

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Permainan Balon

Loro Wilis*, Zahрати Mansoer, Sarah Wulan
STKIP Kusuma Negara

*lorowilis@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan mengenal warna anak usia dini melalui permainan balon pada kelompok KB PAUD Tiara semester genap tahun pelajaran 2018-2019. Metode penelitian ini penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Spiral PTK. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Waktu penelitian adalah satu bulan yaitu pada bulan Maret 2019 dengan subjek penelitian 15 siswa, sedangkan data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas pada siswa kelompok KB PAUD Tiara Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil perhitungan kuantitatif mulai dari hasil rata-rata pra tindakan, siklus 1 sampai siklus 2, yaitu hasil rata-rata pra tindakan sama dengan 29,69%, siklus 1 sama dengan 51,56%, siklus 2 sama dengan 82,9% dan hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa tehnik permainan balon adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tehnik permainan balon dapat meningkatkan pengenalan warna anak.

Kata kunci: kemampuan kognitif, pengenalan warna melalui permainan balon usia 3-4 tahun.

Pendahuluan

Tuhan menciptakan manusia dengan segala kekurangan dan kelebihan serta memiliki kemampuan yang berbeda. Untuk mencapai hasil yang lebih baik setiap orang selalu berusaha agar kehidupan mereka juga lebih baik. Ki Hajar Dewantara berpendapat pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup anak. Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan yang setinggi-tingginya. Pendidikan yang dimaksud oleh Ki Hajar Dewantara adalah anak diajarkan mengenai norma dan keterampilan-keterampilan sejak usia dini bahkan ketika anak berada dalam kandungan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan perkembangan pada saat ini menjadi fundamental bagi perkembangan selanjutnya. Untuk itu setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Terutama saat anak berada pada masa keemasan dimana tingkat perkembangan dan pertumbuhannya berkembang sangat cepat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

Ada 6 aspek perkembangan anak usia dini yang harus di stimulasi agar berkembang secara optimal. 6 aspek perkembangan anak usia dini tersebut adalah nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosem, dan seni. Apabila orang dewasa tidak memberikan stimulasi yang tepat maka perkembangan anak akan mengalami hambatan. Untuk itu pendidik anak usia dini harus memiliki latar belakang ilmu pengetahuan tentang tahapan perkembangan anak sesuai dengan

usianya. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini terdiri dari pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal adalah taman kanak-kanak yang terdiri dari kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun. Pendidikan non formal terdiri dari kelompok KB usia 3-4 tahun, kelompok A usia 4-5 tahun, kelompok B usia 5-6 tahun. Salah satu pendidikan Non Formal adalah Kelompok Usia 3-4 Tahun (KB), pada tahap ini perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. Berdasarkan Kurikulum 2013 deteksi perkembangan kognitif dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan kematangan proses berpikir. Di dalam kompetensi dasar (3.6) perkembangan kognitif yang harus dicapai oleh anak kelompok bermain adalah mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, dan fungsinya) melalui berbagai hasil karya. Salah satu indikator yang harus dicapai adalah melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk yang sama.

Hal ini terbukti ketika anak diajak menyebutkan warna dengan menunjukkan gambar atau benda anak-anak masih sering bingung dan belum bisa memahami intruksi atau perintah guru. Banyak faktor yang menyebabkan perkembangan kognitif khususnya mengenal warna belum mencapai tingkat perkembangan. Hal ini disebabkan guru dalam mengenal guru masih menggunakan crayon, balok dan kertas lipat serta dalam penyampaianya kurang menyenangkan sehingga anak-anak merasa bosan dan tidak menghiraukan penjelasan guru.

Mengingat pentingnya mengenal warna maka solusi yang akan dilakukan yaitu melalui permainan balon (Fatmawati & Widayati, 2016). Alasan dipilih media balon karena balon mudah didapat, banyak disukai anak, menarik dan tidak berbahaya bagi anak sehingga anak akan lebih cepat mengekspresikan diri dalam permainan mengenal warna. Dengan demikian anak akan lebih tertarik dan mudah mengingat warna. Berdasarkan hasil observasi di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon untuk anak kelompok bermain. Dengan penelitian upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon peneliti berharap kemampuan mengenal warna dapat meningkat dengan baik khusus nya untuk anak kelompok bermain.

Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Di dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dapat dikatakan mampu apabila bisa melakukannya sendiri yang harus dilakukan Siswa PAUD merupakan individu-individu yang sedang tumbuh dan berkembang. Pertumbuhan individu terlihat pada bertambahnya aspek fisik yang bersifat kuantitatif serta bertambahnya aspek psikis yang lebih bersifat kualitatif. Dalam kegiatan pembelajaran, keduanya dilayani secara seimbang, selaras dan serasi agar terbentuknya kepribadian yang integral. Adapun kegiatan ini dilaksanakan tidak lain untuk menghasilkan siswa dengan berbagai kemampuan yang dapat diandalkan nanti ketika mereka turun pada konsep nyata yakni

berkarya di dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, banyak pendapat dari para ahli yang memberikan batasan definisi tentang kemampuan siswa.

Kemampuan adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Robbins (dalam Pratiwi & Kristanto, 2014) berpendapat bahwa kemampuan terdiri dari 2 faktor yaitu: (a) kemampuan intelektual (*intellectual ability*), merupakan kemampuan melakukan aktifitas secara mental; (b) kemampuan fisik (*physical ability*), merupakan kemampuan melakukan aktifitas berdasarkan stamina kekuatan dan karakter fisik. Siswa dikatakan mampu dalam proses apabila ia dapat memenuhi segala aspek perkembangannya seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan yang mampu untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif dan potensi yang dimiliki setiap individu sejak lahir yang dapat di pelajari dan ditumbuh kembangkan sehingga seorang individu mampu mengerjakan tugas sebagai seorang individu.

Secara etimologis kata kognitif/kognisi berasal dari bahasa latin *cognoscere* yang artinya mengetahui, atau kata lain istilah kognisi yaitu proses berpikir. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Menurut Gagne (dalam Parwati, Parmiti & Jampel, 2013), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syaraf-syaraf yang berada pusat susunan syaraf. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam otak pada waktu manusia berpikir atau proses pengolahan informasi. Istilah kognitif berasal dari kata kognisi yang padanannya knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir (Trisyana, 2013).

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu: kemampuan individual untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tujukan kepada ide-ide dan belajar. Sedangkan menurut Witherington menyatakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah di sebutkan di atas dapat di simpulkan bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleah pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa

depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan. Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir.

Warna adalah sebuah sensitivitas yang berhubungan dengan indra kita, seperti halnya rasa dan bau. Sensitivitas warna dihasilkan dari interaksi antara warna dengan indra sensitive warna yang ada pada kita. Menurut Dameira (dalam Fatmawati & Widayati, 2016) menyatakan warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer. Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang. Berdasarkan ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah suatu keindahan yang menyentuh kepekaan penglihatan dan indra lainnya seperti rasa dan bau sehingga menghasilkan interaksi warna dengan indra sensitiv yang terbentuk dari tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer. Seorang ahli bernama Soewigno (dalam Fatmawati & Widayati, 2016) telah menyederhanakan warna menjadi 4 kelompok yaitu: (a) Warna primer, merupakan warna utama atau pokok; (b) Warna sekunder, merupakan hasil pencampuran dari warna-warna primer dengan perbandingan 1:1; (c) Warna tersier, merupakan hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder; (d) Warna netral, merupakan hasil campuran dari tiga warna dasar dalam proporsi seimbang.

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang (Hatiningsih, 2013). Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang (Trinova, 2012). Sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Karakteristik Permainan Balon

Balon adalah bola atau pundi-pundi besar dibuat dari karet (kertas, kain, dsb) yang diisi udara (gas yang ringan). Mainan anak-anak terbuat dari karet yang dikembangkan (dengan di tiup atau diisi gas). Oleh karena itu, permainan balon dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan media balon yang berbahan dari karet untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. Permainan balon, merupakan permainan yang diciptakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna primer dengan peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama, dengan cara mewarnai balon dan menyebutkan warna balon yang digunakan dalam permainan (Fatmawati & Widayati, 2016). Permainan balon merupakan mainan anak-anak yang unik dan terbuat dari karet yang dikembangkan dengan ditiup atau diisi gas sehingga warna pada balon menjadi jelas. Balon memiliki berbagai variasi warna dan ukuran sehingga ketika ditiup dapat menghasilkan warna dan ukuran warna yang berbeda-beda.

