“PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOKER KARTU WARNA PADA KELOMPOK *PLAYGROUP* (PG) DI PAUD PONDOK NIRWANA PERUM KAHURIPAN NIRWANA VILLAGE SIDOARJO”

“SKRIPSI”

Disusun oleh :

Nunjil Choirooti (D98214057)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

2020

Pernyataan Keaslian Tulisan

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nunjil Choirooti

NIM : D98214057

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri; bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa penlitian ini hasil dari jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersbut.

Surabaya, 17 Februari 2020

Yang membuat pernyataan

(Nunjil Choirooti)

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Nunjil Choirooti

NIM : D98214057

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOKER KARTU WARNA DI KELOMPOK *PLAYGROUP* (PG) DI PAUD PONDOK NIRWANA KAHURIPAN SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 17 Februari 2020

Pembimbing I

Dr. Mukhoiyaroh. M.Ag
NIP. 197304092005012002

Pembimbing II

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nunjil Choirooti telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi.

Surabaya, 17 Februari 2020

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Uin Sunan Ampel Surabaya

Dekan

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

Penguji I,

Dr. Imam Syafi'I, M.Pd, M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji II,

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji III,

Dr. Mukhoiyaroh. M.Ag
NIP. 197304092005012002

Penguji IV,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

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 : Nunjil Choirooti
NIM : D98214057
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : nunzilliznun@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

[√] Skripsi [ ] Tesis [ ] Desertasi [ ] Lain-lain (……)

yang berjudul :
" PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOKER KARTU WARNA PADA KELOMPOK *PLAYGROUP* (PG) DI PAUD PONDOK NIRWANA PERUM KAHURIPAN NIRWANA VILLAGE SIDOARJO"
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, 04 September 2020

Penulis

(Nunjil Choirooti)

ABSTRAK

Nunjil Choirooti, 2019. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Media Loker Kartu Warna Di Kelompok Playgroup (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo*. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Univesitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen pembimbing: Dr. Mukhiyaroh, M.Ag. , Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif Mengenal Warna, Loker Kartu Warna

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal warna pada anak kelompok Playgroup (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo, kemampuan mengenal warna dalam hal ini kemampuan anak menyebutkan warna dan menyebutkan benda sesuai warna merah, kuning, hijau dan biru. Anak yang dikatakan tuntas alam kemampuan kognitif mengenal warna pada pra siklus hanya 30% dengan nilai rata-rata yakni 45,6 yakni 3 dari 10 anak saja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media loker kartu warna dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna anak kelompok Playgroup (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo dan mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna anak kelompok *Playgroup* (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I, II dan siklus III terdapat 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Satu siklus dilaksanakan selama 2 hari dengan subjek seluruh kelompok Playgroup (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, penilaian dan dokumentasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kognitif mengenal warna.

Hasil penelitian implementasi media loker kartu warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kelompok *Playgroup* (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo. Pada media tersebut selain dapat mengenal warna juga memberikan ketertarikan siswa dalam belajar dan dapat mengenal benda-benda konkret. Adanya peningkatan kemampuan mengenal warna dengan media loker kartu warna pada prasiklus siswa yang tuntas 3 anak, dengan nilai rata-rata 45,6 dan prosentase 30%, pada siklus I meningkat 4 anak dengan nilai rata-rata 55,55 dan prosentase 40%, siklus II meningkat 5 anak dengan nilai rata-rata 72 dan prosentase 50% dan siklus III meningkat 8 anak dengan nilai rata-rata 82,25 dan prosentase 80%, hal itu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media loker kartu warna sangat signifikan.

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 JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN i

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI..... ii

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI iii

MOTTO iv

PERSEMBAHAN.....v

ABSTRAK.....vi

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI.....ix

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL.....xiv

DAFTAR DIAGRAM.....xv

DAFTAR LAMPIRAN.....xvi

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tindakan yang dipilih 8

D. Tujuan Penelitian 9

E. Lingkup Penelitian 9

F. Signifikansi Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....12

A. Tinjauan Tentang Kognitif.....12

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. Tinjauan Tentang Pengenalan Warna 22
1. Pengertian Warna.....22
2. Kemampuan Mengenal Warna 26
3. Manfaat Pengenalan Warna Pada Anak Usia 3-4 tahun 29
4. Faktor Kemampuan Mengenal Warna 30
C. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....31
1. Pengertian Media Pembelajaran 31
2. Manfaat Media Pembelajaran 35
3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran 39
D. Media Loker Kartu Warna Bergambar.....41
1. Media Loker.....41
2. Media Loker Kartu Warna Bergambar 42
3. Tujuan Media.....45
4. Cara Menggunakan Media.....46
E. Tinjauan Tentang Keterkaitan Kemampuan Mengenal Warna Terhadap Penggunaan Media Loker Kartu Warna Bergambar 47
BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN.....49
A. Jenis Penelitian.....49
B. Latar dan Karakteristik Subjek Penelitian.....51
C. Variabel yang diselidiki 52
D. Rencana Tindakan.....52
E. Data dan Cara Pengumpulannya 60
F. Teknik Analisa Data.....70

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

G. Indikator Kinerja 71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....73

A. Hasil Penelitian.....73

1. Deskripsi Umum dan Kondisi Awal Sebelum Tindakan 73

2. Pra Siklus.....75

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I.....77

4. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II 88

5. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus III 98

B. Pembahasan.....108

BAB V PENUTUP.....118

DAFTAR PUSTAKA.....121

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 125

LAMPIRAN.....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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lingkaran Warna Teori Brewster.....24

Gambar 2.2 Hubungan Media, Pesan Dan Metode Pembelajaran 32

Gambar 2.3 Unsur Media Pembelajaran 33

Gambar 2.4 Hama Kerucut Pengalaman atau *The Cone Of Experience* Edgar Dale 35

Gambar 2.5 Area *of Experience* 36

Gambar 2.6 Media Loker Kartu Warna Bergambar.....45

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 Rumus Pencampuran Warna 25

Tabel 2.2 Indikator pencapaian perkembangan kognitif usia 3-4 tahun 28

Tabel 2.3 Deskripsi penggunaan media loker kartu warna bergambar 46

Tabel 3.1 Lembar observasi guru 62

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas siswa 63

Tabel 3.3 Indikator, Jumlah Tes, Bentuk Tes kemampuan mengenal warna 65

Tabel 3.4 Instrumen penilaian kemampuan mengenal warna 66

Tabel 3.5 Instrumen penilaian *reward star* kemampuan mengenal warna 66

Tabel 3.6 Kisi-kisi penilaian kemampuan mengenal warna 67

Tabel 3.7 Kisi-kisi penilaian reward kemampuan mengenal warna 68

Tabel 3.8 Klasifikasi skala penilaian tingkat keberhasilan belajar 71

Tabel 3.9 Klasifikasi Skala penilaian Hasil observasi guru dan siswa 71

Tabel 4.1 Hasil Penilaian kemampuan mengenal warna pra siklus 76

Tabel 4.2 Hasil Observasi aktivitas siswa siklus I 83

Tabel 4.3 Hasil Observasi aktivitas guru siklus I..... 84

Tabel 4.4 Hasil Penelitian kemampuan mengenal warna siklus I..... 86

Tabel 4.5 Hasil Observasi aktivitas siswa siklus II..... 93

Tabel 4.6 Hasil Observasi aktivitas guru siklus II 94

Tabel 4.7 Hasil Penelitian kemampuan mengenal warna siklus II 96

Tabel 4.8 Hasil Observasi aktivitas guru siklus III 104

Tabel 4.9 Hasil Observasi aktivitas siswa siklus III 105

Tabel 4.10 Hasil Penelitian kemampuan mengenal warna siklus III 107

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 DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 111

Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 112

Diagram 4.3 Kemampuan Mengenal Warna Siswa Pra Siklus..... 113

Diagram 4.4 Kemampuan Mengenal Warna Siswa Siklus I..... 114

Diagram 4.5 Kemampuan Mengenal Warna Siswa Siklus II 115

Diagram 4.6 Kemampuan Mengenal Warna Siswa Siklus III 115

Diagram 4.7 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian

Lampiran II Penilaian *Cheklist* Observasi Aktivitas Siswa Dan Guru

Lampiran III RPPH Siklus I-III

Lampiran IV Surat Bimbingan

Lampiran V Foto 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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini saat ini menjadi banyak fenomena dikarenakan banyaknya lembaga-lembaga formal dan informal yang mempermudah anak untuk belajar atau mengembangkan setiap aspek perkembangan anak. Adanya lembaga pendidikan anak usia dini tidak lupa akan semua aspek perkembangan untuk anak usia dini. Adapun aspek perkembangannya terdiri dari aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, serta sosial emosional. Seluruh aspek tersebut merupakan aspek inti yang ada di aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan isi dari UU NO.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan anak usia dini merupakan pada usia sejak lahir sampai umur 6 tahun adanya suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani setiap anak dengan tujuan menumbuhkan kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.[1] Maka dari itu adanya lembaga-lembaga untuk anak usia dini serta lembaga pendidikan lanjutan. Pentingnya pendidikan di buktikan dengan dalil Allah SWT yang diterangkan pada al-Qur‟an surat al-Alaq ayat 1-5 [2]:

[1] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD,* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), 29.
[2] Al-Qur‟an, surat al-Alaq ayat 1-5.

