PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK DAN WARNA MELALUI ALAT PERMAINAN *SMART TRAIN* PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK SETYA HARAPAN SURABAYA

SKRIPSI

Oleh:

RADINNA FILLAH AWWALIA

NIM. D78214034

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PIAUD

JANUARI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : RADINNA FILLAH AWWALIA

NIM : D78214034

JUDUL : PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK DAN WARNA MELALUI ALAT PERMAINAN *SMART TRAIN* PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK SETYA HARAPAN SURABAYA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Surabaya, 15 Januari 2019

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

7DF93AFF44957 8946

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Radinna Fillah Awwalia

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

NAMA : RADINNA FILLAH AWWALIA

NIM : D78214034

JUDUL : PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK DAN WARNA MELALUI ALAT PERMAINAN *SMART TRAIN* PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK SETYA HARAPAN SURABAYA

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 Januari 2019

Pembimbing I,	Pembimbing II,
M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.	**Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I**
NIP.197307222005011005	**NIP.197309102007011017**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Radinna Fillah Awwalia ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Januari 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag.M.Pd.I
NIP.196301231993031002

Penguji I

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP.196707061994032001

Penguji II

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag
NIP. 197304092005012002

Penguji III

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.
NIP.197307222005011005

Penguji IV

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP.197309102007011017

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Radinna Fillah Awwalia
NIM	: D78214034
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar Islam
E-mail address	: radinna.fillah18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Ekskluisif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Dan Warna Melalui Alat Permainan *Smart Train*

Pada Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Setya Harapan Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 08 Februari 2019

Penulis

(Radinna Fillah Awwalia)

ABSTRAK

Awwalia, Radinna Fillah (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Dan Warna Melalui Alat Permainan *Smart Train* Pada Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Setya Harapan Surabaya. Tugas Akhir. Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pembimbing : **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd** dan **Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I.**

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna, Alat Permainan *Smart Train*, Anak Usia Dini.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya. Penelitian ini dilakukan karena kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna pada kelompok A masih kurang, hal tersebut dikarenakan alat permainan ataupun media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang maksimal dan variatif. Oleh sebab itu peneliti menggunakan cara dengan menerapkan permainan *smart train* supaya siswa dapat meningakatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan ini.

Model penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini mempunyai 4 komponen yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan yang dimaksud dengan bentuk kolaboratif dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti dan guru bekerja sama atau berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil presentase pra siklus pada aspek belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 33,3% dan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 26,7%. Pada siklus I mengalami peningakatan, yakni pada aspek belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 40% dan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 40%. Pada siklus II mengalami peningkatan, pada aspek belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 80% dan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 87%. Dapat disimpulkan bahwasanya kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya dapat ditingkatkan melalui alat permainan smart train.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "**Peningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Dan Warna Melalui Permainan *Smart Train* Pada Kelompok A Di TK Setya Harapan Surabaya**". Skripsi penelitian tindakan kelas (PTK) ini ditulis sebagai syarat menyelesaikan studi program strata satu (S1) di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Skripsi penelitian tindakan kelas (PTK) ini berisi tentang latar belakang penulis mengangkat judul penelitian yang berkaitan dengan usaha peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada siswa yang akan memperkuat penelitian dan rancangan metode yang dilaksanakan dalam penelitian. Penulisan skripsi ini mengalami beberapa hambatan yaitu mengenai kajian teori tentang kemampuan mengenal bentuk dan warna yang membutuhkan referensi memadai dan menunjang pelaksanaan penelitian. Hambatan lain yang dialami penulis adalah dalam menentukan dan menyusun instrumen penelitian peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada siswa.

Beberapa hambatan yang dialami penulis dapat diatasi dengan baik atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag.,M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
3. Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UIN Sunan Ampel Surabaya.
4. M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Ibu Wahyuniati, M. Si., selaku Dosen Wali yang telah memberikan motivasi kepada penulis
7. Amik Agistin, selaku Kepala TK Setya Harapan Surabaya.
8. Dhaning Choirunisa Novrita Sari, S.Pd., selaku Guru Kelas Kelompok A TK Setya Harapan Surabaya.
9. Kedua Orang Tuaku Ayahanda Musahwi dan Ibunda Kasiati yang selalu mengiringiku dengan untaian doa yang tulus dan ikhlas dengan dukungan berupa moril dan material.
10. Sahabat- sahabatku yang selalu memberi semangat tiada henti.
11. Seluruh teman-teman PIAUD Angkatan 2014 yang rela mencurahkan pikiran, waktu dan kerjasama demi mensukseskan pelaksanaan skripsi penelitian tindakan kelas (PTK) dari awal hingga akhir dan semua pihak yang telah membantu pelaksanaan skripsi penelitian tindakan kelas (PTK) ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan selanjutnya. Semoga skripsi penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 15 Januari 2019

Penulis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI vi
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah.....1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tindakan yang Dipilih.....6
D. Tujuan Penelitian.....6
E. Lingkup Penelitian.....7
F. Signifikasi Penelitian 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna 9
2. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk dan Warna 13
3. Strategi Mengenal Bentuk dan Warna 15
B. Alat Permainan *Smart Train*
1. Pengertian Alat Permainan *Smart Train* 16
2. Manfaat Alat Permainan *Smart Train* 18
3. Karakteristik Alat Permainan 18
4. Cara Membuat *Smart Train*.....19
5. Langkah-langkah Alat Permainan *Smart Train* 20

C. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan *Smart Train*
1. Kelebihan Alat Permainan *Smart Train*..... 21
2. Kekurangan Alat Permainan *Smart Train*..... 22
D. Penelitian Terdahulu 22

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS
A. Metode Penelitian 24
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variabel Penelitian 27
D. Rencana Tindakan 28
E. Data dan Cara Pengumpulannya 31
F. Teknik Analisis Data 35
G. Indikator Kinerja 38
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian
1. Deskipsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan 41
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I.....43
3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II 54
B. Pembahasan 65

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 75
B. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA 77

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk dan Warna 14
Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas 36
Tabel 3.2 Persentase Ketuntasan Belajar 37
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa 38
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pra Siklus Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna 42
Tabel 4.2 Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Siklus I 50
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Pra Siklus dan Siklus I 51
Tabel 4.4 Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Siklus II 61
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Siklus I dan Siklus II 61
Tabel 4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II 64

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Lingkaran 10
Gambar 2.2 Bentuk Persegi 10
Gambar 2.3 Bentuk Segitiga 11
Gambar 2.4 Warna Primer 13
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin 25
Gambar 4.1 Hasil Pra Siklus 43
Gambar 4.2 Perbandingan Pra Siklus dengan Siklus I 52
Gambar 4.3 Perbandingan Siklus I dengan Siklus II 62
Gambar 4.4 Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II 64

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I dan II
Lampiran II Lembar Observasi Guru dan Siswa
Lampiran III Hasil Wawancara
Lampiran IV Rubrik Penilaian
Lampiran V Instrumen Penilaian Unjuk Kerja
Lampiran VI Surat Izin Penelitian (TK)
Lampiran VII Foto Dokumentasi
Lampiran VIII Kartu Bimbingan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami tahapan perkembangan. Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[1]

Menurut Undang-Undang di Indonesia, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak mengalami masa keemasan dimana anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan. Sujiono menyatakan bahwa masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.[2]

Stimulasi yang diberikan kepada anak dapat mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu

---

[1] Menteri Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional, 2009), 1.

[2] Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Indeks,2009), 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang disesuaikan dengan usia, kebutuhan serta minat dan bakat anak. Pada masa anak-anak juga merupakan landasan awal untuk mengembangkan kemampuan anak di bidang nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi serta seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam perkembangannya, kemampuan dan minat anak pada usia 4-6 tahun mengalami banyak perubahan. Anak pada usia ini pada umumnya sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuannya. Salah satunya adalah dari kemampuan kognitif. Anak usia 4-6 tahun menunjukkan peningkatan minat dalam mengenal berbagai macam bentuk, warna dan ukuran. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Fathir ayat 27 :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ ثَمَرَاتٍ مُّخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا وَمِنَ الْجِبَالِ جُدَدٌ بِيضٌ وَحُمْرٌ مُّخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَغَرَابِيبُ سُودٌ

Artinya: Tidakkah kamu melihat bahwasannya Allah menurunkan hujan dari langit lalu kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka macam jenisnya. Dan di antara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya da nada (pula) yang hitam pekat. (QS. Al-Fathir:27).[3]

Pada ayat di atas mejelaskan bahwasannya Allah menurunkan hujan dari langit seperti buah-buahan yang beraneka ragam jenisnya dan beraneka ragam pula warnanya, ada yang berwarna hijau, merah, kuning dan warna-warna lainnya. Dan juga diantara gunung-gunung itu adalah sebagai bentuk jamak dari lafal juddatun.

Pengenalan bentuk dan warna anak sangat perlu diterapkan karena tanpa adanya pengenalan bentuk dan warna yang jelas anak akan sulit dalam menentukan benda yang bentuknya bermacam-macam dengan nama yang beraneka ragam dan berbagai warna yang seharusnya mulai dikenal oleh anak. Pengenalan bentuk dan warna dapat memberikan pengetahuan baru bagi anak. Untuk itu, melalui kegiatan maupun permainan yang menarik dan menyenangkan dapat mengembankan aspek kognitif anak usia dini. Melalui permainan yang menarik dan menyenangkan, anak akan lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti setiap kegiatan bermain sambil belajar.

[3] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahanny*a, (Bandung: Penerbit Jamanatul Ali Art, 2004).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

TK Setya Harapan Surabaya merupakan sebuah lembaga taman kanak-kanak jalur formal untuk rentang usia 4-6 tahun. Kurikulum yang diterapkan di TK Setya Harapan adalah kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat Tingkat Pencapaian Pendidikan yang sesuai dengan rentang usia. Dalam pembelajaran, kognitif telah diajarkan dan mulai dikenalkan sejak usia 4 tahun. Kenyataan di lapangan, sesuatu yang dapat menarik minat siswa untuk belajar yaitu melalui bermain dan dibutuhkan permainan yang dapat mengembangkan banyak aspek perkembangan, terutama perkembangan kognitifnya. Untuk dapat meningkatkan kognitif siswa, peneliti memberikan suatu alat permainan edukatif yaitu sebuah alat permainan *Smart Train* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna.

Dari pengamatan dan dan hasil wawancara di TK Setya Harapan saat pelaksanaan program magang mandiri selama 90 hari bahwa masih terdapat 75% dari 15 anak yang mengalami permasalahan menentukan dan mengelompokkan macam bentuk warna saat pembelajaran pengenalan bentuk dan warna. Pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran, yang digunakan oleh guru hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) jadi tidak heran jika siswa tidak paham dan mudah bosan sehingga saat pmbelajaran tidak kondusif karena banyak siswa yang maju ke depan untuk bertanya kepada guru padahal sebelumnya guru sudah menjelaskan.[4]

[4] Observasi dan diskusi dengan Guru kelas di TK Setya Harapan Surabaya, tanggal 25 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penyebab ketidakpahaman siswa untuk mengelompokkan bentuk dan warna di TK Setya Harapan Surabaya ini dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam mengenal konsep bentuk dan warna . Selain itu, dikarenakan terlalu monoton menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) saat menjelaskan materi. Penggunaan media pembelajaran ataupun mendesain permainan yang menarik sangatlah penting karena sebagai penunjuang keberhasilan belajar siswa. Guru seharusnya dapat mengatasi permasalahan ini dengan memberikan sebuah permainan yang menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, sehingga indikator yang harus dicapai oleh semua siswa kelompok A dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai **"Peningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Melalui Alat Permainan *Smart Train* Pada Kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan alat permainan *smart train* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* pada kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya ?

