAUT MERAH PADA ANAK KELOMPOK A RA DARUSSALAM BRENGGOLO PLOSOKLATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

UMI ALQORIAH
NPM 14.1.01.11.0063

Dibimbing oleh :

1. **Veny Iswantiningtyas, M.Psi.**
2. **Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURATPERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2018

Yang bertanda tangandibawahini:

Nama Lengkap	: UMI ALQORIAH
NPM	: 14.1.01.11.0063
Telepon/HP	: 085791875000
Alamat Surel (Email)	: umialqoriahtegar13@gmail.com
Judul Artikel	:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA
MELALUI PERMAINAN BAJAK LAUT MERAH PADA ANAK KELOMPOK A
RA DARUSSALAM BRENGGOLO PLOSOKLATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Fakultas – Program Studi	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan – PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jln. Kh. Achmad Dahlan No. 76

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui, Kediri, 2 Juli 2018

Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Veny Iswantiningtyas, M.Psi.	Ayu Titis Rukmana S., M. Sn.	Umi Alqoriah
NIDN. 0704118202	NIDN. 0719128803	NPM.14.1.01.11.0063

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI PERMAINAN BAJAK LAUT MERAH PADA ANAK KELOMPOK A RA DARUSSALAM BRENGGOLO PLOSOKLATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

UMI ALQORIAH
NPM : 14.1.01.11.0063
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Prodi PG-PAUD
Email : umialqoriahtegar13@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi. dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal warna pada anak kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri belum berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran mengenal warna belum terdapat unsur pemainan edukatif yang menarik bagi anak. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan permainan bajak laut merah dalam kegiatan pembelajaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna anak kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Taggart (spiral refleksi diri) dengan tiga siklus dengan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A RA Darussalam Benggolo yang berjumlah 27 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penilaian hasil unjuk kerja untuk anak didik. Berdasarkan analisis data pada siklus I, siklus II dan siklus III setelah diterapkan permainan bajak laut merah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna sebesar 80%. Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, tindakan pembelajaran melalui permainan bajak laut merah dapat dibuktikan kebenarannya mampu mengembangkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

KATA KUNCI: mengenal warna, permainan, bajak laut merah.

I. LATAR BELAKANG

Gardner (dalam Sujiono, 2013:1.20) Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Menurut Piaget (dalam Danim, 2011: 50) menyatakan bahwakognitif anak-anak prasekolah dibatasi oleh egosentrisme atau ketidakmampuan anak untuk membedakan antara titik pandang mereka sendiri dan sudut pandang orang lain.

Santrock (dalam Gunarti dkk., 2014: 2.24) Perkembangan Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dan pengalaman hidup sehari-hari anak-anak kecil akhirnya mengatasi bentuk egosentrisme awal ketika belajar bahwa orang lain memiliki pandangan, perasaan, dan keinginan yang berbeda-berbeda. Perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah perkembangan anak dalam memikirkan sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Piaget dalam (Sujiono, 2007: 154-155) juga mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak merupakan interaksi dan hasil kematangan usia danadanya faktor lingkungan. Menurut Piaget (dalam Desmita, 2014: 98-100) mengemukakan bahwa pikiran anak kecil berbeda secara kualitatif dibandingkan dengan anak yang lebih besar. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap seperti yang dikemukakan Piaget (dalam Sujiono, 2007: 2.6) perkembangan kognitif anak memiliki empat tahap periode yaitu *periode sensorimotor, pra-operasional, oprasional kongrit* dan *operasional formal*. Semua perkembangan dari tahapan periode tersebut sangat penting untuk distimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal. Jean Piaget berpendapat bahwa tahapan perkembangan kognitif anak RA kelompok A yaitu usia 4-5 tahun berada pada tahap *Pra-Operasi*. Tahap ini aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasi tetapi anak mulai bisa memahami realitas dilingkungan. Perkembangan pada tahap ini bermula pada saat anak telah memahami suatu objek-objek secara

sempurna. Artinya, anak sudah mempunyai kesadaran akan eksistensi suatu benda yang dan atau biasa ada walaupun benda tersebut sudah tidak dilihat atau didengarnya lagi (Winataputra dkk, 2012: 3.40). Enam aspek perkembangan anak (aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahsa dan seni) semua itu pelu dikembangkan atau di stimulasi sebaik mungkin agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Berdasarkan pengertian perkembangan kognitif diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir secara luas serta kemampuan individu anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa sehingga nantinya dapat memecahkan masalah yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu dari aspek tersebut yaitu perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengenal warna. Mengenal warna merupakan salah satu aspek dan kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak, dan juga dapat merangsang kepekaan penglihatan. Warna dapat di definisikan sebagai sebagian dari indera penglihatan, atau sebagai sifat cahaya yang dipancarkan (Maslich, 2013: 45-46). Pengenalan warna bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting, karena dengan warna anak akan lebih mudah mengenal dan mengetahui suatu benda. Banyak orang tua yang hanya mengajarkan kepada anaknya tentang berhitung, padahal pengenalan warna pada anak usia dini juga tidak kalah pentingnya dengan pengenalan berhitung. Faktor lain dan persoalan begitu rendahnya anak dalam mengenal warna yang sering itu terjadi disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung selama ini sangat pasif. Hanya terpusat pada satu kegiatan yang sering diulang-ulang, menggunakan lembar kegiatan yang ada pada buku majalah. Kurangnya media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran. Selain itu media yang digunakan oleh guru kurang bervariatif dan monoton. Kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media-media yang sudah ada dan tidak melakukan inovasi atau pembaharuan.