Berdasarkan keunikan ini, maka balon dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama pada pendidikan anak usia yang pembelajarannya tidak dapat terpisahkan dengan konsep konkret (nyata). Dari kedua pengertian tersebut

permainan balon adalah mainan anak-anak yang terbuat dari karet yang dikembangkan dengan ditiup atau diisi oleh gas sehingga balon dapat mengembang dan ketika ditiup dapat menghasilkan warna yang jelas dan ukuran yang berbeda-beda.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon untuk usia 3-4 tahun di Paud Tiara Pasar Baru, Jakarta Pusat. Penelitian ini dilakukan di Paud Tiara Pasar Baru, Jakarta Pusat. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus dan dalam satu siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto, Suhardjono & Supardi, 2015; Kemmis, McTaggart & Nixon, 2013).

1. Langkah-langkah Penelitian

Sebelum mengambil langkah penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi. Hal ini dimaksud untuk mengetahui secara detail kondisi kelas yang akan diteliti. Hasil kegiatan ini digunakan untuk berbagai hal yang terkait dengan implementasi penelitian tindakan kelas. Siklus penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

2. Kegiatan Pra Penelitian

Sebelum melakukan siklus I peneliti melakukan persiapan sebagai berikut: (a) meminta izin kepada kepala PAUD Tiara Pasar Baru, Jakarta Pusat; (b) Mencari dan mengumpulkan informasi atau data anak yang menjadi subjek penelitian; (c) menentukan waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada awal bulan maret hingga akhir bulan maret dengan waktu pemberian tindakan pada siklus 1 sebanyak 3 kali pertemuan @ 1 x 40 menit dalam setiap pertemuan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator; (d) melakukan observasi awal terhadap kemampuan mengenal warna anak; (e) menyiapkan media dan alat yang akan digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak; (f) menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan dokumentasi.

3. Kegiatan Siklus I

Setelah melakukan persiapan pra penelitian, selanjutnya peneliti menempuh langkah-langkah penelitian tindakan yang dimulai dari siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan pada Bab I, yakni terkait dengan kemampuan mengenal warna PAUD Tiara Pasar Baru, Jakarta Pusat. pada perencanaan khusus, peneliti bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil pada setiap tindakan, menentukan indicator keberhasilan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun. Pada tahap tindakan, bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang telah di rencanakan, setelah menyiapkan peralatan dan tempat, maka peneliti dan kolaborator memulai pelaksanaan sesuai dengan program yang telah di buat sebelumnya. Siklus I terdiri

atas 4 kali pertemuan, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi secara keseluruhan dari siklus I. Sedangkan pada tahap refleksi, kegiatannya dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan kolaborator, yaitu dengan adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi dikelas penelitian. Tujuan dan kegiatan ini adalah untuk menganalisis faktor penyebab ketidak tercapaian tindakan.

4. Sumber Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa informasi tentang proses meningkatkan kemampuan mengenal warna anak melalui kegiatan *permainan balon*. Adapun sumber data penelitian tindakan kelas ini adalah kelompok KB PAUD Tiara Pasar Baru, Jakarta Pusat. Sejumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Dengan melakukan dua kali siklus dalam penelitian dengan melalui observasi yang akan disusun dalam tabel penilaian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah non tes, yaitu dengan pengamatan (observasi). Metode observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Berdasarkan keterlibatan peneliti dalam penelitian tindakan ini, maka jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah penelitian ini adalah observasi langsung.

Dalam observasi langsung, peneliti terlibat langsung dengan objek atau subjek yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan di amati, kapan pelaksanaannya, dimana tempatnya, dan siapa subjek yang diamati. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan pedoman, pedoman di serahkan kepada observer (peneliti) yang melakukan pengamatan kemampuan mengenal warna melalui permainan balon pada anak. Pedoman ini digunakan untuk menjaring data tentang peningkatan keterampilan kognitif anak kelompok KB PAUD Tiara Pasar Baru, Jakarta Pusat.

Dalam pelaksanaannya, pengamatan dilakukan dengan dilengkapi alat rekam data. Alat rekam data yang dimaksud antara lain anekdot, daftar cek list, dan skala penilaian. dalam pengisian lembar observasi, pengamat memberikan data check list yaitu daftar variable yang akan di kumpulkan datanya. Model yang digunakan adalah skal likert, yaitu skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena

6. Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan data pada penelitian ini pemerikasaan keabsahan data peneliti lakukan dengan cara triangulasi data. Triangulasi data adalah pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dalam hal ini triangulasi di dilakukan dengan triangulasi sumber.