C. Tindakan Penelitian

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya pada kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train*. Tujuan dari alat permainan *smart train* ini adalah agar siswa merasa tertarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga tertanamkan konsep bentuk dan warna di dalam memorinya, sehingga berangsur-angsur dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan alat permainan *smart train* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* pada kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian

Agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka penelitian membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian hanya siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya dengan jumlah 15 siswa.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan alat permainan *smart train* dengan materi pengenalan bentuk dan warna pada anak usia 4-5 tahun.
3. Penelitian ini menjelaskan tentang kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui permainan pada kelompok A.
4. Alat Permainan *smart train* dapat membuat siswa mampu mengenal bentuk dan warna.

F. Signifikasi Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ada dua yaitu teoritis maupun praktis :

1. Teoritis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih, keilmuan, dan pemikiran bagi penelitian yang akan dilakukan mengenai peningkatan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train*, sehingga dapat menambah masukan maupun referensi bagi penelitian selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Praktis

Secara praktis hasil penelitian tindakan kelas ini nantinya akan dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak, yaitu :

a. Bagi Pendidik

Memberikan pengetahuan dan informasi untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan permainan yang didesain secara berbeda dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Orang tua

Mampu memberikan informasi mengenai perkembangan kognitif siswa dan kompetensi yang harus dimiliki oleh anak sesuai dengan usianya.

c. Bagi Peneliti

Mampu memberikan informasi mengenai metode pembelajaran dan permainan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa TK kelompok A sehingga peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai informasi dan dapat melanjutkan penelitian ini secara lebih mendalam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna

Secara etimologi kemampuan diartikan sebagai kesanggupan atau kecakapan. Menurut Suratno kemampuan adalah kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.[5] Berdasarkan pendapat tersebut bahwa kemampuan mengenal bentuk dan warna merupakan salah satu indikator sains yang masuk ke dalam bidang pengembangan kognitif.

Menurut Beaty dalam Aisyah menjelaskan bahwa bentuk adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh siswa.[6] Dimana siswa dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Bagi siswa hal ini merupakan langkah terbaik untuk memulai program kognitif dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan siswa membedakan berbagai benda dengan bentuk yang berbeda.

Mengenal bentuk pada siswa adalah kemampuan siswa dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk pada siswa

---

[5] Suratno, *Konsep Kemampuan Sumber Daya Manusia,* http//sulut.kemenag.go.id/file/file/kepegawaian/aunw1341283316.pdf diakses pada tanggal 13-6-2018 pukul 16.35 WIB.

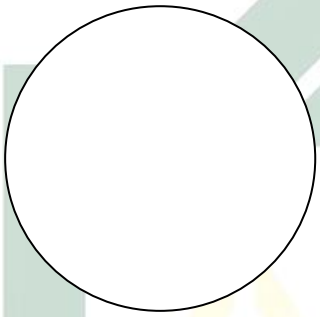
[6] Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Universitas Terbuka,2008) , 5.33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dilakukan dengan cara bermain dengan menggunakan berbagai media atau alat permainan yang ada di sekolah atau disekitar.

Dalam mengenal bentuk pada siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya usia 4-5 tahun, terdapat berbagai bentuk yang akan dikenalkan kepada siswa, diantaranya :

a. Bentuk Lingkaran



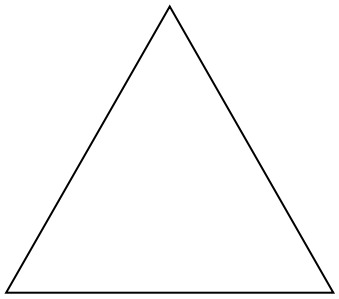
Gambar : 2.1 Bentuk Lingkaran

b. Bentuk Persegi

Gambar : 2.2 Bentuk Persegi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bentuk Segitiga



Gambar : 2.3 Bentuk Segitiga

Aisyah juga mengungkapkan bahwa siswa dapat mengembangkan konsep warna setelah mengenal bentuk. Konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu per satu kepada siswa dan menawarkan beragam alat permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna.

Mengenal warna adalah kemampuan siswa dalam mengetahui warna dengan cara mnunjuk, menyebut dan mengelompokkan warna saat guru menjelaskan melalui kegiatan pengenalan warna. Pengenalan warna memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna, mengkoordinasi mata dan tangan lebih kreatif sehingga siswa sangat tertarik dan merasa senang serta rasa ingin tahu muncul pada saat pengenalan warna.

Adapun beberapa warna menurut As'adi yag dibagi menjadi tiga, antara lain : [7]

[7] Muhammad As'ad, *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak,* (Jogjakarta: Power Books,2009) , 116.

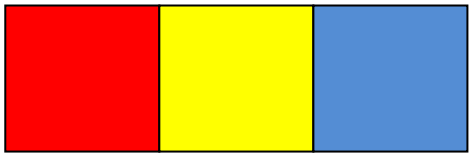
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Warna primer (warna pokok) yang terdiri dari merah, kuning, dan biru disebut warna primer karena kita tidak dapat membuatnya dari warna-warna lain.
b. Warna sekunder (warna kedua) yaitu campuran dua diantara warna primer tersebut dan akan mendapatkan warna sekunder, warna-warna tersebut adalah orange, hijau dan ungu.
c. Warna tersier yaitu campuran salah satu earna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna orange kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan orange.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam pembagian warna. Diantaranya menurut As'adi membagi warna menjadi tiga yaitu primer, sekunder dan tersier. Pengenalan warna primer pada siswa di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung. Dengan permainan, siswa dapat mengenal warna lebih mudah dalam mempelajari dan memahami warna secara utuh. Warna primer merupakan warna yang akan dikenalkan pada siswa kelompok A usia 4-5 tahun.

Berikut ini merupakan gambar warna primer (warna pokok) yang dikenalkan pada siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya menurut As'adi :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar : 2.4 Warna Primer

Mengenalkan konsep bentuk dan warna pada siswa dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran siswa akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini siswa dapat mengetahui bentuk dan warna berdasarkan pengalaman belajarnya.

2. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk dan Warna

Proses pembelajaran mengenal bentuk dan warna harus mengacu pada pembelajaran yang sistematis, dalam penilaian hasil belajarpun hendaknya dapat terukur dan teramati. Pengenalan bentuk dan warna pada usia 4-5 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan siswa. Dalam Peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif siswa usia 4-5 tahun salah satunya yaitu mengenai lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk dan Warna

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
		Usia 4-5 tahun
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna	1. Siswa mampu menunjuk bentuk dan warna sesuai perintah guru 2. Siswa mampu mengambil bentuk dan warna sesuai perintah guru 3. Siswa mampu menyebutkan bentuk dan warna sesuai dengan petunjuk yang ada pada permainan *smart train* 4. Siswa mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan dasar dua kategori, yaitu bentuk dan warna pada permainan *smart train*

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator pencapaian perkembangan mengenal bentuk dan warna siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa usia 4-5 tahun terdapat berbagai aktifitas perkembangan kognitif sesuai dengan tahapan usianya. Untuk itu penting dalam mengembangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan kognitif siswa sehingga semua kemampuan yang seharusnya sudah dikenal dan diajarkan oleh siswa bisa menjadi optimal dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

3. Strategi Mengenal Bentuk dan Warna

Kemampuan siswa dalam mengenal bentuk dan warna dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, yang dimana kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk dan warna dapat membantu siswa untuk memahami, menggambarkan serta mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Di dalam pembelajaran bentuk geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar mengenal bentuk, warna, ukuran dan pola.

Aspek-aspek kemampuan siswa dalam mengenal bentuk dan warna dimulai dari siswa mengetahui bentuk dan mengenal nama-nama bentuk serta berbagai macam warna. Selain itu, memahami bentuk yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan suatu bentuk dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar dan mewarnai bentuk dan mengelompokkan bentuk sesuai dengan petunjuk dari guru.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenal bentuk dan warna pada anak usia dini kegiatannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di kemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain siswa dapat mengetahui, memahami, dan mengenal konsep bentuk dan warna. Kemampuan dasar mengenal bentuk dan warna ini dapat dikembangkan melalui pengenalan siswa pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya misalnya, pigora foto seperti persegi.

Pemberian rangsangan dan stimulasi yang tepat pada proses pembelajaran di TK akan memberikan dampak positif yaitu mencerdaskan siswa. Selain itu kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan berpotensi besar dalam membentuk karakter siswa menjadi pembelajar yang aktif. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar siswa akan meningkat karena ketika siswa mengenal bentuk dan warna, siswa akan dapat memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret.

B. Alat Permainan *Smart Train*

1. Pengertian Alat Permainan *Smart Train*

Menurut Meyke Sugianto alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kpentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Direktorat PADU,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Depdiknas mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.[8]

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dbuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK seperti aspek fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan moral.

Sedangkan Permainan *smart train* merupakan salah satu permainan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna. Permainan ini dibuat untuk siswa kelompok A usia 4-5 tahun. Melalui permainan *smart train* ini siswa dapat bermain tentang pengenalan bentuk dan warna. Siswa mengamati petunjuk yang ada pada gerbong kereta berupa bentuk bangun datar disertai dengan warnanya kemudian siswa mencari dan mengambil salah satu bentuk yang telah disiapkan oleh guru di meja dengan menyesuaikannya dengan petujuk yang ada pada gerbong kereta, setelah itu barulah siswa memasukkannya pada tusuk yang ada di atas gerbong kereta.

[8] Direktorat PADU, *Alat Permainan Edukatif,* (Jakarta:Erlangga,2003), 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bentuk yang akan dikenalkan pada siswa yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Serta warna yang dikenalkan yaitu ada merah, kuning dan biru.

2. Manfaat Alat Permainan *Smart Train*

Permainan secara umum diartikan sebagai lawan yang tepat dari kerja, karena sifatnya menyenangkan, bebas dari paksaan, perasaan hati atau tidak ada tekanan dan bebas dari sifat yang tidak masuk akal.[9]

Manfaat dari Alat Permainan *Smart Train* adalah sebagai sarana menggali pengalaman belajar, pengamatan dan penilaian yang dapat dilakukan saat siswa bermain. Ketika siswa bermain, perilaku yang tampil lebih murni dan apa adanya tanpa dibuat-buat. Selain itu mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* juga merupakan cara siswa untuk menunjukkan kemampuan dalam memahami konsep bentuk dan warna.[10]

3. Karakteristik Alat Permainan

Karakteristik alat permainan menurut Montolalu, adalah sebagai berikut :[11]

a. Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan siswa

[9] Ade Benih Nirwana, *Psikologi Bayi, Balita, dan Anak,* (Yogyakarta:Nuha Medika,2011) , 192.
[10] Ibid, 196.
[11] Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak,* (Jakarta:Universitas Terbuka,2008) , 9.5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis permainan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, usia dan kemampuan siswa. agar siswa bisa mengikuti permainan dan siswa tidak merasa kesulitan mengikutinya.

b. Ada kaitannya dengan kurikulum Taman Kanak-kanak

Dalam setiap kegiatan permainan harus mengacu pada kurikulum Taman Kanak-kanak yang berlaku agar permainan tersebut tidak melenceng jauh dari tingkat pencapaian perkembangan siswa. Sehingga perkembangan siswa dapat dicapai secara optimal.

c. Alat permainan tahan lama, aman bagi siswa yang meliputi cat tidak beracun, tidak tajam atau lancip, dan bentuk serta warnanya menarik. Penempatan alat-alat dan pemilihan alat-alat permainan juga perlu diperhatikan keselamatan untuk siswa. Sehingga siswa nyaman dalam menggunakan dan mengikuti permainan yang dilakukan.