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

قل اعو ذ ترب الفلق ۝من شر ما خلق ۝و من شر غاسق ا ذا و قة ۝و من شر

النفثت ف العقد ۝ و من شر حا سد اذا حسد ۝

Artinya : ” (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. “

Pentingnya pendidikan, pengetahuan, perkembangan kepada seluruh umat manusia, salah satunya yakni perkembangan pada anak usia dini penting kita ketahui terutama pada kemampuan kognitif anak jika kemampuan kognitif baik maka dalam perkembangan bahasa dan motorik anak akan terdukung. Kemampuan koginitif adalah tahap awal memperoleh informasi atau pengetahuan yang berbagai macam dari berbagai macam pengalaman anak. Selanjutnya anak akan merespon apa yang ada dengan mengungkapkan apa yang ada difikirannya dengan bahasa yang ia miliki kemudian ia akan berbicara dan mengekspresikannya.[3]

Tujuan pengembangan kemampuan kognitif adalah supaya anak dapat mengelolah daya kognitifnya ketika dalam suatu pembelajaran dan lingkungan. Pengembangan kemampuan kognitif merupakan suatu cara anak untuk dapat memecahkan permasalahan yang ia hadapi nanti dan itu membuat semakin dewasa pemikiranya. Dengan salah satu cara

[3] Siti Moratus Soleha, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pengenalan Warna Dengan Media Boneka Kancing Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Tunas Harapan Kecamatan Kandat*, Jurnal,(Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2014).

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

mengembangkan kemampuan memilih-memilah dan mengelompokkan secara teliti, logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu.

Kemampuan kognitif diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan apa yang dilihat, dengar, raba, rasa, dan di cium atau mengembangkan dari alat indera yang adap pada diri manusia.[4] Beberapa konsep untuk pengembangan kognitif yakni dengan memperhatikan bentuk, warna, ukuran, pengelompokkan dan pengurutan.[5]

Pengenalan warna pada anak dimulai sejak usia 1-2 tahun yaitu tahap mengenal warna, usia 2-3 tahun mampu membedakan rasa dan warna, usia 3-4 tahun mampu membedakan warna yang lebih merah-hijau, hitam-putih, biru-ungu dan lain-lainnya.[6] Dari tahapan usia pengenalan warna usia tersebut termasuk pada usia kelompok bermain (KB) atau *Playgroup* (PG) yakni termasuk pada pendidikan nonformal. Menurut Beaty pengembangan konsep warna setelah mengenal bentuk. Adapun konsep yang baik yakni dengan mengenalkan warna satu-persatu kemudian menawarkan berbagai permainan untuk anak dengan kegiatan pengenalan warna.[7] Otomatis kegiatan pengenalan warna akan dikonsep secara menarik bukan monoton.

---

[4] FKIP Jambi, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di PAUD Al-Hasanah Jambi*, (Jambi: FKIP Universitas Jambi, 2018).
[5] Ibid., 2
[6] Ibid., 3-4
[7] Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 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

Kemampuan mengenal warna dapat merangsang indera pengelihatan, kepekaan pengelihatan.[8] Menurut Ki Fudyartanta pada fase proses pengindraan di point psikis yaitu merupakan jalan terjadinya penginderaan atau pengetahuan tentang objek, dalam melihat objek warna, benda, disini tidak ada rangsangan lagi, hanya kesadaran kita untuk melihat warna benda tersebut. Psikis inilah merupakan reaksi jiwa seseorang dengan alat inderanya atas stimulus yang terjadi. Pengenalaan warna juga meningkatkan kreativitas dan daya intelektualitas anak untuk mengingat sesuatu.[9]

Pernyataan di atas dapat kita observasikan pada setiap lembaga pendidikan anak usia dini terutama pada lembaga *Playgroup* (PG) atau Kelompok Bermain (KB). Lembaga *Playgroup* (PG) atau Kelompok Bermain (KB) yakni menaungi usia 3-4 tahun, usia tersebut waktunya bukan belajar tetapi bermain. Tidak ada salahnya jika kita para pendidik pengajarkan anak pada pembelajaran yang bermacam-macam yang tentunya dengan model pembelajaran bermain sambil belajar.

Pengenalan warna pada Lembaga PAUD Pondok Nirwana kelompok *Playgroup* (PG)/Kelompok Bermain (KB) peneliti menemukan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk mengenal warna. media yang digunakan oleh pendidik yakni media yang ada dilingkungan sekitar kelas, misal tembok, almari, buku, jendela dan media-media lainnya.

---

[8] Ibid., 5.35

[9] Hesti Hernia, *Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo",* Artikel skripsi, 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

Pengeksplorasi media pendidik kurang untuk mengembangkannya begitupun sebaliknya siswa kurang mengesksplor penggunaan media dalam kerlibatannya untuk pembelajaran, beliau hanya menggunakan apa yang ada di sekitar tanpa pengembangan. Dalam proses pembelajaran terutama untuk pengenalan warna atau menstimulus siswa ketika evaluasi, hasilnya hanya beberapa siswa yang memahami warna, tetapi kebanyakan siswa kurang mengerti akan warna.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran pengenalan warna kurang menarik, misalnya siswa belajar tentang menyanyi mengenal berbagai macam warna, warna merah, biru, kuning, hijau, putih, dan hitam. Setelah menyanyi bersama siswa di tanyai sama bunda pendidik anak-anak manakah benda di sekitar yang berwarna merah? Maka beberapa siswa ada yang langsung menunjuk benda yang berwarna merah tersebut. Adapun siswa yang hanya bilang saya dan mengangkat tangan tetapi siswa tersebut ketika di tanya mana benda yang berwarna hijau? Siswa tersebut lama terdiam terlihat bingung. Guru langsung membantu menunjukkan benda tersebut yang berwarna hijau. Beberapa kali saya melihat itu dilakukan tanpa pengembangan media dan itu sangat disayangkan.

Observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan terletak pada pengembangan media yang kurang menarik siswa. Sehingga peneliti akan membuat media Loker Kartu Warna dengan tujuan meningkatkan kognitif mengenal warna. Media Loker Kartu Warna adalah media yang

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

berbentuk seperti loker pada umunya. Loker ini menjadi tempat untuk memasukkan kartu warna. kartu warna akan dibuat dengan semenarik mungkin dengan berbagai macam bentuk kartu berwarna yakni merah, kuning, hijau, biru. Media ini akan meningkatkan aspek kognitif, fisik motorik halus, meningkatkan ketajaman pengelihatan, utamanya meningkatkan ketajaman pengenalan warna. media ini khusus dibuat untuk mengembangkan aspek kognitif. Loker kartu warna ini dibuat dengan bahan yang aman dengan standartnya pembuatan media pembelajaran dan Alat Permainan Edikatif.