Triangulasi digunakan untuk data-data hasil observasi dan catatan yang ada di lapangan. Yang artinya data yang dibandingkan adalah data hasil observasi dengan data yang diperoleh dari lapangan.

7. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Penelitian tindakan kelas diasumsikan berhasil bila dilakukan tindakan perbaikan kuantitas pembelajaran, maka akan berdampak terhadap perbaikan perilaku siswa dan hasil belajar. Urutkan indicator secara logika/ilmiah disusun kembali menjadi: (a) indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran minimal 'baik' (indikator ini untuk tujuan umum penelitian); (b) indikator keberhasilan perbaikan perilaku siswa (misalnya, aspek motivasi belajar, minat belajar, keaktifan siswa, kerjasama, dan lain-lain) minimal 'baik'; (c) indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai kkm yang ditetapkan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Pratindakan

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I perlu diketahui kondisi awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan tindakan. Kondisi awal perlu diketahui juga untuk menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam tindakan selanjutnya. Dengan kata lain, setelah diketahui kondisi awal kekurangan dan kelebihan kemudian disusun perencanaan program berupa tindakan, observasi, dan refleksi pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui adanya kemampuan awal peserta didik peneliti melakukan observasi. Observasi ini dilakukan di PAUD Tiara dan yang dijadikan objek penelitian adalah kelompok KB usia 3-4 tahun. Anak di PAUD Tiara berjumlah 68 anak, kelompok KB berjumlah 15 anak, kelompok B berjumlah 26 anak, kelompok A berjumlah 27 anak. Hasil observasi awal yang di peroleh dari pelaksanaan pengamatan pada pratindakan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kemampuan kognitif anak Anak PraTindakan

No	Kode Responden	Total skor	Hasil Akhir	Keterangan
1	AND	8	50	MB
2	ADLN	8	50	MB
3	A	9	56,25	MB
4	ASY	10	62,5	BSH
5	ADL	8	50	MB
6	FDL	8	50	MB
7	ALF	8	50	MB
8	MS	8	50	MB
9	R	8	50	MB
10	ML	8	50	MB
11	I	8	50	MB
12	FI	8	50	MB
13	VT	8	50	MB
14	ZE	8	50	MB
15	LNT	9	50	MB

2. Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada hari Senin 8 April 2019, Selasa 9 April 2019, Rabu 10 April 2019, Kamis 11 April 2019. Siklus 1 pertemuan pertama dengan tema rekreasi dan sub tema pedesaan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus 1 ini sebanyak 15 anak. Dalam tahap pelaksanaan ini, peneliti dibantu oleh kolaborator merencanakan siklus 1. Ternyata dalam pengenalan warna primer ada sedikit peningkatan. Setelah selesai mereka mengucapkan hamdalah, istirahat, cuci tangan, doa sebelum makan, dan bermain. Kegiatan terakhir, anak dan guru membereskan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan, duduk melingkar melakukan recalling mengenai kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini lalu anak dan guru bersiap berdoa sebelum pulang dan mengucap salam.

Berdasarkan hasil analisis diatas, baik secara kualitatif dan kuantitatif dapat disimpulkan bahwa ada 1 anak yang sudah mencapai kriteria keberhasilan atau berkembang sangat baik dalam mengenal warna primer 80% (ASY). 10 anak kategori berkembang sesuai harapan 60% (ML, I, A, MS, LNT, AND, VT, ADL, ADLN, AND). 3 anak mulai berkembang 30% (ALF, FDL, R). Target capaian yang diharapkan memenuhi kriteria 80% sehingga peneliti bersama dengan kolaborator merancang pembelajaran kegiatan mewarnai balon untuk meningkatkan kognitif anak. Teknik mewarnai balon yang akan diberikan pada tindakan selanjutnya adalah yang lebih menarik dan sederhana, supaya anak dapat mengerjakannya dengan baik, lebih bersemangat. Karena pada siklus I anak belum maksimal dalam mengerjakannya disebabkan banyak yang terlalu berhati-hati dan kurang teliti.