4. Cara Membuat *Smart Train*

a. Bahan-bahan yang dipergunakan untuk membuat *smart train*

1) Duplek
2) Bambu tipis
3) Triplek
4) Cat aga
5) Lem tembak

b. Alat-alat yang digunakan untuk membuat *smart train*

1) Gunting

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) *Cutter*

3) Alat lem tembak

4) Kuas

5) Penggaris

c. Cara membuat *smart train*

1) Buatlah kerangka balok pada duplek sebanyak 4 kerangka dengan ukuran 30 x 15 x 20. Setelah itu gunting potongan kerangka dan bentuklah mejadi bangun balok. Rekatkan menggunakan lem. 1 bangun balok untuk bagian kepala kereta dikombinasi dengan bentuk tabung yang terbuat dari kardus supaya mudah saat membentuknya. Dan 3 bentuk balok untuk bagian gerbongnya.

2) Buatlah roda untuk kereta dari duplek dan beri alas menggunakan triplek yang akan ditempel pada bagian bawah bangun balok.

3) Setelah semua selesai, cat semua bagian kereta dengan menggunakan cat aga berwarna coklat.

4) Sembari menunggu kering, buatlah bentuk-bentuk (lingkaran, persegi, segitiga) dari duplek dan kemudian gunting semua bentuk menjadi bentuk yang sempurna.

5) Lapisi bentuk-bentuk tersebut dengan macam-macam warna dari kertas asturo kemudian tempelkan.

5. Langkah-langkah Alat Permainan *Smart Train*

Cara bermain dalam menggunakan permainan *smart train* antara lain :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Guru menyiapkan kereta yang telah ditempeli petunjuk bentuk bangun pada setiap gerbong. Dan bermacam-macam bentuk (persegi, segitiga dan lingkaran) serta warna yang diletakkan pada meja disamping kereta.
b. Siswa mengamati petunjuk bentuk bangun yang terdapat pada masing-masing gerbong kereta.
c. Kemudian guru menunjuk setiap siswa untuk maju ke depan dan mengamati lagi. Setelah itu guru meminta siswa untuk mencari bentuk dan warna yang sama pada kumpulan bentuk sesuai dengan petunjuk pada gerbong kereta.
d. Setelah siswa berhasil menemukan bentuk dan warna yang sesuai, siswa memasangkannya pada tusuk yang ada pada bagian atas gerbong kereta.

C. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan *Smart Train*

1. Kelebihan alat permainan *smart train*

a. Dalam menggunakan alat permainan sangat aman untuk siswa
b. Menarik siswa untuk aktif dalam melakukan kegiatan karena kereta yang dibuat cukup besar dan berbagai warna pada bentuknya.
c. *Smart train* ini selain dapat mengenalkan bentuk geometri (persegi, segitiga dan lingkaran) dapat digunakan sebagai alat bermain untuk mengenal berbagai konsep warna, bilangan, huruf dan lain-lain.
d. Tahan lamadan tidak mudah rusak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. **Kekurangan alat permainan *smart train***

   a. Bahan utama untuk membuat *smart train* adalah duplek yang tebal jadi dalam proses pembuatannya tidak mudah dan memerlukan waktu yang lama.

   b. Cara bermain sesuai petunjuk guru atau dengan dampingan guru.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Fanti Rohmawati (2014) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pengaruh Permainan *Magic Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna Anak Kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya". Penelitian yang lain dilaksanakan oleh Yuli Utami (2016) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan *Magic Bag* pada Anak Usia 2-3 Tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya". Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Dari metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif yang dimana melihat pengaruh dengan menggunakan permainan *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna. Perbedaan lain yang signifikan yaitu dari hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diperoleh antara kemampuan mengenal bentuk dan warna yang didapat siswa dengan menggunakan permainan *smart train.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas.[12]

Tindakan yang digunakan berupa pelaksanaan permainan *smart train*, yang merupakan suatu inovasi yang akan diterapkan pada kemampuan mengenal bentuk dan warna. Penelitian tindakan ini dilakukan untuk membenahi perbaikan mutu pada proses pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati dan meneliti secara langsung pada saat guru melakukan proses pembelajaran atau mengajar. Peneliti dalam melakukan penelitian tindakan mengunakan bentuk kolaboratif, dimana guru sebagai mitra kerja peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki karakteristik khusus, yaitu mengangkat masalah yang dihadapi oleh guru pada saat melakukan pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dapat dilaksanakan jika guru

[12] Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 26.

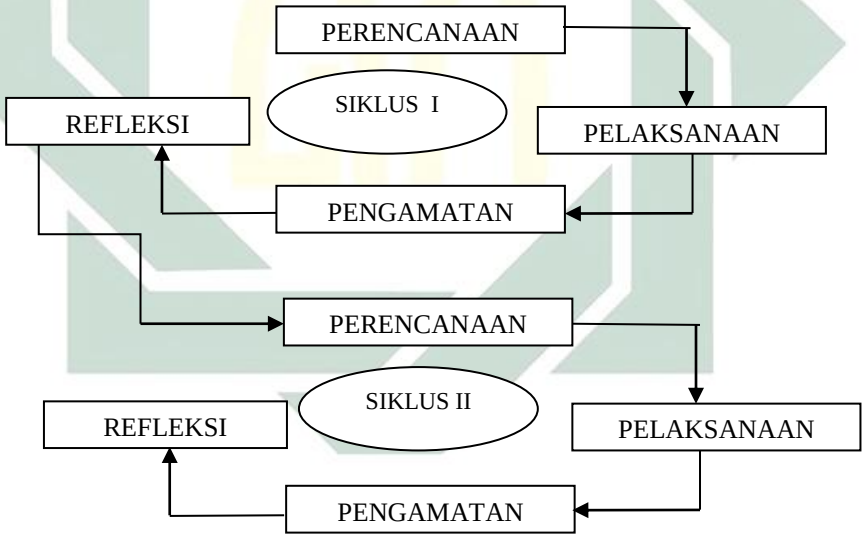
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sejak awal memang menyadari adanya persoalan yang terkait dengan proses dan produk pembelajaran yang dihadapi di kelas.[13]

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:

1. perencanaan (*planning*);
2. pelaksanaan (*acting*);
3. pengamatan atau observasi (*observing*);
4. refleksi (*reflecting*).[14]

Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan dalam bentuk dibawah ini.



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

[13] Jauhar Fuad dan Hamam, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Tulungangung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 2.
[14] Ibid., 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hubungan secara tali temali dari empat komponen, dipandang sebagai satu siklus, yang siklus sebelumnya saling terhubung dalam rencana tindakan siklus selanjutnya.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting dalam penelitihan ini meliputi: tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penelitian tindakan kelas.

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah:

1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
2) Masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal bentuk dan warna.
3) Adanya keterbukaan sekolah dan dukungan dari kepala sekolah TK Setya Harapan Surabaya untuk bisa menerima dan bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
4) Guru kelas kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya siap berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas guna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperbaiki kualitas pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada kelompok A tahun ajaran 2017-2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena dalam PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif di kelas.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelompok A di TK Setya Harapan, yang berjumlah 15 siswa. Alasan peneliti menggunakan subjek siswa di kelas kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya dikarenakan sudah mengetahui karakteristik guru dan siswa kelas kelompok A melalui observasi di dalam kelas serta tanya jawab langsung dengan guru.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *Input* : Siswa-siswi kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya tahun pelajaran 2017-2018.
2. Variabel Proses : Alat Permainan *smart train*
3. Variabel *Output* : Peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rencana Tindakan

Berdasarkan model penelitian tindakan kelas yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model Kurt Lewin, maka tahapan atau prosedurnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila dalam penggunaan alat permainan *smart train* pada siklus I masih belum melampaui indikator kinerja, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus II agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Apabila pada siklus II kriteria masih juga belum terpenuhi, dapat dilakukan siklus selanjutnya hingga target yang diinginkan tercapai dengan kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning)*

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu permainan kereta beserta bentuk-bentuk geometri.
3) Mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS).
4) Mempersiapkan instrumen penialain untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal bentuk dan warna.
5) Menyusun instrument observasi untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan (*Acting)*

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dengan menerapkan alat permainan *smart train.* Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan sebagai berikut:

1) Guru memberikan motivasi kepada siswa, agar siap dalam memulai materi yang akan diajarkan.
2) Guru melakukan apersepsi mengenai pengaitan materi dengan materi sebelumnnya atau mengaitakan materi dengan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.
4) Guru memperkenalkan kepada siswa mengenai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yakni permainan *smart train.*
5) Guru melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
6) Menyiapkan lembar pengumpulan data dengan bantuan guru yang mengajar. Peneliti melakukan penelitian pada semua proses pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan mengenai semua proses pelaksanaan pembelajaran yang sedang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung. Pengamatan yang dilakukan peneliti di antaranya, sebagai berikut:

1) Mengamati secara langsung aktivitas guru untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menerapkan alat permainan *smart train*.
2) Mengamati aktivitas anak dalam proses pembelajaran, yang bertujuan mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan alat permainan *smart train*.
3) Mengamati dan mencatat semua peristiwa yang muncul, baik yang mendukung maupun yang menghambat dalam pembelajaran tersebut.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti dan guru mengevaluasi seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi. Hasil observasi yang telah diperoleh, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan mencari kendala-kendala apa saja yang terjadi selama pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *smart train*. Jika ternyata hasil yang diperoleh belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini dimaksudkan sebagai bentuk perbaikan dari siklus pertama. Tahapan pada siklus II sama halnya dengan tahapan pada siklus I yaitu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap refleksi peneliti dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru mendiskusikan dan menganalisis hasil observasi yang telah diperoleh. Setelah dianalisis, peneliti beserta guru merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran pengenalan bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa setelah melaksanakan rangkaian kegiatan mulai dari siklus I sampai siklus II.

Perbedaan antara siklus I dengan siklus II yaitu terletak pada kegiatan inti, di dalam siklus I siswa diminta maju untuk mengelompokkan bentuk dan warna yang sesuai dengan petunjuk pada gerbong kereta secara bergiliran, namun pada siklus II siswa lebih diberi penguatan untuk melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan mengelompokkan benda berdasarkan warna, yaitu dengan menggunakan cara dibagi menjadi tiga kelompok supaya siswa lebih tertib dan antusias.