Kelebihan media ini yakni siswa dapat mengelompokkan gambar sesuai warna yang terdapat di setiap loker, dalam setiap gambar pada kartu akan menunjukkan kekonkritannya bahwa benda benda tersebutlah yang berwarna sama. Contohnya warna biru dihubungkan dengan gambar awan, merah gambar buah apel dan strawberry. Indikator yang dikembangkan yakni:

1. Menyebutkan macam-macam warna
2. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya.
3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Penelitian Terdahulu yang meneliti tentang kemampuan kognitif mengenal warna ada beberapa peneliti. Penelitian pertama yang dilakukan

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

oleh Eka Meiliawati dalam artikel skripsi berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Melati Putih Jetis Bantul. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yakni terletak pada metode dan media yang digunakan untuk mengenal warna. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen atau percobaan serta dua siklus. Siklus I menggunakan media mika berwarna menghasilkan persentase 63,69%. Siklus II menggunakan media air dan pewarna makanan dalam kegiatan pengelompokan warna mendapatkan hasil persentase 83,68%.

Penelitian kedua oleh dalam jurnal PAUD Teratai yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Balon Pada Anak Kelompok Bermain (KB). Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yakni terletak pada media serta siklus yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan dua siklus, siklus 1 menghasilkan persentase 60,3% , siklus II mengasilkan persentase 88,8%.

Dari paparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat masalah mengenal warna dalam penelitiannya. Penelitian ini memberikan inovasi baru yakni menggunakan media Loker Kartu Warna. Penelitian menggunakan media ini membuktikan bahwa inovasi yang digunakan oleh peneliti dapat di buat oleh pendidik langsung, dikarenakan medianya sangat sederhana serta media ini dapat menghubungkan warna dengan alam dan lingkungan sekitar anak. Kesimpulannya bahwa dalam pembelajaran mengenal warna sangat optimal menggunakan apa yang

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

berhubungan dengan lingkungan sekitar anak. Anak lebih mudah jika apa yang di ketahui di lingkungan sekitarnya berhubungan pula dengan belajarnya di sekolah. Maka peneliti menggunakan penelitian dengan judul: **“ Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Media Loker Kartu Warna Di Kelompok *Playgroup* (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo ”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media Loker Kartu Warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada Kelompok *Playgroup* (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan mengenal warna dengan media Loker Kartu Warna pada kelompok *Playgroup* (PG) di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti mempunyai sebuah gagasan yang inovatif. Gagasan yang dimaksud adalah dengan menggunakan media Loker Kartu yang berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna.

Dengan media tersebut kemampuan kognitif mengenal warna diharapkan ada peningkatan. Media tersebut dapat membuat peserta didik menjadi mudah

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

untuk mengenal warna, dikarenakan pada saat ini permasalahan yang dihadapi peserta didik yakni kurangnya pengembangan media untuk pembelajaran mengenal warna sehingga siswa kurang memahami warna satu persatu. Pada media ini kartu warna akan dimainkan dengan cara memasukkan setiap kartu warna sesuai dengan warna pada loker yang telah tersedia. Media tersebut juga membuat peserta didik akan lebih teliti dan membantu daya ingat serta konsentrasi peserta didik.

Dengan begitu media Loker Kartu Warna diharapkan dapat membantu peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada siswa *Playgroup* (PG) Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo lebih mudah.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi media Loker Kartu Warna dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada Kelompok *Playgroup* (PG) Di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan mengenal warna dengan media Loker Kartu Warna pada kelas *Playgroup* (PG) di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup masalah yang diteliti

   Penerapan media Loker Kartu Warna, diterapkan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal 4 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

(merah, kuning, hijau, biru) pada siswa kelas *Playgroup* (PG) Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo.

2. Lingkup objek penelitian Lingkup Objek Penelitian

   Objek penelitian yaitu siswa kelas *Playgroup* (PG) Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo pada semester genap tahun pelajaran 2018-2019 dengan jumlah siswa 5 laki-laki dan 4 perempuan.

F. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Manfaat bagi guru adalah guru akan lebih banyak mengembangkan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah walaupun terbatas media tersebut. Tetapi kreativitas guru PAUD dibutuhkan, sehingga tidak monoton ketika pembelajaran. Dalam mengembangkan media guru akan lebih mudah dalam pengembangan aspek perkembangan anak.

2. Bagi peserta didik

   Peserta didik akan lebih leluasa untuk mengenal warna dengan media yang digunakan peneliti.

3. Bagi sekolah

   Media yang dikembangkan atau yang dibuat peneliti akan bermanfaat untuk keberlangsungan pembelajaran di sekolah tersebut terutama untuk pengembangan kognitif mengenal 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

4. Bagi masyarakat

Dengan adanya penelitian ini masyarakat akan lebih percaya bahwa siswa yang belajar di jenjang kelompok PG juga akan dikembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

5. Bagi peneliti

Peneliti akan menambah pengalaman serta wawasan untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang sederhana tetapi menarik buat peserta didik.

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. Tinjauan Tentang Kognitif

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan berfikir yang melalui tahap-tahap tertentu. Menurut Piaget ada empat tahapan invariant atau tahapan yang di lalui untuk perkembangan kognitif anak. Tahap sensori motor (lahir- 2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit dan tahap operasional formal.[10]

a) Tahap sensori motor (lahir-2 tahun)

Pada tahap ini merupakan suatu tahap yang di mulai sejak lahir sampai 2 tahun, saat bayi mendapatkan input sensor dan kemampuan geraknya membentuk suatu perilaku yang refleks. Selama dua tahun pertama bayi melakukan gerak refleks di setiap kejadian yang ia alami karna kemampuan berfikir bayi yang sangat terbatas. Jadi pada saat periode awal anak melakukan banyak respon dengan apa yang ia lihat tetapi tidak bisa di fahami oleh sang bayi .

b) Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Tahap kedua anak akan mengalami peningkatan yang sangat drastis dalam menggambarkan benda, situasi, kejadian dengan imajinasinya yang mulai sangat tinggi melalui simbol.

---

[10] Ibid., 5.7

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

Simbol memiliki makna sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain, misal kata sapi mewakili binatang berkaki 4, ukuran besar, bersifat lokal.

Pada periode praoperasional Piaget membagi dua subtahap prakonseptual (2-4 tahun), intuitif (4-7 tahun): [11]

a. Prakonseptual (2-4 tahun)

Piaget mengatakan bahwa bahasa anak bukanlah hal utama untuk perkembangan kognitif, bahasa menggambarkan suatu pengetahuan pada anak. Tahap prakonseptual (usia 2,5 tahun) terjadinya pandangan baru terhadap simbolisme yaitu terjadinya suatu ketika anak dihadapkan dengan benda tiruan atau miniatur benda asli tetapi anak tidak dapat menujukkan benda asli yang ada disekitarnya, hanya bisa menunjukkan dari gambar benda aslinya.

Pada usia 2-4 tahun terjadinya defisit atau kekurangan kualitas. Pemikiran anak sangat luas dan primitif, mempunyai sikap animisme yaitu keinginan memberikan kehidupan untuk benda yang tak hidup menjadi hidup. Misal matahari itu hidup ia bisa marah, tersenyum dan bersembunyi. Menurut piaget defisiensi yang paling terlihat pada periode ini yakni egosentrisme, anak cenderung melihat sudut pandangnya sendiri sulit mengenali sudut pandang orang lain. Egosentris

[11] Ibid., 5.17

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

anak terfokus pada cara berfikir yang muncul membuatnya hampir tidak mungkin membedakan sesuatu yang realitas.[12]

b. Intuitif (4-7 tahun)

Istilah intuitif digunakan untuk menunjukkan subtahap ke dua dalam pemikiran praoperasional yang terjadi pada usia 4-7 tahun.[13] Berfikir dalam tahap intuitif masih dibatasi oleh sentrasi dan kurangnya pemahaman reversibilitas.[14] Intuitif merupakan suatu kemampuan anak menciptakan sesuatu, seperti menggambar dan menyusun balok mainan menjadi bangunan rumah-rumahan, dan hakikatnya tidak mengetahui alasan mengapa balok tersebut dapat disusun menjadi rumah. Dengan demikian anak belum mampu untuk berfikir kritis tentang apa yang ia lakukan.[15] Adapun karakteristik lain dari pemikiran tahap praoperasional menurut Piaget yakni pemusatan (*certration*). Pada karakter ini akan terlihat jelas pada siswa yang kekurangan konservasi (*conservation*) yang berarti kemampuan memahami aspek-aspek tertentu dari suatu objek atau stimulus tetap tidak berubah ketika sapek lain

[12] Ibid., 5.16-5.20
[13] Zaiyyanal Isma dkk, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan kognitif melalui APE kartu angka bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1 Agustus 2016, 127
[14] Penney Upton, *Psikologi Perkembangan.* (Jakarta: Erlangga, 2012). 156
[15] Nopik Litantri,*" Urgensi Permainan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung",*(Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2018).20-23.