Berdasarkan hasil wawancara orang tua anak didik dan kegiatan

pembelajaran disekolahan yang monoton dan kurang menarik minat anak dalam belajar tentang mengenal warna, oleh sebab itu maka peneliti melakukan pengamatan terhadap anak kelompok A semester 1 RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak relatif kurang bekembang khususnya dalam mengenal warna yaitu belum mencapai hasil yang maksimal, dari data hasil penilaian harian tentang pengenalan warna pada anak usia dini didapat data pada anak kelompok A RA Darusslam Brenggolo Plosoklaten Kediri bahwa dari 27 anak didik, hanya terdapat 10 anak yang mendapatkan (☆4), 6 anak mendapatkan (☆ 3), 7 anak mendapatkan (☆2), dan 4 anak yang mendapat (☆1). Peran guru disini dalam menstimulasi anak mengenalkan warna sangat dibutuhkan untuk mengembangkan pemahaman warna yang lebih mendalam kepada anak didik. Pengenalan warna dapat dilakukan guru dengan memilih kegiatan yang menarik, sederhana, menyenangkan bagi anak, dan tentunya mengembangkan ketrampilan kognitif anak dalam mengenal warna.

Salah satu cara agar anak dapat belajar dengan baik yaitu dengan cara bermain. Bermain dapat mendukung tumbuhnya sikap kreatif, karena didalam bermain anak dapat memilih sendiri kegiatan yang disukainya. Menurut Vygotsky (dalam Sujiono, 2010: 34-44) percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dan perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget. Dunia anak adalah dunia bermain melalui bermain anak belajar berbagi hal, oleh karena itu bermain merupakan hal penting yang mempengaruhi tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Vigotsy (dalam Tedjasaputra, 2007: 12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak.

Menurut Pica (2012: 145) menyatakan bahwa permainan bajak laut merah adalah permainan yang dapat megembangkan kemampuan mengenal warna pada anak, serta memberikan pengalaman langsung dalam mengenal berbagai macam warna yang ada. Melalui permainan bajak laut merah anak didik diharapkan mampu mengembangkan konsentrasi anak dalam mengenal warna dengan baik. Permainan bajak laut merah dapat membuat anak akan terbiasa untuk mengamati warna yang ada pada warna

yang dijadikan sebagai pijakan kaki saat bermain serta memberikan pengalaman langsung kepada anak. Permainan ini adalah permainan yang menarik dan mudah dipahami dan mudah untuk dilakukan oleh anak-anak, dan permainan ini adalah permainan yang membangun unsur kebersamaan. Sehingga diharapkan perkembangan kognitif anak terutama dalam mengenal wrnaa dapat dikembangkan secara maksimal. Untuk itulah guru kelas bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas di kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan mengambil judul: "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Bajak Laut Merah Pada Anak Kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018".

II. METODE

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Subjek penelitian Jenis penelitian ini adalah anak kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 27 anak dengan rentan usia 4-5 tahun. Terdiri dari 18 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Pemilihan kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 sebagai tempat untuk penelitian dengan memperhatikan alasan karena sebagian besar kemampuan mengenal warna anak masih rendah, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan bajak laut merah. Penelitiaan ini dilaksanakan di RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri karena peneliti setiap hari melaksanakan kegiatan belajar mengajar di tempat tersebut.

B. Prosedur Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Taggart (spiral refleksi diri) yang biasa disebut dalam bahasa inggris *Clasroom Action Research* (CAR). Car & Kemmis, dalam (Wardhani & Wihardit 2014: 1.4) mendefinisikan sebagai berikut :

1) Penelitian tindakan kelas adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi dini.
2) Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, anak, atau kepala sekolah.

3) Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.
4) Tujuan penelitiaan tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepantasan dan praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Sejalan dengan pengertian di atas menurut Arikunto (2014 : 2) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Recearch* (CAR). Membentuk pengertian yaitu:

1. Penelitian yaitu kegiatan mencermati objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk anak didik.
3. Kelas adalah sekelompok anak yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dan seorang guru. Batasan yang ditulis untuk pengertian kelas tersebut adalah pengertian lama untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan difahami secara luas oleh umum dengan "ruangan tempat guru mengajar" karena kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Rencana penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dan Kemmis dan Mc Taggart yang di lakukan sebanyak 3 siklus. Adapun model yang dikemukakan oleh Kenmiis dan Mc Targart menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu:1) Perencanaan (*planning*), 2) Pelaksanaan tindakan (*action*), 3) Pengamatan (*observing*), dan 4) Refleksi (*reflecting*).