Dari perbedaan tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* sehingga siswa tidak merasa kesulitan saat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk dan warna.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Peneliti memperoleh data informasi dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari berbagai sumber, antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Guru

Dari sumber data guru, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan alat permainan *smart train* dan kemampuan mengenal bentuk dan warna.

b. Siswa

Dari sumber data siswa, untuk mendapatkan data mengenai perkembangan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada aspek perkembangan kognitif serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Data Kualitatif

Data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu berupa nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan II untuk mengetahui adannya peningkatan dari hasil peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diambil atau dilakukan peneliti adalah teknik observasi, wawancara, penilaian unjuk kerja (*performance*), dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti diupayakan agar mendapatkan data yang valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara diantaranya, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.[15] Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa dan guru dalam penggunaan alat permainan *smart train* pada proses pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan yaitu instrumen observasi aktivitas siswa dan instrumen observasi aktivitas guru.

b. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interviewer dengan narasumber, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.[16]

Narasumber dari wawancara ini adalah guru kelas kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna siswa, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan

[15] Joko Subagyo, *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

[16] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Gia Indonesia, 2008), 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan permainan *smart train*. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara.

c. Penilaian Unjuk Kerja (*Performance*)

Unjuk kerja (*Performance*) adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan secara sistematis untuk mengambil keputusan terhadap siswa. Penilaian unjuk kerja diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa selama pembelajaran berlangsung.[17] Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk penilaian non tes yang berupa performansi yang dihasilkan siswa selama pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa yang telah didokumentasikan. Dapat dikatakan juga bahwa dokumentasi dapat dijadikan alat untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.[18]

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data foto serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang ada pada proses pembelajaran mengenal bentuk dan warna pada siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya dengan

[17] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi Pertama, 54.
[18] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan alat permaninan *smart train* yang bertujuan sebagai penunjang hasil penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis data yang akan didapatkan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang suasana pembelajaran. Data ini berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, wawancara pada guru dan dokumentasi.[19]

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai-nilai hasil belajar siswa berupa data perhitungan sederhana yang diuraikan secara deskriptif. Nilai hasil belajar siswa yang telah diisikan dan terkumpul dari setiap siswa dihitung perolehan skornya.[20] Analisis data dapat dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana sebagai berikut.

1. Penilaian Rata-rata

Instrumen unjuk kerja digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk dan warna pada siswa. Untuk mencari rata-rata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang telah diperoleh anak tersebut, dapat menggunakan rumus mean yaitu sebagai berikut : [21]

---

[19] Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 45.
[20] Ibid., 46.
[21] Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean)

∑x = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Selanjutnya skor rata-rata yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan kedalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas

Penilaian	**Kriteria**
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk dan warna. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II dapat menggunakan rumus, sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Selanjutnya untuk mengetahui persentase yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria. Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto yang memiliki persentase sebagai berikut:[22]

Tabel 3.2 Persentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Sedang
≤ 40%	Rendah

3. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai akhir aktivitas guru dan siswa diperoleh dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan seratus. Adapun rumus nilai akhir aktivitas guru sebagai berikut:

[22]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \text{x } 100$$

Selanjutnya skor perolehan hasil observasi guru dan siswa yang telah dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa

Penilaian	Kriteria
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.[23]

Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan alat permainan *smart train* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada siswa kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya ini dinyatakan berhasil apabila telah mencapai indikator sebagai berikut:

1. Penelitian ini dipandang selesai bilamana kemampuan mengenal bentuk dan warna memperoleh bintang tiga.

[23] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Nilai rata-rata siswa mencapai ≥ 75.
3. Ketuntasan belajar siswa mencapai 75%.
4. Skor perolehan hasil observasi aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan secara kolaboratif, antara guru mata pelajaran sebagai guru pendamping mahasiswa sebagai peneliti. Tugas guru dalam hal ini adalah menerapkan penggunaan alat permainan *smart train* guna meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di TK Setya Harapan Surabaya. Adapun rincian tugas guru dan mahasiswa adalah sebagai berikut.

1. Identitas Guru

   Nama : Dhaning Choirunisa Novritasari, S.Pd

   Jabatan : Guru Kelas kelompok A

   Tugas : Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran, mengamati pelaksanaan pembelajaran, dan terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Identitas Peneliti

   Nama : Radinna Fillah Awwalia

   NIM : D78214034

   Status : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, membuat lembar observasi, menilai hasil tugas dan evaluasi akhir materi, dan menilai aktivitas guru dan siswa, membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran, melakukan diskusi dengan guru, dan menyusun laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi. Tujuan dari dilakukannya kegiatan observasi ini yaitu untuk mengetahui dan melihat kondisi awal mengenai masalah kemampuan mengenal bentuk dan warna yang ada di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya. Kondisi awal inilah yang akan menjadi sebuah perbandingan antara nilai saat kegiatan observasi dan nilai saat penelitian.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Agustus 2018. Proses belajar mengajar yang ada di Taman Kanak-kanak Setya Harapan sebenarnya sudah baik, tetapi kurang memanfaatkan suatu media pembelajaran dan kurangnya mendesain suatu pembelajaran supaya menarik saat guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Alasan guru saat peneliti melakukan wawancara adalah banyaknya jumlah siswa dan kurangnya guru di dalam satu kelas. Jadi guru lebih memilih untuk menyampaikan suatu materi yang akan diajarkan dengan menuliskan atau menggambarkan suatu benda di papan tulis dan bertanya jawab secara langsung dengan siswa saat itu juga. Begitu juga saat mengenalkan warna guru memilih media yang sangat mudah yaitu dengan kertas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

origami berwarna. Setelah itu dilanjut dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sudah ada di sekolah. Oleh karena itu kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna masih kurang karena siswa mudah bosan dan kurang tertarik dengan media yang digunakan.

Kegiatan yang dilakukan peneliti saat awal penelitian pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 3 siswa, yang mendapatkan bintang 2 (MB) sebanyak 5 siswa, dan yang mendapatkan bintang 1 (BB) sebanyak 7 siswa. Sedangkan pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 5 siswa, yang mendapatkan 2 bintang (MB) sebanyak 4 siswa, dan yang mendapatkan bintang 1 (BB) sebanyak 6 siswa. Adapun rekapitulasi hasil dari pra siklus, yaitu:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pra Siklus
Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna

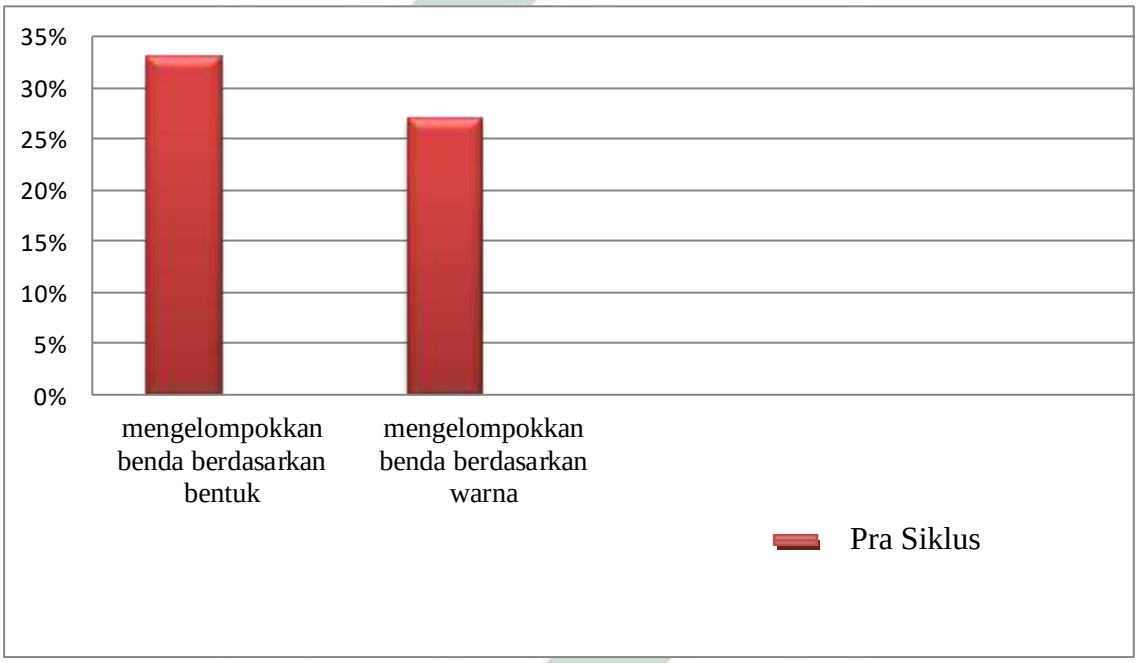
NO	Aspek	Presentase
1.	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	33,3%
2.	Mengelompokkan benda berdasarkan warna	26,7%

Dari data pra siklus di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk dan warna siswa masih kurang. Dapat dilihat dari aspek pertama yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang dicapai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

33,3% dari 15 siswa, dan dilihat dari aspek kedua yaitu kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna yang dicapai 26,7% dari 15 siswa. Kondisi pada pra siklus ini dijadikan peneliti sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan penelitian siklus I guna untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna. Berikut adalah grafik dari data pra siklus dalam kemampuan mengenal bentuk dan warna :

Gambar 4.1 Hasil Pra Siklus Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna



2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Membuat jadwal dan menentukan tema

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam setiap siklus, dimulai pada tanggal 16 dan 17 bulan Oktober 2018. Sedangkan tema yang digunakan adalah alat transportasi dengan sub tema transportasi darat.

2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. *(RPPH Terlampir pada lampiran 1)*

3) Membuat alat dan sumber pembelajaran

Alat dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti adalah alat permainan *smart train* yaitu sebuah kereta dengan 3 gerbong dengan ukuran lumayan besar supaya siswa yang duduk di kursi paling belakang tetap bisa terlihat. Nantinya setiap gerbong akan ditempeli bentuk sebagai petunjuk. Selain gerbong-gerbong kereta, peneliti juga membuat beberapa bentuk yaitu bentuk persegi, segitiga dan lingkaran dengan berbagai macam warna sebagai media untuk menjelaskan kepada siswa. Bentuk yang dibuat oleh peneliti nantinya akan diletakkan di atas gerbong kereta sesuai dengan petunjuk pada setiap gerbong kereta.

Ketentuan peneliti dalam membuat alat permainan *smart train* supaya siswa dapat mengenal bentuk dan warna adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Alat Permainan *smart train* sangat aman untuk siswa

b) Menarik siswa untuk aktif dan antusias dalam melakukan kegiatan karena kereta yang dibuat cukup besar dan berbagai warna pada bentuknya.

c) *Smart train* ini selain dapat mengenalkan bentuk geometri (persegi, segitiga dan lingkaran) dapat digunakan sebagai alat bermain untuk mengenal berbagai konsep warna, bilangan, huruf dan lain-lain.

d) Tahan lama dan tidak mudah rusak

4) Membuat lembar penilaian siswa (*check list*)

Lembar peneliaian untuk siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *chek list* yang berhubungan dengan aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan mengelompokkan benda berdasarkan warna.

b. Tindakan I

1) Siklus pertama pertemuan ke- 1

Tindakan siklus pertama pada pertemuan ke-1 dilakukan pada hari selasa tanggal 16 Oktober 2018 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema alat transportasi dengan sub tema transportasi darat. Kegiatan diberikan kepada siswa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah divalidasi oleh ahlinya.