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

mengalami perubahan.[16] Beberapa karakteristik tahapan ini sebagai berikut:

1) Anak dapat membentuk kategori objek tetapi anak kurang menyadari hal tersebut.
2) Anak mulai memahami hubungan secara logis dari hal-hal yang bersifat kompleks.
3) Anak dapat melakukan sesuatu yang ia kehendaki terhadap sejumlah ide.
4) Anak dapat memperoleh prinsip-prinsip secara benar. Ia dapat memahami sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkannya. Kematangan usia anak pada usia 5 tahun, kematangan berat badan usia 6 tahun, kematangan volume pemikiran anak usia 7 tahun. Anak memahami jumlah objek tetap sama walaupun objek tersebut di kelompkkan dengan cara yang berbeda.

c. Tahap operasional konkrit (7-11tahun)

Piaget mengatakan bahwa pada masa operasional konkrit anak-anak bisa melakukan tugas-tugas konservasi dengan baik dan dapat mengembangkan tiga macam proses yang disebut operasi-operasi:[17]

[16] Ibid., 128
[17] Gunarsa Singgih. D, "*Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta: Libri, 2011), 157-159.

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) Negasi

Pada masa ini anak hanya melihat atau memperhatikan keadaan permulaan dan keadaan akhir pada deretan benda yang mulanya keadaan sama dan pada akhirnya keadaannya menjadi tidak sama. Anak tidak melihat apa yang terjadi diantar benda tersebut.

b) Hubungan timbal balik (Resiprokasi)

Anak dapat melihat bagaimana deretan dari benda-benda itu di ubah, anak juga mengetahui bahwa deretan benda bertambah panjang tetapi tidak rapat lagi. Karena anak mengetahui hubungan timbal balik antara panjang dan kurang rapat atau sebaliknya kurang panjang tapi lebih rapat, anak mengetahui bahwa jumlah kedua jumlah deretan tetap sama.

c) Identitas

Pada masa ini anak sudah bisa mengenal satu persatu benda-benda yang ada pada deretan itu. Anak mampu menghitung benda sehingga walaupun benda dipindahkan anak dapat mengetahui bahwa jumlahnya tetap sama.

d) Tahap operasional formal (11tahun-dewasa)

Masa perkembangan kemampuan kognitif untuk berpikir abstrak dan hipotetis. Anak dapat memikirkan hal-hal apa yang mungkin terjadi yang bersifat abstrak. Anak dapat mengambil kesimpulan dari pernyataan bersikut:” kalau nanin lebih kurus

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 Ralph dan Nanin lebih gemuk dari Sanya, maka siapakah yang paling kurus dan yang paling gemuk?" maka ia akan menjawab bahwa Nanin, Ralph dan Sanya berdiri berjajar.[18]

2. Jenis Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Perkembangan kognitif anak dibedakan menjadi dua jenis antara lain :[19]

1) Perkembangan formal adalah perkembangan alat pikir anak yang berfungsi menyerap, menimbang, memutuskan serta menjelaskan sesuatu yang di dapat oleh anak. Contoh perkembangan berfikir dan pemecahan masalah anak akan bertambah baik seiring dengan bertmabhnya usia anak.
2) Perkembangan material adalah perkembangan yang meliputi perkembangan jumlah pengetahuan anak yang dapat dimiliki dan dikuasainya. Contoh penguasaan materi angka dan sebab akibat terjadinya sesuatu.

Menurut *Piaget*, Adapun beberapa perilaku yang muncul pada tahap periode praoperasional (2-4 tahun) sebagai berikut :[20]

a) Menambah penggunaan representasi bersifat verbal tetapi cara berbicara bersifat egodentris.
b) Permulaan dari masa simbolis dan meninggalkan gerakan motor sederhana.

[18] Ibid., 159-161.
[19] Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), 92.
[20] Ibid., 5.8-5.9

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) Pemberian alasan yang transduktif.

d) Dapat berpikir tentang sesuatu dengan menggunakan bahasa.

Adapun karakteristik perkembangan kognitif menurut Winda Gunarti pada usia 3-4 tahun sebagai berikut:[21]

a) Dapat bermain dengan anak lain

b) Dapat menyanyikan lagu-lagu sederhana

c) Berbicara dengan kalimat pendek

d) Senang berlari berkeliling

e) Dapat menghitung 2-3 benda

f) Menyusun balok berbentuk kereta dan membuat 3 susunan jembatan

g) Dapat mencocokkan benda sesuai warna, ukuran dan bentuk

h) Membantu untuk bercerita

i) Dapat menyusun puzzle 5-10 keping

j) Dapat menceritakan apa yang dibuatnya secara sederhana

k) Dapat menjadi bagian dalam kelompok kecil dalam waktu singkat

l) Berbicara dengan saat bermain

m) Dapat menunjukkan warna benda

n) Dapat menceritakan kegiatan yang dilakukan

[21] Eka Meiliawati, "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Melati Putih Jetis Bantul"*(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

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

o) Dapat mengelompokkan benda walaupun dengan bantuan orang dewasa

p) Mengenali 2-3 bentuk dan warna

Dari uraian karakteristik diatas maka proses pembelajaran kognitif pada usia 3-4 tahun sebaiknya disesuaikan. Jika pada setiap pembelajaran kognitif anak dapat mengembangkan berbagai karakteristik melalui stimulus-stimulus yang disampaikan pendidik maka semakin baik pula peningkatan perkembangan kognitif anak.

Pada penelitian ini identik dengan menggunakan pengenalan dan pemahaman warna secara umum yakni warna merah, kuning, biru dan hijau melalui media yang telah dibuat oleh peneliti yang berfungsi untuk meningkatkan perkembangan kognitif pengenalan warna.

3. Pentingnya Perkembangan Kognitif

Perkembangan anak merupakan subjek penting yang harus diketahui setiap orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Mengasuh anak merupakan tanggung jawab setiap orang tua, karena itulah merupakan hal penting untuk mengetahui setiap perkembangan anak kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional.[22]

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget oleh Asri Budiningsih semakin bertambahnya umur maka bertambah kompleks susunan sel sarafnya dan semakin

[22] Ibid., 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

meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menjadi dewasa akan mengalami adaptasi dengan lingkungannya dan akan menyebabkan perubahan dalam perkembangan kognitif. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif: [23]

a. Faktor Hereditas atau Keturunan

Teori hereditas atau nativisme dipelopori oleh ahli filsafat Schopenhauer, bahwa manusia yang terlahir membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor hereditas yaitu faktor yang ada semenjak anak berada dalam kandungan dan memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intekektualnya.[24] Maka dari ini faktor hereditas merupakan faktor yang menjadi tolak ukur berkembangnya potensi anak dikarenakan pada saat dalam kandungan secara potensial anak membawa kemungkinan apakah akan menjadikan kemampuan berfikirnya normal, di atas normal atau di bawah normal.

b. Faktor Lingkungan

John Locke mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang tak ternodai yang dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungannya.

[23] Asri Budiningsih, *" Belajar dan Pembelajaran ",*(Jakarta: Rineka Cipta,2005). 35.
[24] Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016). 41.

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. Faktor Kematangan

Faktor kematangan berhubungan dengan fisik dan psikis dikatakan matang jika sudah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini juga berhubungan dengan usia.

d. Faktor Pembentukan

Segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua jenis pembentukan yaitu pembentukan yang dilakukan secara sengaja misalkan berada di lingkungan sekolah formal dan pembentukan tidak disengaja merupakan pembentukan dari pengaruh alam sekitar.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan ke tujuan dan dorongan untuk berbut lebih giat dan lebih baik. Bakat akan dipengaruhi dengan tingkat kecerdasan. Anak yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat untuk mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia dalam bepikir divergen (menyebar) berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak merupakan faktor kematangan dan pengalaman

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 berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Interaksi anak dengan lingkungan akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.