III. Hasil dan Kesimpulan

A. Pembahasan

Siklus I

Penilaian pada kegiatan pembelajaran mengenal warna melalui

permainan bajak laut merah pada siklus I masih pada kategori kurang meningkat yaitu dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 30%. Dikarenakan anak masih belum memahami kesulitan dalam melakukan permainan bajak laut merah. Kegiatan permainan yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak masih asyik bermain sendiri. Berdasarkan analisis data, menunjukkan bahwa guru belum mampu dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan maksimal. Sehingga pada siklus II guru perlu melakukan perbaikan.

Siklus II

Penilaian pada kegiatan pembelajaran mengenal warna melalui permainan bajak laut merah pada siklus II masih pada kategori cukup meningkat yaitu dengan persentase ketuntasan belajar kemampuan mengenal warna sebesar 70%. Terlihat dalam mengikuti permainan bajak laut merah masih ada beberapa anak yang meminta bantuan teman atau guru untuk menyelesaikan tugasnya. Maka kegiatan pembelajaran ini masih belum tuntas dan harus diadakan perbaikan pada siklus III.

Siklus III

Hasil perhitungan kemampuan mengenal warna pada siklus III berada pada kategori meningkat, dengan persentase ketuntasan belajar anak sebesar 80%, lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Siklus III ini anak juga senang setelah mengikuti permainan bajak laut merah. Anak merasa tertarik dan antusias saat bermain bajak laut merah dengan cara yang bervariasi. Dengan demikian guru sudah mampu menciptakan pembelajaran yang menyenagkan dengan mengajak anak melakukan permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tampak senang dan antusias, tidak measa bosan dan terpusat perhatiannya pada kegiatan pembelajran.

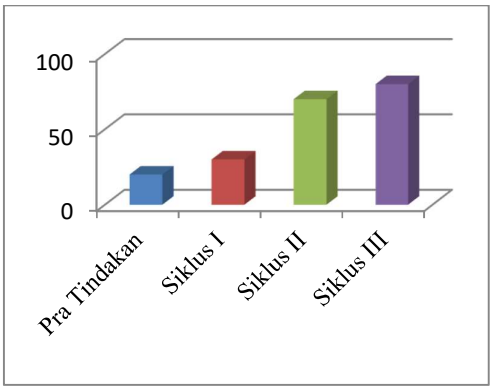
Tabel 4.12
Hasil Penilaian Penuntasan Belajar Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna Melalui Permainan Bajak LautMulai Pra-Tindakan Sampai Siklus III

No	Hasil Penilaian	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Belum Tuntas	80%	70%	30%	20%
2.	Tuntas	20%	30%	70%	80%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

Adapun kenaikan presentase kemampuan mengenal warna anak mulai dari pra tindakan sampai siklus

III dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini :

Gambar 4.4
Kenaikan Persentase Tingkat Ketuntasan Belajar Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna dari Pra Tindakan Sampai Setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus III



Seperti yang terdapat pada gambar 4.4 diatas bahwa presentase ketuntasan belajar kemampuan mengenal warna melalui permainan bajak laut merah mengalami peningkatan dari pra tindakan sampai pada siklus III.

B. Penutup

1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan diataspenerapan permainan bajak laut merah dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna pada anak kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Dibuktikan dengan anak dapat mengenal warna sesuai tahap perkembangannya dengan baik. Disimpulkan bahwa hipotesis tindakan penerapan permainan bajak laut merah dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A RA Darussalam Brenggolo Plosoklaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat diterima. berhasil. Sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini **diterima**.

2. Saran

a) Bagi Guru

Proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penunjang keberhasilan dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dalam mengenal warna pada anak didik serta dalam mengenalkan warna kepada anak didik hendaknya menggunakan metode yang tepat dang menggunakan media yang tepat sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan usia seperti permainan bajak laut merah.

b) Bagi Lembaga Pendidikan

Permainan bajak laut merah ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar kemampuan mengenal warna pada anak dapat meningkat.

c) Bagi Orang Tua

Sebaiknya orang tua selektif dalam memilih kegiatan pembelajaran untuk anak. Pilih kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan bersifat edukatif.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar melanjutkan dan mengembangkan media yang lebih menarik dan tepat sasaran. Media yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar pada anak, sehingga keberhasilan dalam pembelajaran akan lebih meningkat.

IV. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, CV.

Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Gunarti,Winda, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Maslich, Yulinda I. 2013. *Teori Warna dan Psikologi* , (online). Tersedia: https://www.slinshare.net/mobile/irmaYulindaMaslich/teori-warna-psikologi-warna-42983871 diunduh 13 November 2017.

Pica, Rae. 2012. *Permainan-permainan Pengembangan Karakter Anak-anak*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Departemen Pendididkan Nasional.

Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk,. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak.* Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Yuliani Nuraini, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

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

Winataputra, Udin dkk. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.

Wardhani, IGK. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.