Kegiatan pada pertemuan ke-1 ini peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas yaitu siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbaris dihalaman bernyanyi, berhitung dan berikrar anak sholeh. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu melakukan kegiatan melempar dan menangkap bola, guru meminta siswa untuk saling berhadapan saat melakukannya. Setelah masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan adalah berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* sesuai dengan tema pada hari tersebut yaitu tema alat transportasi dengan sub tema transportasi darat.

Peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai alat transportasi dan macam-macam alat transportasi darat. Peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa yang tentunya dibantu dengan guru kelas kaena pada siklus ini peneliti berkolaborasi dengan guru. Selain mejelaskan mengenai alat transportasi peneliti dan guru juga mengenalkan alat permainan *smart train* kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya sehingga siswa dapat mengenal bentuk dan warna melalui permainan *smart train* ini.

Pertemuan ke-1 dalam mengenalkan bentuk dan warna aspek yang akan diobservasi yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk. Setelah peneliti selesai menjelaskan mengenai alat transportasi, kemudian giliran guru kelas menjelaskan dan mempraktekkan secara langsung bagaimana cara memainkan alat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan *smart train* pada kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk. Guru kelas meminta peneliti untuk mengambil salah satu bentuk dan ditempel pada gerbong kereta sebagai petunjuk, kemudian guru memilih bentuk dari tumpukan berbagai bentuk yang ada pada meja dan mengambil bentuk yang sesuai dengan petunjuk dan memasangkannya di atas gerbong kereta. Setelah selesai mempraktekkan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai cara memainkan alat permainan *smart train.* Selanjutnya, guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk melalui alat permainan *smart train.* Dan melakukannya secara bergantian maju ke depan kelas.

2) Siklus Pertama Pertemuan ke-2

Tindakan siklus pertama pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari rabu tanggal 17 Oktober 2018. Kegiatan awal hari ini masih sama dengan kegiatan pada hari kemarin yaitu baris di halaman terlebih dahulu untuk bernyanyi, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan melempar bola ke dalam keranjang untuk melatih perkembangan motorik kasar siswa. Kegiatan ini dilakukan degan cara bergantian dan siswa yang telah selasai memasukkan bola ke dalam keranjang langsung masuk ke dalam kelas. Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilanjut dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan degan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train.*

Sebelum masuk ke dalam kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mulai dari bertanya tema hari ini sampai dengan macam-macam alat alat transportasi yang siswa ketahui. Siswa sangat antusias saat menyebutkan macam-macam alat transportasi. Pada tindakan siklus pertama pertemuan ke-2 aspek yang akan diobservasi adalah mengelompokkan benda berdasarkan warna. Guru menjelaskan kembali bagaimana cara memainkan alat permainan *smart train* dengan bertanya jawab dengan siswa. Setelah itu guru mengambil beberapa bentuk yang bentuk tersebut berwarna. Warna pada bentuk-bentuk tersebut warna dasar yaitu warna merah, kuning dan biru. Guru menunjukkan satu per satu kepada siswa, dan kemudian siswa menjawab warna apa yang ada pada setiap bentuk. setelah tanya jawab dengan siswa megenai warna pada bentuk, guru mengambil bentuk berwarna yang akan ditempelkan pada gerbong kereta sebagai petunjuk. Dan selanjutnya peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa tugas siswa adalah mencari warna bentuk yang sama dengan petunjuk pada gerbong kereta yang ada pada tumpukan bentuk berwarna di meja. Setelah mengmbil bentuk berwarna yang sama dengan petunjuk, peneliti memasangkannya di atas gerbong kereta. Peneliti mempraktekkannya dihadapan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas siswa yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna sesuai dengan petunjuk pada gerbong kereta yang ada pada alat permainan *smart train.* Siswa melakukan kegiatan ini secara bergantian maju didepan seperti yang dicontohkan oleh guru dan peneliti.

c. Observasi Siklus 1

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train*. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk. sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan warna.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train*, guru sudah sangat baik dalam mengkondisikan kelas. Selain itu, guru juga melibatkan siswa dalam menggunakan permainan *smart train.* Dalam penerapan permainan ini, guru memanggil siswa satu per satu untuk maju ke depan kelas untuk melakukan kegiatan sesuai aspek, yaitu aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dalam penerapan alat permainan *smart train* menunjukkan nilai sebesar 100 dengan skor perolehan 89,28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam penerapan alat permainan *smart train,* siswa sangat semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dalam penerapan alat permainan *smart train* menunjukkan nilai sebesar 48 dengan skor perolehan 75.

Siklus I pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 3 siswa dengan presentase 20% , yang mendapatkan bintang 2 (MB) sebanyak 6 siswa dengan presentase 40%, dan yang mendapatkan bintang 1 (BB) sebanyak 6 siswa dengan presetase 40%. Sedangkan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 4 siswa dengan presentase 26,7%, yang mendapatkan 2 bintang (MB) sebanyak 6 siswa dengan presentase 40%, dan yang mendapatkan bintang 1 (BB) sebanyak 5 siswa dengan presentase 33,3 %.

Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya selama siklus I berlangsung :

Tabel 4.2 Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Siklus I

Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-Rata
Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	40%	-	40%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	-	40%	40%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun rekapitulasi peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya saat pra siklus dengan siklus pertama adalah sebagai berikut:

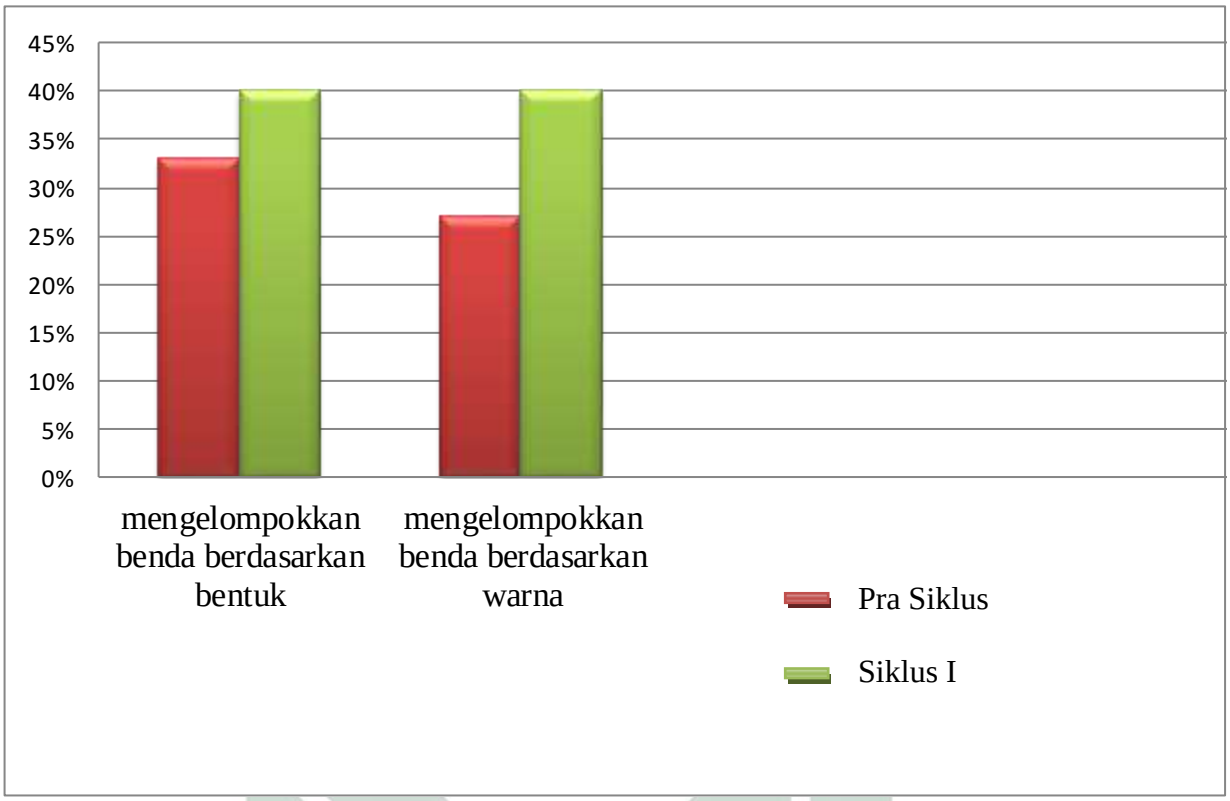
Tabel 4.3 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Melalui Alat Permainan *Smart Train* Pra Siklus dan Siklus Pertama

NO	Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Peningkatan
1.	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	33,3%	40%	6,7%
2.	Mengelompokkan benda berdasarkan warna	26,7%	40%	13,3%

Dalam menggunakan alat permainan *smart train,* maka dapat dilihat bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk dan warna mengalami peningkatan. Dari tabel di atas dapat dilihat peningkatannya melalui grafik, seperti berikut ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.2 Perbandingan hasil Pra Siklus dengan Siklus I



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek dapat megalami peningkatan. Dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk pada saat pra siklus sebesar 33,3% dari 15 siswa, dan setelah adanya tindakan terdapat peningkatan sebesar 40% dari 15 siswa, maka dapat dilihat terjadi peningkatan sebesar 6,7% dari 15 siswa. Dan dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna pada saat pra siklus sebesar 26,7% dari 15 siswa, kemudian setelah adanya tindakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat peningkatan sebesar 40% dari 15 siswa. Maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan sebesar 13,3% dari 15 siswa.

Dari hasil grafik di atas dapat diketahui bahwa pada setiap aspek sudah mengalami peningkatan. Akan tetapi, pada setiap aspek belum mencapai presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 75%. Maka perlu diadakan adanya tindakan selanjutnya yaitu dengan melakukan tindakan siklus II.

d. Refleksi Siklus 1

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya tindakan pada siklus pertama selesai, yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai kendala yang terjadi selama siklus pertama berlangsung dan akan membahas mengenai perbandingan hasil antara pra siklus dan siklus pertama. Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus kedua. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus pertama dapat terselesaikan. Adapun kendala pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

1) Pada saat pembelajaran, masih terdapat siswa yang bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak mengerti atau tidak paham bagaimana cara menggunakan alat permainan *smart train*
2) Kurang adanya semangat atau motivasi yang seharusnya diberikan guru kepada siswa ketika siswa melakukan kegiatan dengan alat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan *smart train* sehingga masih ada siswa yang meminta batuan kepada guru

3) Siswa kurang fokus dalam menggunakan alat permainan *smart train* saat melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna karena saat guru menjelaskan siswa banyak yang maju ke depan mendekati media permainan karena rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Hal ini yang membuat siswa tidak fokus dan tidak dapat berkonsentrasi
4) Kurang adanya kegiatan apersepsi sebelum kegiatan inti dimulai sehingga siswa akan mudah merasa bosan.
5) Siswa masih kurang disiplin karena tidak mau menunggu giliran dan akibatnya siswa berebut maju ke depan untuk melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train.*

3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap Perencanaan Tindakan siklus II

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

1) Membuat jadwal dan tema

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2x pertemuan dalam I siklus, dilaksanakan pada tanggal 25, 26 Oktober 2018. Sedangkan tema yang dibuat masih sama yaitu tema alat transportasi dengan sub tema transportasi darat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Pada siklus II ini berbeda dengan siklus I, perbedaannya yaitu pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi 3 kelmpok dan mecobanya secara langsung dalam megelompokka bentuk dan warna pada alat permainan *smart train.(RPPH Terlampir pada lampiran 1)*

3) Menyiapkan alat dan sumber pembelajaran

Alat dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus I yaitu alat permainan *smart train* dan berbagai macam bentuk berwarna. Peneliti menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan oleh siswa dalam mengenal bentuk dan warna.