Tabel 2. Hasil Kognitif Anak Siklus I

No	Kode Responden	Total Skor	Hasil Akhir	Hasil yang di harapkan
1	AND	10	62,5	BSH
2	ADLN	10	62,5	BSH
3	A	12	75	BSH
4	ASY	14	87,5	BSB
5	ADL	10	62,5	BSH
6	FDL	8	50	MB
7	ALF	9	56,25	BSH
8	MS	9	56,25	BSH
9	R	8	50	MB
10	ML	12	75	BSH
11	I	12	75	BSH
12	FI	10	62,5	BSH
13	VT	10	62,5	BSH
14	ZE	10	62,5	BSH
15	LNT	12	62,5	BSH

3. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada tanggal 13, 14, 15 dan 16 Mei 2019. Pada siklus II ini dilaksanakan dengan rencana dan persiapan yang lebih matang dengan melakukan

perbaikan-perbaikan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis diatas, baik secara kualitatif dan kuantitatif dapat disimpulkan bahwa ada 12 anak yang sudah mencapai kategori berkembang sangat baik atau 80%, 3 anak kategori berkembang sesuai harap atau 60%. Target capaian yang diharapkan sudah memenuhi kriteria 80%. Ini disebabkan kognitif pengenalan warna yang telah diberikan pada tindakan ini berbeda dari sebelumnya pengenalan warna nya bervariasi supaya anak dapat mengerjakannya dengan antusias. Keberhasilan ini didukung juga oleh metode eksperimen yang menarik dan metode pemberian tugas yang menyenangkan. Sehingga anak lebih bersemangat, fokus, teliti dalam menyelesaikannya.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

No	Kode Responden	Total Skor	Hasil Akhir	Keterangan
1	AND	14	87,5	BSB
2	ADLN	12	75	BSH
3	A	14	87,5	BSB
4	ASY	15	93,75	BSB
5	FDL	12	75	BSH
6	ALF	14	87,5	BSB
7	MS	13	81,25	BSB
8	R	10	65,5	BSH
9	ML	14	87,5	BSB
10	I	14	87,5	BSB
11	FI	14	87,5	BSB
12	VT	14	87,5	BSB
13	ZE	14	87,5	BSB
14	LNT	14	87,5	BSB
15	ADL	13	81,25	BSB

Berdasarkan data pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui terjadi peningkatan dari pra tindakan-siklus II melalui mewarnai balon. Pada pra tindakan hasil pembelajaran mewarnai balon hanya mencapai nilai 51,6%. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 65,4%. Pada siklus II terjadi peningkatan 83,9% berada pada kriteria BSB. Pada siklus II ini, kemampuan kognitif anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan peneliti dimana minimal 80% dari jumlah anak mencapai kriteria kemampuan kognitif dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Peningkatan kemampuan kognitif anak terlihat pada hasil karya mewarnai balon warna primer dan warna sekunder yang terlihat sudah baik. Anak mampu memegang krayon dengan benar, anak mampu memegang pensil warna dengan benar, anak mampu mencampurkan warna dengan benar sesuai yang dicontohkan. Hasil belajar tersebut sudah mencapai nilai ketuntasan seperti yang diharapkan peneliti dan guru, sehingga peneliti merasa tidak perlu lagi melakukan siklus

Kesimpulan

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh pada saat pratindakan dan setelah siklus II. Anak-anak terlihat antusias dalam melakukan Tahap-tahap proses mewarnai balon. Pada pra tindakan hasil pembelajaran kognitif mencapai nilai 51,6%. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 65,4%. Pada siklus II terjadi peningkatan 83,9% berada pada kriteria BSB. Pada siklus II ini, kemampuan kognitif anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan peneliti dimana minimal 80% dari jumlah anak mencapai kriteria kemampuan kognitif dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fatmawati, R., & Widayati, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Permainan Balon Pada Anak Kelompok Bermain. *PAUD Teratai*, 5(3), 1-4.
- Hatiningsih, N. (2013). Play therapy untuk meningkatkan konsentrasi pada anak attention deficit hyperactive disorder (ADHD). *Jurnal ilmiah psikologi terapan*, 1(2), 324-342.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer Science & Business Media.
- Parwati, N. N., Parmiti, D. P., & Jampel, I. N. (2013). Penerapan pembelajaran picture and picture berbantuan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 1-10.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18-39.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Trisyana, S. (2013). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Puzzle pada Kelompok B di Tk Siswa Budi I Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(2), 1-7.