B. Tinjauan Tentang Pengenalan Warna

1. Pengertian Warna

Warna didefinisikan sebagai obyektif fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan serta menjaditan unsur pertama yang terlihat mata dari suatu benda.[25] Menurut Depdiknas warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya.[26] Demikian beberapa pendapat tersebut warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya dan memiliki unsur keindahan dari suatu benda yang dapat membedakan. Sedangkan Kemampuan mengenal warna pada anak merupakan unsur penting yang dapat membantu anak untuk mengenal unsur-unsur keindahan yang berwujud dan dinikmati indra penglihatan sesuai bentuk dari ruang (warna) tersebut. Menurut Sajiman Ebdi Sanyoto warna terbagi menjadi dua pengertian secara fisik dan psikologis. Secara fisik yaitu sifat cahaya yang dipancarkan, secara psikologis adalah bagian pengalaman indera

[25] Fanti Rohmawati,*" Pengaruh permainan magic box terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok Adi TK Budi Luhur Surabaya",*(Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2014).19.
[26] Hesti Hernia, *Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK segugus III kecamatan panjatan kabupaten kulon progo,* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). 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

penglihatan. Unsur penting dari warna adalah suatu objek yang diterima mata dikarenakan adanya pantulan dari 28 cahaya yang mengenai benda. Menurut asal terjadinya warna dapat dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive.* Warna *additive* merupakan warna yang berasal dari cahaya disebut spektrum. Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Hal tersebut diperkuat oleh seorang ahli yang bernama Newton mengatakan bahwa warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung spektrum warna atau 7 warna pelangi dan pigmen. Teori Prang mengelompokkan kelas warna sebagai berikut:[27]

1. *Primary*

   Merupakan warna utama/ pokok yaitu merah, kuning dan biru. Warna primary yaitu merah ditambah biru akan menjadi violet, merah dan kuning akan menjadi oranye, dan biru ditambah kuning akan menjadi hijau.

2. *Binary*

   Warna kedua dan terjadi dari gabungan antara dua warna.

3. Warna antara (intermedian)

   Warna dari campuran warna *primary* dan *binary*, misalkan warna merah dicampur hijau menjadi merah hijau.

[27] Ibid., 29.

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

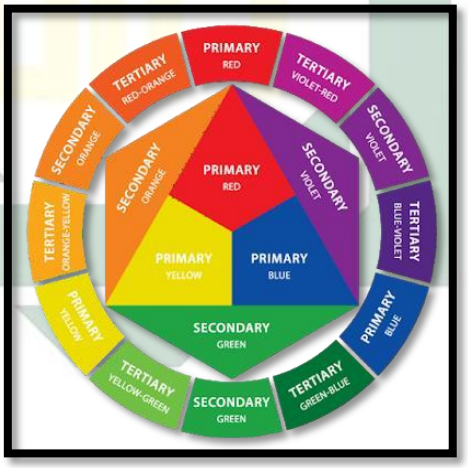
4. *Tertiary* (warna ketiga)

Merupakan warna-warna dari campuran warna *binary*. Misalkan, violet dicampur dengan hijau dan sebagainya.

5. *Quanternary*

Warna campuran dari dua warna *tertiary*. Contoh warna hijau violet dicampur dengan oranye hijau, oranye violet dicampur dengan oranye hijau, dan hijau oranye dicampur dengan violet oranye.

Menurut teori Brewster warna dasar terdiri dari warna merah, biru, kuning dan juga merupakan lingkaran warna. adapun gambar lingkaran warna beserta warna lainnya menurut teori tersebut: [28]



Gambar 2.1 Lingkaran warna Teori Brewster[29]

Gambar diatas menunjukkan bahwa segitiga warna yang berada di tengah yang berwarna merah, biru, dan kuning merupakan warna primer yang membentuk segi enam adalah orange, ungu, hijau sedangkan paling

[28] Ibid., 30.
[29] Mudan, *Warna dari Teori Bwester*. 2018 (https://mudanfiveblog.blogspot.com/2018/08/warna-dari-teori-bwester.html?m=1

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

luar membentuk warna tersier. Teori brewster sangat di dukung oleh teori lingkaran warna Munsell sebagai berikut:

> "Warna utama sebagai warna primer atau dasar yaitu merah dengan kode M, kuning berkode K, biru berkode B. Jika dua warna primer dicampur, maka akan menghasilkan warna sekunder. Apabila warna primer dicampur dengan warna sekunder maka hasilnya warna tersier. Jika ketiga jenis warna tersebut di campur maka akan menghasilkan warna normal".

Tabel 1. Rumus Pencampuran Warna:[30]

No.	**Jenis Warna**	**Warna**	
		Campuran warna	**Hasil pencampuran warna**
1.	Warna Primer/dasar		Merah
			Kuning
			Biru
2.	Warna Sekunder	Merah + Kuning	Jingga/orange
		Merah + Biru	Ungu
		Kuning + Biru	Hijau
3.	Warna Tersier	Jingga + Merah	Jingga kemerahan
		Jingga + Kuning	Jingga kekuningan
		Ungu + Merah	Ungu kemerahan
		Ungu + Biru	Ungu kebiruan
		Hijau + Kuning	Hijau kekuningan

[30] Ibid, 31.

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

No.	Jenis Warna	Warna	
		Campuran warna	**Hasil pencampuran warna**
		Hijau + Biru	Hijau kebiruan

Teori Munsell (Sumber: Artikel Skripsi Hesti Hernia, *Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK segugus III kecamatan panjatan kabupaten kulon progo,* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013)).

Teori tersebut dapat disimpulkan jenis warna terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah warna utama terdiri dari merah, kuning, dan biru, sedangkan warna sekunder dan tersier merupakan hasil campuran dari warna akan menghasilkan warna lain selain warna merah, kuning dan biru. Sehingga untuk anak usia 3-4 tahun guru dapat mengenalkan macam-macam warna terutama warna primer, sekunder, dan tersier dengan cara stimulus kegiatan yang digunakan guru dalam pengenalan warna di sekolah dengan berbagai media.

2. Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan mengenal warna pada setiap anak berdeba-beda terhadap perkembangan kognitifnya. Adapun kemampuan mengenal warna menurut beberapa ahli sebagai berikut[31]:

[31] Eka Meiliawati, "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Melati Putih Jetis Bantul"*(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).11.

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) Poerwadarminta

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk melakukan sesuatu.

2) Chaplin

Kemampuan merupakan daya kekuatan untuk melakukan suatu perbuatan.

3) *Stephen & Timonthy* dalam K. Agung Hudi

Kemampuan (*ability*) juga berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beberapa tugas dalam suatu pekerjaan.

Kemampuan adalah kecakapan seorang individu untuk melakukan beberapa tugas dalam suatu pekerjaan. Poerwadarminta bependapat mengenal yaitu yang berkata dasar kenal artinya tau dan mengenal berarti mengetahui. Sedangkan menurut Sukinten warna berarti kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya. Dari beberapa ahli berpendapat dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna bermakna kecakapan seseorang untuk mengetahui cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenalnya. Pada penelitian ini kemampuan mengenal warna adalah kecakapan seseorang untuk menyebutkan macam warna, serta mengelompokkan warna berdasarkan analisa dan pengalamannya sendiri.