4) Membuat lembar penilaian siswa dan guru (*check list*)

Lembar peneliaian untuk siswa dan guru dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *chek list* yang berhubungan dengan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada siswa, media, dan lainnya.

b. Tindakan II

1) Siklus Kedua Pertemuan Ke-1

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 Oktober 2018. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.30-10.00 WIB. Pada tindakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kedua di pertemuan ke-1 ini tema kegiatan yang digunakan masih sama yaitu tema alat transportasi dengan sub tema transportasi darat. Namun pada pertemuan kali ini peneliti tidak membahas mengenai macam-macam alat-alat transportasi, tetapi lebih fokus pada transportasi darat yaitu kereta api sesuai dengan alat permainan yang akan digunakan siswa yaitu alat permainan *smart train.*

Pada siklus kedua di awal pertemuan ini ada aspek yang akan diobservasi, aspeknya adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk. sebelum masuk ke dalam kelas seperti pada hari sebelumnya, siswa selalu melakukan kebiasaan yaitu berbaris di halaman kemudian bernyanyi bersama, berhitung dan membaca ikrar. Namun pada pertemuan ini siswa tidak melakukan kegiatan motorik kasar seperti biasanya, peneliti mengajak siswa untuk berbaris lurus seperti kereta api dan kemudian peneliti memberikan intruksi atau perintah untuk siswa berjalan sampai memasuki ruangan kelas sambil bernyanyi lagu "kereta api".

Kegiatan selanjutnya sebelum memasuki kegiatan inti guru kelas meunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa didepan kelas. Setelah berdoa guru mengajak siswa untuk bertanya jawab mengenai alat transportasi darat. Dan selanjutnya guru kembali melakukan tanya jawab mengenai bagaimana cara menggunakan alat permainan *smart train*. Ada beberapa siswa yang masih mengingat bagaimana cara menggunakan alat permainan tersebut. Terlihat siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat antusias dalan menjawab atau merespon pertanyaan dari guru. Guru menunjuk salah satu siswa untuk mempraktekkan kembali bagaimana mengelompokkan benda berdasarkan bentuk melalui alat permainan *smart train.* Alhamdulillah siswa yang ditunjuk oleh guru melakukannya dengan sangat baik dan bersemangat.

Pada siklus II pertemuan ke-1 ini metode yang digunakan berbeda dengan tidakan pada siklus I karena mengingat masih banyak siswa yang bergurau sendiri dan tidak fokus saat menunggu gilirannya dipanggil oleh guru. Peneliti menggunakan metode kuis dengan cara mengelompokkan siswa mejadi tiga kelompok. Masing-masing kelompok ada 5 siswa yang akan berdiri didepan gerbong kereta, kemudian guru memberikan perintah kepada siswa pada baris pertama untuk mengambil bentuk pada kumpulan bentuk yang sudah disediakan oleh peneliti di masing-masing kelompok. Siswa akan mencari bentuk yang sama sesuai dengan petunjuk yang ada pada gerbong kereta, dan setelah menemukan bentuk yang sama siswa meletakkannya di atas gerbong kereta. Dan begitu seterusnya sampai semua siswa dalam kelompok selesai menyelesaikannya. Kelompok yang tercepat mengumpulkan bentuk sesuai dengan petunjuk, maka akan mendapat bintang sebagai reward pada setiap kelompoknya. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Siklus Kedua Pertemuan Ke-2

Siklus kedua pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 26 Oktober 2018. Tema yang digunakan masih sama yaitu alat transportasi dengan sub tema transportasi darat. Aspek yang akan diobservasi oleh peneliti yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk membuat lingkaran dan siswa diberi arahan kepada guru untuk memegang pundak temannya, setelah itu berjalan sambil menyanyikan lagu "kereta api". Kegiatan ini dilakukan karena dapat memotivasi siswa sebelum dilakukannya kegiatan inti.

Pada saat sudah memasuki kegiatan inti, guru memberikan contoh kepada siswa bagaimana cara menggunakan alat permainan *smart train* tetapi dengan kegiatan yang berbeda di hari sebelumya, yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna. Pertama, guru mengambil salah satu bentuk segitiga berwarna merah dan kemudian ditempel pada gerbong kereta yang bertujuan sebagai petunjuk. Selanjutnya guru mengambil bentuk yang sesuai dengan petunjuk pada kumpulan bentuk yang ada di meja dan kemudian diletakkan di atas gerbong kereta. Tak lupa guru selalu memberi motivasi kepada siswa di sela-sela kegiatan seperti tepuk ataupun bernyanyi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan berikutnya, guru bersama dengan peneliti menginstruksikan siswa untuk dibagi menjadi 3 kelompok seperti hari sebelumnya. Setelah dibagi kelompok siswa berbaris rapi didepan masing-masing gerbong kereta, dan guru menempelkan bentuk dengan berbagai warna sebagai petunjuknya. Tak lupa guru juga menuliskan nama kelompok di papan tulis yang nantinya akan diberi bintang apabila siswa berhasil menemukan bentuk dan meletakkannya sesuai dengan petunjuk. Siswa melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan warna sangat baik, hampir semua siswa dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru ataupun peneliti. Dengan metode kuis yang dipilih oleh peneliti dapat memotivasi siswa lebih semangat dan fokus terhadap tugasnya sehingga siswa tidak bergurau sendiri.

c. Observasi Siklus II

Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan observasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal bentuk dan warna dengan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna melalui alat permainan *smart train*. Pada siklus II pertemuan ke-1 kegiatan yang diamati oleh peneliti yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk. dan pada pertemuan yang ke-2 kegiatan yang diamati yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna. Observasi ini dilakukan oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti di setiap pertemuan tentunya juga ada perhitungan rata-rata di setiap aspek.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train*, guru sudah sangat baik dalam mengkondisikan kelas. Selain itu, guru juga melibatkan siswa dalam menggunakan alat permainan *smart train.* Dalam penerapan permainan ini, guru membagi 15 siswa menjadi 3 kelompok untuk melakukan kegiatan sesuai aspek, yaitu aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dalam penerapan alat permainan *smart train* menunjukkan nilai sebesar 105 dengan skor perolehan 93,75.

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam penerapan alat permainan *smart train*, siswa sangat semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dalam penerapan alat permainan *smart train* menunjukkan nilai sebesar 55 dengan skor perolehan 85,93.

Siklus II pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 12 siswa dengan presentase 80% , yang mendapatkan bintang 2 (MB) sebanyak 3 siswa dengan presentase 20%, dan tidak ada yang mendapatkan bintang 1 (BB). Sedangkan pada aspek mengelompokkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda berdasarkan warna yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 13 siswa dengan presentase 87%, yang mendapatkan bintang 2 (MB) sebanyak 2 siswa dengan presentase 13%, dan tidak ada yang mendapatkan bintang 1 (BB).

Berikut tabel dibawah ini merupakan penjelasan mengenai kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya selama siklus II berlangsung dengan menggunakan alat permainan *smart train* :

Tabel 4.4 Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Siklus II

Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-Rata
Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	80%	-	80%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	-	87%	87%

Adapun rekapitulasi peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya saat siklus pertama dengan siklus kedua adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Rekapitulasi Kemampuan Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Melalui Alat Permainan *Smart Train* Siklus Pertama (I) dan Siklus Kedua (II)

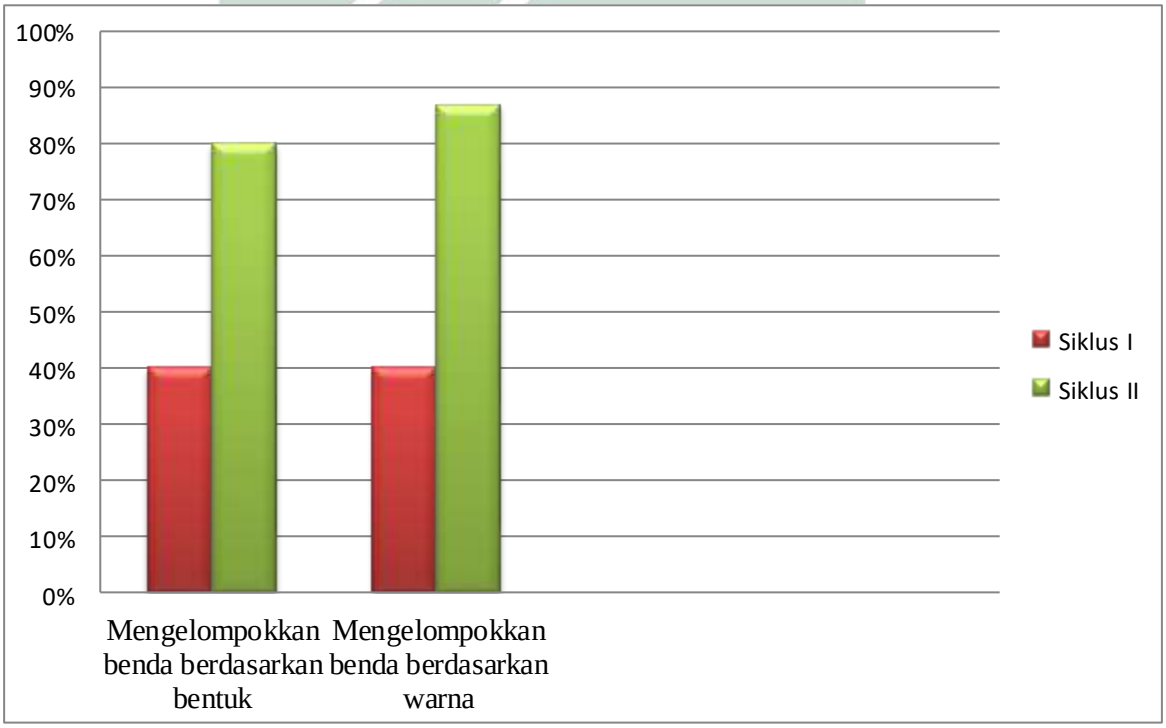
NO	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	40%	80%	40%
2.	Mengelompokkan benda berdasarkan	40%	87%	47%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	warna			

Dengan menggunakan alat permainan *smart train*, maka dapat dilihat dalam kemampuan mengenal bentuk dan warna mengalami peningkatan. Dari tabel di atas dapat diketahui peningkatannya melalui grafik di bawah ini :

Gambar 4.3 Perbandingan hasil Siklus Pertama (I) dengan Siklus kedua (II)



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek dapat megalami peningkatan, bahkan dapat dikatakan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk pada saat siklus I sebesar 40% dari 15 siswa, dan setelah adanya tindakan pada siklus II terdapat peningkatan sebesar 80% dari 15 siswa, maka dapat dilihat terjadi peningkatan sebesar 40% dari 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa. Dan dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna pada saat siklus I sebesar 40% dari 15 siswa, kemudian setelah adanya tindakan siklus II terdapat peningkatan sebesar 87% dari 15 siswa.. maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan sebesar 47% dari 15 siswa.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahawa masing-masing aspek sudah mengalami peningkatan dan masing-masing aspek sudah mencapai persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 75%.