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. Pembelajaran Mengenal Warna Anak Usia Dini

Kemampuan untuk mengenal warna termasuk dalam salah satu indikator sains yang termasuk aspek perkembangan kognitif. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun pada tingkat pencapaian perkembangan yang mengacu pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD dan aspek perkembangan yang ditetapkan dalam Acuan Menu Pembelajaran pada PAUD:

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif usia 3-4 tahun [32]

Lingkup Perkembangan Kognitif	**Tingkat Pencapaian Perkembangan**	**Indikator**
A. Mengenal Pengetahuan Umum	1.Menemukan/mengenali bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang, mobil dsb.	1.1 Menemukan/ mengenali bagian-bagian yang hilang pada gambar wajah orang, mobil,dsb.
	2.Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam,gula,cabai)	2.1 Menyebutkan nama makanan (tradisional)
		2.2 Menyebutkan macam-macam rasa
	3. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti	3.1 Memahami perbedaan antara dua benda yang sejenis (buah, binatang,dll)

[32] Bambang Sudibyo, *Permendikbud Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* 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

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
	membedakan buah rambutan dan pisang, perbedaan antara ayam dan kucing.	
A. Mengenal konsep bentuk, pola, ukuran dan warna	1. Mengelompokkan benda	1.1 Mengelompokkan benda yang sama dan sejenis
	2. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar)	2.1 Membedakan besar-kecil, panjang-pendek
		2.2 Mengurutkan benda berdasarkan ukuran (kecil-besar, pendek-panjang, ringan-berat, rendah-tinggi)
	3. Menyebutkan 4 bentuk (Lingkaran,persegi,segi tiga,segi panjang)	3.1 Menyebutkan 4 bentuk (Lingkaran,persegi,segi tiga,segi panjang)
	4. Mengenal warna	4.1 mengelompokkan dan menyebutkan 5-7 warna

Dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal warna termasuk dalam aspek perkembangan intelektual/kognitif. Dalam tingkat pencapaian perkembangan mengenal warna merupakan salah satu pengembangan pembelajaran sains untuk anak usia dini. Pada program pembelajaran sains pada anak diperlukan keterampilan proses sains yang harus dikuasai anak. Menurut Ali Nugraha (2005: 99-101) berdasarkan karakterisik proses sains, maka kemampuan yang dapat dilatihkan pada anak usia dini di antaranya kemampuan

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

mengamati, menggolongkan, meramalkan, menyimpulkan (*inference*), mengkomunikasikan, penggunaan alat dan pengukuran, merencanakan penelitian, dan menerapkan.

1. Manfaat Pengenalan Warna pada Anak Usia 3-4 tahun

Pengenalan warna merupakan salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak dini. Pengenalan warna sejak dini adapun beberapa manfaatnya mengembangkan kecerdasan anak, mengasah daya ingat anak yang berupa imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif.

Montolalu mengatakan, bahwa manfaat pembelajaran pengenalan warna adalah memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk:[33]

a. Menyesuaikan bentuk dan warna
b. Mengkombinasikan warna
c. Melihat hubungan antara bentuk, ukuran dan warna
d. Menggores dan menggambar sesuatu sesuai petunjuk guru
e. Mengembangkan kreativitas anak
f. Mengembangkan kemampuan sensoris
g. Mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan
h. Anak menjadi sangat tertarik dan merasa senang sehingga rasa ingin tahu muncul pada saat pembelajaran pengenalan warna

[33] Ibid., 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

i. Memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar anak

Pembelajaran pengenalan warna dapat menyesuaikan bentuk dan warna, kombinasi warna, mengembangkan kreativitas, mengembangkan sensori, melatih koordinasi mata dan tangan, menumbuhkan minat belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran mengenalkan warna pada anak dibutuhkan peran guru dalam memberikan stimulus secara intens agar anak mampu mengenal warna sesuai harapan guru dan keberhasilan indikator pembelajaran usia *Playgroup* (PG) 3-4 Tahun.

2. Faktor Kemampuan Mengenal Warna

Setiap kemampuan kognitif dalam mengenal warna yang dimiliki setiap anak berbeda. Ada yang cepat menerima konsep warna, ada pula yang lambat. Sebagai pendidik dan orang tua, hendaknya mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh anak dan mengupayakan solusi pemecahan masalah tersebut. Salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan anak dalam mengenal warna adalah sarana dan prasarana yang digunakan oleh pendidik dan orang tua, terlihat kurang menarik minat belajar anak.[34] Hal tersebut menjadikan anak cenderung pasif, mudah bosan dan terpacu pada hafalan. Adapun tuntutan kurikulum yang mengharuskan penyampaian materi dengan target waktu tertentu, mendorong timbulnya pemaksaan oleh pendidik

[34] Siti Moratus Soleha, " *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pengenalan Warna Dengan Media Boneka Kancing Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Tunas Harapan Kecamatan Kandat".*(Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2014). 6.

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

kepada anak didik untuk menyelesaikan materi dengan cepat tanpa memikirkan proses, pendalaman dan pemahaman materi. Dampak yang sangat mungkin terjadi adalah hasil belajar anak tidak tercapai secara optimal sehingga perkembangan anak akan terganggu.

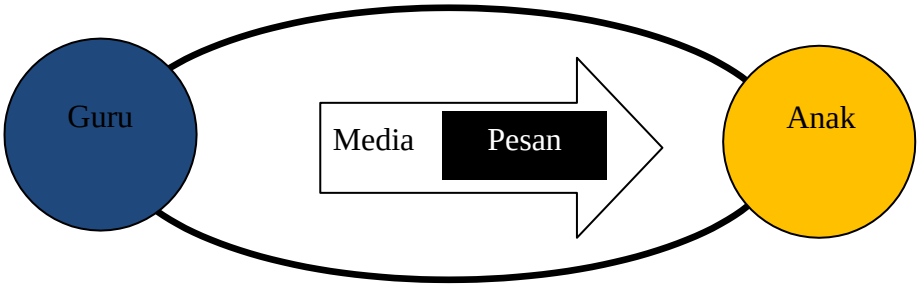
B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell media yaitu saluran komunikasi. Menurut bahasa latin media yaitu medius secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Adapun dalam bahasa Arab media adalah (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.35 Bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan sekitr anak yang dapat memberikan rangsangan belajar.36 Contoh, media film, televisi, diagram, bahan yang tercetak, komputer, dll. Hubungan antara media, pesan dan metode dapat digambarkan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:37

[35] Musaddad Harahap dkk, *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran.* Jurnal Ilmiah Mahasiswa Januari 2018, 2.
[36] Guslinda, dkk. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini,* (Surabaya: Jakad Publishing). 2018. 5
[37] Badru zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK,* (Jakarta: Universitas terbuka).2011. 4.4

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 2.2

Hubungan media, pesan dan metode pembelajaran

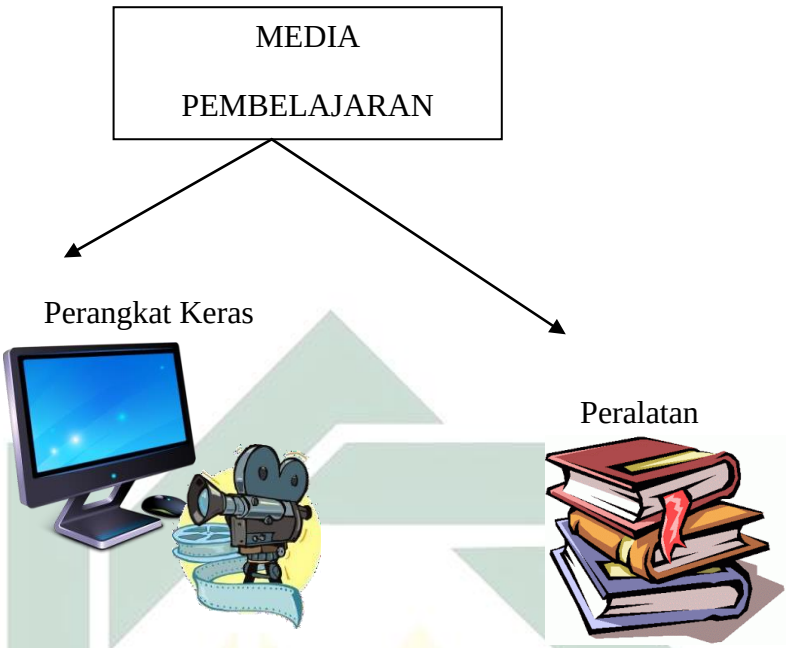
Pembelajaran di taman kanak-kanak terdapat beberapa pesan yang wajib dikomunikasikan terhadap para siswa. Pesan tersebut merupakan isi dari tema pembelajaran, dan disampaikan oleh guru pada anak melalui media pembelajaran yang menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode. Beberapa ahli mengartikan media sebagai berikut. [38]

1) Schramm mengatakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2) Briggs, media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, contoh majalah pembelajaran, film, video.
3) NEA mengtakan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu, unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan (*massage)*.

[38] Ibid., 35

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 2.3 Unsur media pembelajaran

Unsur peralatan atau perangkat keras merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan unsur pesan yakni informasi melalui tema pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Media identik dengan berbagai jenis sarana atau peralatan yang akan digunakan saat memulai pembelajaran. Dapat dikatakan sebagai peralatan untuk menyajikan pesan bukan yang penting peralatannya, namun pesan media tersebut yang dimanfaatkan oleh guru tersebut. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang berfungsi untuk para pendidik dalam membantu tugas kependidikannya.

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

Secara umum, media pembelajaran berguna menuntun dan mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman diperoleh oleh siswa tergantung dengan adanya interkasi murid dengan media tersebut. Adanya media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa, dan akan sesuai dengan teori "*Cone Experience"* oleh Edgare Dale. Dalam hal itu Edgare Dale yang merupakan seorang ahli pendidikan mengungkapkan tentang usaha penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membuat klasifikasi pengalaman belajar menurut tingkatnya dari yang konkret ke abstrak. Klasifikasi dikenal dengan Hama Kerucut Pengalaman atau *The Cone of Experience.*[39]

Gambar 2.4 Hama Kerucut Pengalaman atau *The Cone of Experience* Edgar Dale

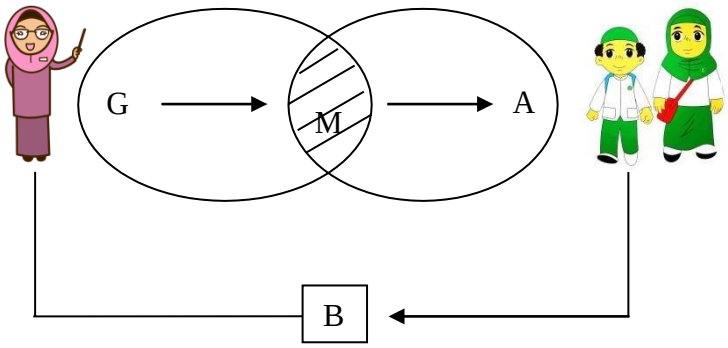
[39] Ibid., 4.

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

Hama kerucut pengalaman menunjukkan bahwa informasi diperoleh dari pengalaman langsung yang ada pada dasar kerucut dan mampumenyajikan pengalaman secara konkret. Semakin ke puncak kerucut maka penggunaan media semakin bersifat abstrak. Dengan demikian Hama kerucut pengalaman jika pembelajaran yang diinginkan pengalaman belajar yang lebih konkret maka pergunakanlah media yang ada pada sekitar bagian dari kerucut tersebut.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang tidak dapat berdiri sendiri tapi saling berhubungan dengan lainnya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Tanpa media proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Pembelajaran efektif jika ada komunikasi antar guru (sumber pesan) dengan siswa (penerima pesan). Menurut Berlo komunikasi bisa efektif di tnadai dengan adanya *area of experience* atau area pengalaman yang sama antara guru dan siswa sebagai penerima pesan. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.5 *Area Of Experience*

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 diatas memperlihatkan bahwa (M) sebagai media pembelajaran yang dapat memperluas *area of experience* guru sebagai sumber pesan (G) dan siswa sebagai penerima pesan (A). Area pengalaman di tandai dengan bagian yang diarsir, semakin luas daerah pengalaman semakin mendekati kesamaan maka komunikasi pembelajaran akan semakin efektif. Terjadinya komunikasi apabila adanya reaksi balikan (B). Dalam hal tersebut maka penerima pesan akan berubah fungsinya sebagai sumber pesan.

Adapun nilai-nilai media pembelajaran yang harus di perhatikan:[40]

1) Mengkronkretkan konsep yang abstrak

   Konsep pembelajaran yang sangat abstrak dan sulit di jelaskan secara langsung kepada siswa bisa di konkretkan dengan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Misalnya, menjelaskan sistem sains peredaran darah manusia, terjadinya arus listrik, gunung meletus, dan lain-lain. Maka hal tersebut dapat kita manfaatkan media gambar atau mendapatkan film sederhana yang dapat dimengerti oleh siswa taman kanak-kanak.

[40] Ibid., 4.7-4.11.

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) Menghadirkan objek yang terlalu berbahaya

Misalnya menjelaskan hewan buas, kita dapat memanfaatkan media gambar binatang buas, atau bisa kita memberikan kegiatan outdor pergi ke Taman Safari sekaligus memperlihatkan hewan secara nyata.

3) Menampilkan objek terlalu besar

Misalkan sebuah kapal laut, pesawat kita dapat menggunakan film yang menyebutkan macam-macam kendaraan udara atau lainnya, poster macam macam transportasi. Selain itu menampilkan sesuatu objek yang sangat kecil semut, nyamuk, bakteri dan lain-lainnya. Berilah siswa objek objek yang sangat dapat dilihat dan dimengerti oleh siswa, maka dari itu pemvelajaran akan efektif.

4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Misal melihat melesatnya anak panah atau suatu ledakan, dapat, menggunakan film sederhana bersifat *slow motion.*

Terdapat pula manfaat media pembelajaran:[41]

1) Media pembelajaran bukanlah fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana untuk membantu mewujudkan situasi pembelajaran efektif.
2) Merupakan bagian dari keseluruhan proses pembelajaran dan mengandung arti bahwa media sebagai salah satu komponen yang

[41] Ibid., 4.11-4.12.

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

tidak berdiri sendiri, namun saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang diharapkan pendidik.

3) Media pembelajaran harus digunakan secara relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus melihat tujuan dan kemampuan yang di kuasai siswa dan bahan ajar.
4) Media berfungsi mempercepat proses belajar mengajar, dikarenakan anak dapat menangkap dengan mudah dan lebih cepat tujuan pembelajaran.
5) Media berfungsi meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
6) Adanya dasar-dasar konkret untuk berfikir siswa dalam media pembelajaran tersebut.

3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga yaitu:[42]

1) Media Visual

Media visual adalah sumber belajar yang berisikan pesan, informasi materi pembelajaran dan sajikan secara menarik, kreatif menggunakan indera pengelihatan. Misalnya gambar atau foto, poster. Adapun karakteristik media visual menurut Badru Zaman yakni:[43]

[42] Susanti. dkk, *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*, Artikel, Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2018, 4.
[43] Ibid., 4.19-4.20

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. Gambar yang disajikan adalah gambar yang tidak bernyawa atau mati, misalkan saja media foto atau gambar tentang manusia, hewan, tempat wisata dan objek-objek lainnya. Media visual ini bersifat tunggal dan seri yang berarti bisa terdiri dari beberapa gambar yang saling berhubungan dengan gambar lainnya.

b. Media grafis dapat berupa gambar atau tulisan yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran, dapat berupa kata-kata sederhana, angka, bentuk yang menyimbolkan materi pembelajaran. Media ini juga merupakan meia yang mudah disimpan serta di bawa. Adapun jenis media grafis diantaranya, poster, kartun, dan komik.

c. Media mempunyai sifat tiga dimensi adalah yang sering digunakan para sekolah untuk memperjelas objek pembelajaran.

d. Media visual juga merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat di dengar atau media yang memiliki suara saja dapat didengar oleh indera pendengaran. Pada media audio ini berfungsi untuk melatih

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

keterampilan indera pendengaran. Misalnya radio, CD, dan lain-lainnya. Karakteristik media Audio antara lain:[44]

a. Media tidak dapat melayani secara baik ketika siswa tidak mempunyai pemikiran abstrak. Dikarenakan siswa *Playgroup* (PG) hanya dapat berfikiran secara konkret. Oleh karena itu guru perlu memodifikasi dalam menggunakan media tersebut.
b. Media memerlukan pemusatan perhatian yang tinggi.
c. Bersifat auditif, maka dari itu guru harus mengoptimalkan pengalaman visual siswa serta kontrol belajar yang insentif sehingga penguasaan dan perbendaharaan kata siswa akan meluas.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang berkombinasi antara audio dan visual, dan dapat mengombinasikan kedua indera pendengaran dan pengelihatan. Misalnya televisi, video, film, dan lain-lain. Menurut Djamarah media audio visual terdapat dua bagian antara lain:

a. Audio visual murni, adalah unsur suara dan gambar berasal dari satu sumber. Contoh televisi, video, film.
b. Audio visual tidak murni, adalah unsur suara dan gambarnya berbeda sumber. Contoh film yang dibuat dalam aplikasi

[44] Ibid., 4.20-4.21

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

antara gambar dan suara terpisah kemudian dijadikan satu membentuk video.