d. Refleksi Siklus II

Kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas setelah melakukan tindakan pada siklus II adalah melakukan Refleksi pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam refleksi ini dijelaskan mengenai kegiatan belajar mengajar saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Ketika kegiatan mengenal bentuk dan warna melalui alat permainan *smart train* pada siklus II, siswa terlihat sangat aktif selama proses pembelajaran. tidak hanya aktif, siswa juga sangat semangat selama mengikuti berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Siswa dapat aktif, semangat dan fokus karena alat permainan *smart train* yang digunakan dalam mengenal bentuk dan warna sangat menarik perhatiannya. Selain permainan, metode kuis juga sangat berpengaruh dalam membuat siswa aktif dan fokus untuk mendengarkan dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru kelas. Tidak hanya alat permainan dan metode kuis saja yang menarik siswa, tetapi sebuah *reward* bintang yang dituliskan di papan tulis oleh guru apabila siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melaksanakan tugas dengan benar dan tepat itu juga membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

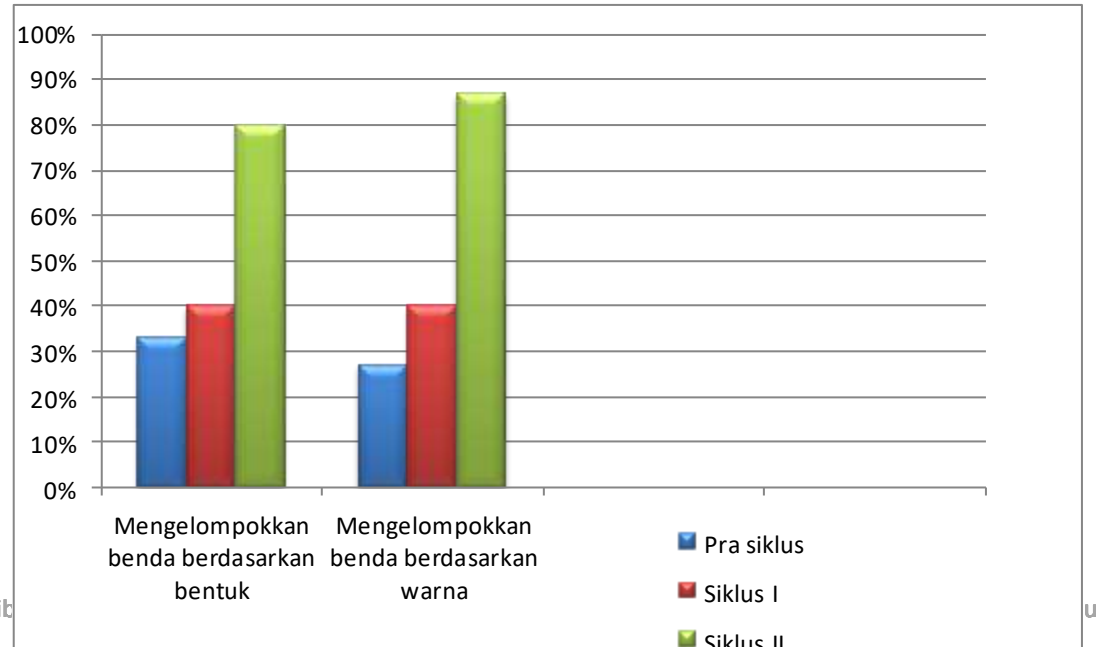
Berikut adalah tabel yang merupakan penjelasan mengenai kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya selama pra siklus, siklus I dan siklus II berlangsung melalui alat permainan *smart train* :

Tabel 4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk dan Warna Pra siklus, Siklus pertama (I), dan Siklus kedua (II)

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	33,3%	40%	80%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	26,7%	40%	87%

Dari tabel di atas dapat dilihat secara jelas masing-masing aspek pada kemampuan mengenal bentuk dan warna pada pra siklus, siklus I, dan siklus II melalui grafik, seperti di bawah ini:

Gambar 4.4 Perbandingan hasil Pra siklus, Siklus pertama (I), dan Siklus kedua (II)



digilib.uinsby.ac.id digilib uinsby.ac.id

Dilihat dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dalam kemampuan mengenal bentuk dan warna mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria keberhasilan siswa yaitu 75% sehingga PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini dirasa sudah cukup dan disudahi dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II. Adapun presentase peningkatan pada setiap aspek yaitu yang pertama aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 80% dari 15 siswa. Dan pada aspek kedua yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 87% dari 15 siswa.

B. Pembahasan

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) pada kemampuan mengenal bentuk dan warna yang dilaksanakan pada kelompok A di Taman Kanak-kanan Setya Harapan Surabaya ini dapat ditingkatkan melalui alat permainan *smart train*. Terdapat prbedaan dari hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pra peneliian dengan hasil penelitian tindakan kelas yang menggunakan alat permainan *smart train.*

Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Agustus 2018 pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk dan warna pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan mengelompokkan bentuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan warna masih rendah dan perlu dilakukan tindakan selanjutnya supaya dapat megalami peningkatan.

Dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti saat awal penelitian pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 3 siswa, yang mendapatkan bintang 2 (MB) sebanyak 5 siswa, dan yang mendapatkan bintang 1 (BB) sebanyak 7 siswa. Sedangkan pada kemampuan mengenal bentuk dan warna dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna yang mendapatkan bintang 3 (BSH) sebanyak 5 siswa, yang mendapatkan 2 bintang (MB) sebanyak 4 siswa, dan yang mendapatkan bintang 1 (BB) sebanyak 6 siswa.[24] Dilihat dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) pada setiap aspek mengalami peningkatan yang sesuai dengan batas pencapaian ketuntasan belajar siswa.

Kegiatan mengenal bentuk dan warna kurang optimal dikarenakan kurangnya memaksimalkan penggunaan media atau alat permainan sebagai penunjang keberhasilan menyampaikan sebuah materi kepada siswa. Sehingga siswa jadi mudah bosan dan tidak fokus dalam megikuti proses belajar mengajar. Sesuai dengan hasil observasi sumber belajar yang sering digunakan hanya LKS yang sudah disediakan oleh sekolah dan menggambarkan sebuah bentuk di papan tulis saja. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang memaparkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya memang masih kurang maksimal. Guru terbiasa

[24] Hasil Pra siklus di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya, pada tanggal 28 Agustus 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan media yang sangat simple saja contohnya dalam mengenalkan bentuk, guru menggambarkan bentuk persegi, segitiga dan lingkaran di papan tulis. Sedangkan dalam mengenalkan warna, media yang guru gunakan adalah media kertas origami yang berwarna. Setelah itu guru mengajak siswa untuk tanya jawab mengenai bentuk dan warna. Faktor lainnya yaitu kurangnya tenaga pendidik (guru pendamping) sehingga saat guru kelas menjelaskan materi, ada saja siswa yang asyik bermain dan bergurau sendiri sehingga guru kelas kesusahan dalam mengkondisikan kelas supaya dapat kondusif kembali. [25]

Kegiatan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan saat mengenal bentuk dan warna kurang menyenangkan sehingga siswa mudah bosan dan asyik bermaian sendiri. Selain itu, media yang digunakan abstak sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Metode yag digunakan juga monoton menggunakan metode ceramah dan tidak memberi peluang siswa untuk aktif bertanya.[26]

Sedangkan menurut Beaty dalam Aisyah menjelaskan bahwa bentuk adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh siswa.[27] Dimana siswa dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Bagi siswa hal ini merupakan langkah terbaik untuk memulai program kognitif dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan siswa membedakan berbagai benda dengan bentuk yang berbeda.

---

[25] Dhaning, *wawancara di Taman Kanak-kanak Setya Harapan*, Tanggal 28 Agustus 2018.
[26] Ibid, Tanggal 28 Agustus 2018.
[27] Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2008) , 5.33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa kegiatan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan kurang sesuai dengan teori tersebut. Hal ini yang membuat kurang optimalnya kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dan warna pada siswa.

Kemampuan mengenal bentuk dan warna pada anak usia dini dapat meningkat apabila menggunakan media atau permainan yang menyenangkan dan menarik siswa supaya lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Permainan merupakan salah satu sumber atau metode yang biasanya digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam menyampaikan sebuah materi yang bertujuan supaya siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, sebuah media ataupun alat permainan sangatlah dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Melihat kondisi yang terjadi saat proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Setya Harapan pada kelompok A kurang maksimal dalam mendesain suatu pembelajaran, guru juga jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi supaya siswa lebih paham. Terutama dalam kegiatan mengenal bentuk dan warna, guru hanya menggunakan media yang simple tanpa memikirkan karakter siswa yang lebih mudah memahami dengan media konkrit.

Ada bebagai macam media dan permainan yang dapat guru gunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan alat permainan *smart train.* Dengan menggunakan alat permainan *smart train* siswa dapat belajar msecara langsung dengan benda yang konkrit. Dengan permainan ini siswa dapat mengamati dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jelas dan mencoba secara langsung bagaimana langkah menggunakan alat permainan *smart train.* Alat Permainan ini sangat menarik karena ukurannya yang besar sehingga siswa yang duduk di urutan paling belakang dapat tetap terlihat. Selain itu siswa juga tertarik karena banyak berbagai bentuk seperti persegi, segitiga dan lingkaran yang di setiap bentuknya terdapat banyak warna. Siswa sangat antusias dan semangat untuk mencoba permainan ini. Hal ini dibuktikan dengan jawaban siswa saat ditanya oleh guru, siswa sangat senang dan ingin mencobanya bahkan ada siswa yang ingin membawa pulang alat permainan ini. Alat Permainan *smart train* ini yang digunkan untuk media ini juga bisa fleksibel tidak hanya monoton untuk mengenalkan bentuk dan warna saja isa juga mengenal hal lain yang sesuai dengan tema atau yang lainnya.

Alat Permainan *smart train* ini membuat siswa untuk mencoba melakuka kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk ataupun mengelompokkan benda berdasarkan warna. Alat Permainan *smart train* juga memiliki manfaat bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam mengenal berbagai macam bentuk dan mengenal beraneka macam warna. Selain bermanfaat untuk siswa, permainan ni juga memiliki manfaat untuk guru yaitu sebagai media dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Siswa akan mengikuti kegiatan dengan semangat apabila kegiatannya menyenangkan.

Penggunaan alat permainan *smart train* dala penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya. Hal ini dapat dibukikan melalui hasil dari meningkatnya kemampuan mengenal bentuk dan warna di setiap siklus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan permainan dan metode yang digunakan disetiap siklus oleh peneliti dan guru berbeda-beda yang bertujuan supaya siswa tidak merasa bosan dengan kegiatan yang monoton dalam proses pembelajaran. metode yang digunakan yaitu metode kuis sehingga siswa lebih semangat dan fokus dalm mengikuti kegiatan tersebut. Tentunya penggunaan permainan dan metode diperbaiki yang mengacu pada hasil refleksi.

Pada siklus I pertemuan pertama dengan aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, cara yang digunakan adalah guru menempelkan salah satu bentuk pada gerbong kereta sebagai petunjuk kemudian guru mencari bentuk yang sama pada kumpulan bentuk yang ada di meja dan mengambil bentuk yang sama sesuai petunjuk dan memasangkannya di atas gerbong kereta. Jadi, langkah pertama guru memanggil siswa secara bergantian kemudian guru menempelkan salah satu bentuk sebagai petunjuk untuk siswa. Kedua, siswa mencari bentuk yang sama pada kumpulan bentuk yang ada di meja. Ketiga, setelah siswa menemukan bentuk yang sama, siswa meletakkan bentuk tersebut di atas gerbong kereta.

Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua dengan aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna, cara yang digunakan masih sama seperti pertemuan pertama hanya saja hari ini tugas siswa mencari warna yang sama sesuai dengan petunjuk. Langkah pertama guru memamnggil salah satu siswa untuk maju ke depan kemudian guru menempelkan petunjuk bentuk yang berwarna sebagai petunjuk. Kedua, siswa mencari warna yang sama pada kumpulan bentuk berwarna yang ada di meja. Ketiga, setelah menemukan warna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sama, siswa meletakkan bentuk berwarna yang sama sesuai petunjuk tersebut di atas gerbong kereta.

Pada siklus I ini, siswa sangat antusias dan semangat saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas karena guru menggunakan alat permainan *smart train* dalam menyampaikan sebuah materi bentuk dan warna. Alat Permainan *smart train* ini dapat meningkatkan semangat siswa karena salah satu kelebihannya yaitu ukurannya yang cukup besar serta terdapat roda pada setiap gerbong sehingga siswa mengenali betul bahwa media ini adalah sebuah kereta yang bisa dimainkan.

Pada siklus II pertemuan pertama dengan aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk cara yang digunakan masih sama seperti siklus I pertemuan pertama, hanya saja metode yang digunakan berbeda. Metode kali ini yang digunakan adalah metode kuis. Pertama, guru membagi siswa untuk menjadi tiga kelompok masing-masing kelompok terdapat 5 siswa. Kemudian setiap kelompok berbaris rapi di depan gerbong kereta. Kedua, guru menempelkan salah satu bentuk sebagai petunjuk. Ketiga, siswa yang berada di baris depan mencari terlebih dahulu bentuk yang sama dan mencarinya pada kumpulan bentuk yang ada di meja. Keempat, setelah menemukan siswa langsung meletakkannya di atas gerbong kereta. Siswa yang menemukan bentuk yang sesuai akan mendapatkan bintang yang akan dituliskan pada papan tulis. Dan begitu seterusnya sampai semua siswa dalam satu kelompok sudah mencobanya.

Selanjutnya pada siklus II pertemuan kedua dengan aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna cara dan metode yang digunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih sama seperti pertemuan pertama. Hanya saja pada pertemuan kedua ini siswa mencari warna yang sama sesuai dengan petunjuk yang ditempelkan oleh guru. Pertama, guru membagi siswa untuk menjadi tiga kelompok masing-masing kelompok terdapat 5 siswa. Kemudian setiap kelompok berbaris rapi di depan gerbong kereta. Kedua, guru menempelkan salah satu bentuk berwarna sebagai petunjuk. Ketiga, siswa yang berada di baris depan mencari terlebih dahulu warnaa yang sama dan mencarinya pada kumpulan bentuk berwarna yang ada di meja. Keempat, setelah menemukan warna yang sama siswa langsung meletakkannya di atas gerbong kereta. Siswa yang menemukan warna yang sesuai akan mendapatkan bintang yang akan dituliskan pada papan tulis. Dan begitu seterusnya sampai semua siswa dalam satu kelompok sudah mencobanya.

Alat Permainan *smart train* merupakan sebuah alat permainan dengan benda yang konkrit, maksutnya permainan ini dapat dilihat dan dicoba secara langsung dengan siswa. Pada hakikatnya, siswa lebih mudah memahami sesuatu dengan menggunakan benda yang nyata bukan abstrak. Selain alat permainan *smart train* merupakan benda yang konkrit, benda dengan berbagai bentuk dengan berbagai warna dapat menarik siswa agar lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan alat permainan *smart train* dan metode yang digunakan pada siklus I dan siklus II berbeda-beda disesuaikan dengan kondisi kelas dan hasil refleksi pada setiap siklus. Pada hasil dari siklus I masih harus dilakukan tindakan karena masih terdapat siswa yang berguarau sendiri dan tidak fokus saat guru menjelaskan di depan kelas. Sedangkan pada siklus II peneliti dan guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan perbaikan dengan cara memberi variasi pada metode pembelajaran, metode yang digunakan yaitu metode berkelompok dengan cara guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan kemudian melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna. Dengan menggunakan metode berkelompok ini terlihat siswa lebih aktif dan semangat dalam melakukan kegiatan tersebut. Dengan metode ini siswa lebih terlihat tertib dan sabar dalam menunggu gilirannya. Hal tersebut dibuktikan peneliti saat melakukan wawancara dengan guru.[28]

Penggunaan alat permainan *smart train* yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada kelompok A di Taman Kanak-kaak Setya Harapan Surabaya ini menunjukkan hasil keberhasilan yang dapat dilihat dari aspek pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. Peningkatan yang dimaksut dapat dijelaskan dibawah ini :

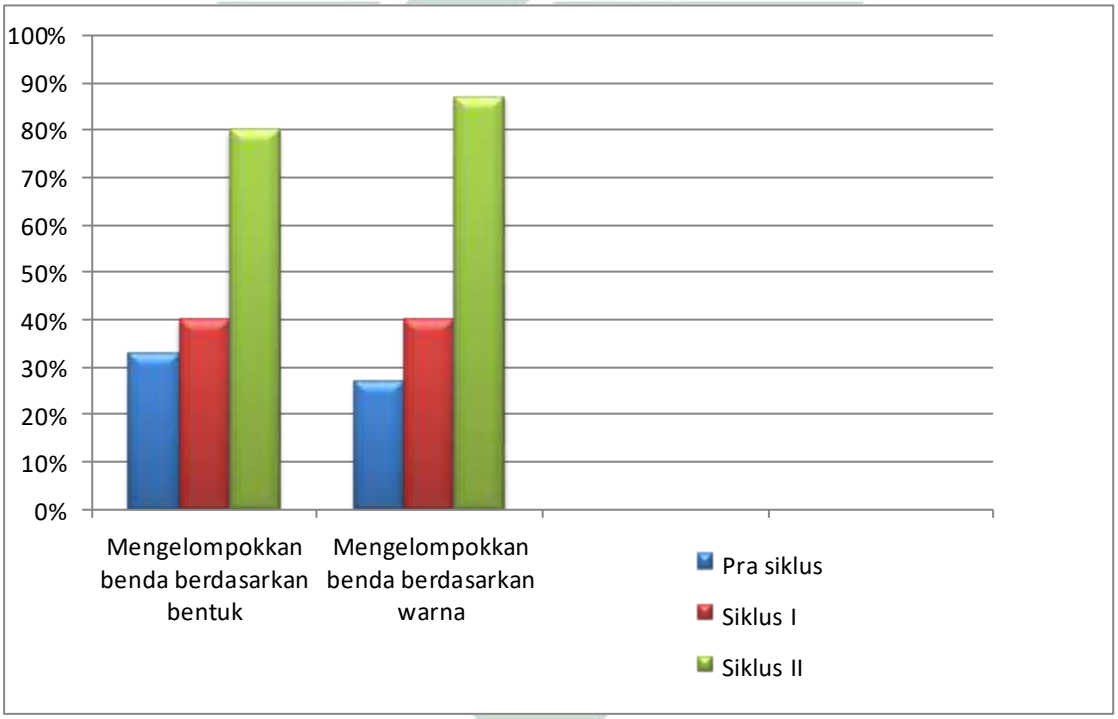
1. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 33,3%. Dan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 26,7%.
2. Hasil dari siklus I mengalami peningakatan yaitu pada inidikator mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 40%. Dan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 40%.
3. Hasil pada siklus II juga mengalami peningakatan yaitu pada inidikator mengelompokkan benda berdasarkan bentuk mencapai 80%. Dan pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna mencapai 87%.

[28] Dhaning, *Wawancara di Taman Kanak-kanak Setya Harapan*, Tanggal 26 Oktober 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pejelasan peningkatan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampusan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak Setya Harapan Surabaya dengan menggunakan alat permainan *smart train* tersebut dapat dilihat melaui grafik dibawah ini :

Gambar 4.5 Perbandingan hasil Pra siklus, Siklus pertama (I), dan Siklus kedua (II)



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan alat permainan *smart train* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya dikatakan berhasil. Kegiatan yang telah direncanakan dalam RPPH dapat mengaktifkan siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menerapkan alat permainan *smart train*. Begitu pula dengan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa sangat antusias. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru yang sudah baik yaitu dengan nilai 105 dan skor perolehan 93,75. Sama halnya dengan aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil observasi juga berkembang sesuai harapan yaitu dengan nilai 55 dan skor perolehan 85,93.
2. Dengan adanya tindakan menggunakan alat permainan *smart train* pada setiap siklus, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna. Hal ini dibuktikan dari hasil ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat meningkat. Dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dari hasil ketuntasan belajar siswa siklus I dengan presentase 40% dapat meningkat pada hasil ketuntasan belajar siswa siklus II mencapai 80%. Dan dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna dari hasil ketuntasan belajar siswa siklus I dengan presentase 40% dapat meningkat pada hasil ketuntasan belajar siklus II mencapai 87%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Dari hasil observasi sampai tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti dan semua anggota yang ada di Taman Kanak-kanak Setya Harapan Surabaya dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada kelompok A, adapun beberapa saran yang disarankan oleh peneliti yaitu :

1. Guru menggunakan permainan *smart train* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna.
2. Dalam penggunaan media maupun mendesain sebuah pembelajaran sebaiknya lebih kreatif supaya dapat menunjang kemampuan siswa terutama dalam kemampuan mengenal bentuk dan warna
3. Dari pihak sekolah sebaiknya menyediakan lebih beraneka ragam media ataupun permainan untuk siswa disetiap kegiatan pembelajaran yang digunakan utuk di dalam kelas maupun diluar kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Akbar, Sa'dun. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.

Allen, K. Eileen dan Marotz. 2008. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Terjemahan oleh Valentino. 2010. Jakarta: Indeks.

Arikunto, Suharsimi, *et al*. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

As'ad Muhammad. 2009. *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak*. Jogjakarta: Power Books (IHDINA).

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahanny*a. Bandung: Penerbit Jamanatul Ali Art.

Fuad, Jauhar dan Hamam. 2012. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Tulungangung: STAIN Tulungagung Press.

Menteri Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.

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

Morrison, George S. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Terjemahan oleh Suci Romadhona dan Apri Widiastuti. 2012. Jakarta: Indeks.

Mulyasa, E. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Nirwana, Ade Benih. 2011. *Psikologi Bayi, Balita dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas, Jilid dua*. Jakarta: Erlangga.

Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Sujiono. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Suratno. 2005. *Konsep Kemampuan Sumber Daya Manusia*. Diakses dari http//sulut.kemenag.go.id/file/file/kepegawaian/aunw1341283316.pdf. pada tanggal 13 Juni 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id