Adapun karakteristik media audio visual:[45]

a) Materi pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.
b) Guru bersifat sebagai fasilitator.

C. Media Loker Kartu Warna Bergambar

1. Media Loker

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam peralatan pembelajaran untuk menunjang proses belajar-mengajar siswa siswi. Adapun arti dari media Loker merupakan suatu media visual yang berbentuk tiga dimensi atau nyata. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa arti Loker adalah suatu nama seseorang, tempat, benda dan segala sesuatu yang dibendakan.[46]

Arti kata diatas loker merupakan suatu wadah atau tempat yang berguna untuk menempatkan segala sesuatu atau berbagai macam benda. Loker pada umumnya banyak digunakan pada semua tempat khususnya sekolah, sebagai media tempat berkas-berkas sekolah yang diperlukan. Hal ini peneliti menggunakan inovasi untuk media pembelajaran siswa pada jenis loker yang berwarna-warni. Peneliti memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Serta

[45] Ibid., 4.21
[46] Kamus Besar Bahasa Indonesia

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

memberikan kreatifitas pembuatan atau pemanfaatan media untuk para pendidik. Dari media sederhana menjadi media yang luar biasa bagi siswa.

2. Media Kartu Warna Bergambar

Media visual terdiri dari berbagai jenis misalnya gambar foto, poster, berbagai macam kartu dan lain-lain. Media kartu warna bergambar merupakan salah satu jenis media visual yang berbentuk kartu dan di desain dengan warna-warni serta diberikan gambar yang membuat menarik siswa. Sehingga media tersebut dapat menarik siswa untuk bersemangat belajarnya.

Media kartu berwarna merupakan salah satu media visual yang sering digunakan pada pembelajaran matematik atau berhitung.[47] Kartu berwarna umumnya berbentuk kartu pada umumnya dengan berbagai ukuran ada yang berukuran 10x15 cm, ada juga yang berukuran 20x25 cm.[48]

Media kartu warna dapat digunakan berbagai usia tergantung pada konsep pembelajaran yang akan disampaikan. Jika pada pembelajaran anak usia dini khususnya pada usia 3-4 tahun maka pendidik mengonsep media tersebut menjadi media yang sederhana dan dapat

[47] Siti Khoiriah. *" Penggunaan Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas IV SD Inpres 2 Slametharjo Kecamatan Moilong"* Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No.12 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako. 3

[48] Indriani. *"Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 Pada Anak Tunagrahita Ringan"* Jurnal JASSI_Anakku Volume 12: Nomor 2 Tahun 2013 SLB Bandung Raya Kota Bandung 145.

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

dipahami oleh siswa. Pada media ini pendidik dapat menuangkan ide kreatifitasnya dalam pembuatan media yang menarik bagi siswa.

Misalkan media kartu dibentuk berbagai macam warna sesuai indikator pencapaian mengenal warna pada usia 3-4 tahun. Sehingga media ini yang awalnya media kartu warna hanya berwarna merah dan kuning tetapi memberikan inovasi pembuatan kartu warna warni lainnya.

Penggunaan media kartu warna akan lebih baik ditunjang dengan media gambar atau dapat dikatakan sebagai media *flashcard colour*. Media *Flashcard* merupakan media kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm, 8x12 cm yang di dalam kartunya terdapat foto, gambar dari tangan atau gambar lainnya yang sudah menempel pada kartu.[49] Menurut Suryana *Flashcard* adalah bentuk permainan edukatif yang berbentuk kartu yang memuat gambar, kata dan sengaja di rancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek pengembangan antara lain, aspek kognitif, aspek kemandirian dan bahasa.[50]

Media kartu warna dengan kartu bergambar sangat cocok untuk dikombinasikan dikarenakan satu sama lain menguntungkat dan banyak manfaatnya untuk pembelajaran anak usia dini khususnya pada usia 3-4 tahun. Usia ini merupakan usia yang mudah mengenal benda-benda konkret bukan abstrak.

---

[49] Empit Hotimah. *" Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar- Rochman Samarang Garut"* Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 04 No. 01, 2010. 11

[50] Ibid., 12

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 media yang digunakan peneliti dalam penelitiannya menggunakan kombinasi berbagai macam media visual yaitu Loker Kartu Warna Bergambar. Dimana media ini menggunakan kartu warna bergambar. Gambar yang ada pada kartu sangat berhubungan dengan lingkungan sekitar jadi siswa dapat mengenal warna sekaligus memahami benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sesuai warnanya.

Gambar 2.6 Media Loker Kartu Warna Bergambar

Media loker kartu warna bergambar merupakan suatu media kartu yang bermacam-macam warna yaitu merah, hijau, kuning, biru selain warna terdapat juga gambar yang menunjukkan ikon setiap benda di sekitar yang berhubungan dengan warna tersebut. Contoh kartu warna merah bergambarkan buah strawberry, kartu warna hijau

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

bergambarkan daun, kartu warna kuning bergambarkan buah jeruk, kartu warna biru bergambarkan awan. Sedangkan loker kartunya juga berwarna-warna merah, hijau, kuning, biru.

3. Tujuan Media

Media Loker Kartu Warna Bergambar bertujuan untuk mengenalkan siswa secara luas macam-macam warna merah, hijau, kuning, biru dengan menghubungkan macam-macam warna tersebut dengan gambar yang ada disekitarnya dan yang sering di ketahui siswa setiap harinya. Selain itu media tersebut berjuga untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pengenalan warna. Dengan begitu siswa akan memahami warna sesuai benda-benda disekitarnya melalui media tersebut.

4. Cara Menggunakan Media

Adapun cara menggunakan media Loker Kartu Warna Bergambar sesuai dengan indikator yang akan dicapai, sebagai berikut:

Tabel 2.2 Deskripsi Penggunaan Media "Loker Kartu Warna Bergambar"

Materi (Indikator)	**Deskripsi penggunaan media "Loker Kartu Warna Bergambar"**
Menyebutkan macam-macam warna	✓ Guru menyiapkan media " Loker Kartu Warna Bergambar " ✓ Guru menyanyikan lagu warna yang telah diketahui oleh siswa di sekolah sebelumnya ✓ Kemudian guru meminta siswa menyebutkan macam-macam kartu warna yang telah tersedia satu per satu

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

Materi (Indikator)	Deskripsi penggunaan media "Loker Kartu Warna Bergambar"
	✓
Melakukan kegiatan yang menunjuk- kan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya	✓ Setelah guru meminta menyebutkan macam-macam kartu warna, maka kartu tersebut akan dipasangkan sesuai warna loker yang tersedia dan di masukkan kedalam loker ✓ gambar tersebut sesuai warna kartu
Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan	✓ Guru mengeluarkan kartu warna bergambarnya ✓ Guru memberikan perintah permainan kedua pada media ini guru memberikan kartu yang telah diberikan gambar benda-benda sekitar yang sesuai dengan warna merah= buah apel, strawberry, bunga mawar; kuning= matahari, bulan bintang, buah nanas; hijau= pohon, daun, buah mangga; dan biru= awan, gunung, air. ✓ Kemudian guru membagikan kartu tersebut serta memberikan perintah terhadap beberapa siswa untuk mengelompokkan ✓ Guru memodifikasi kegiatan dengan memberikan perlombaan terhadap beberapa 4 siswa yang masing-masing sudah diberikan guru kartu warna ✓ Kemudian siswa di minta memasukkan kedalam loker sesuai warna kartu. ✓ Dapat dilakukan di dalam kelas atau luar 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

D. Tinjauan Tentang Keterkaitan Kemampuan Mengenal Warna Terhadap Penggunaan Media Loker Kartu Warna Bergambar

Kemampuan mengenal warna sangat berhubungan dengan media Loker Kartu Warna Bergambar. Media ini menggunakan kartu warna yang bertujuan untuk mengenal warna pada anak usia dini. Keterkaitan antara kemampuan mengenal warna dengan media ini adalah media ini merupakan media yang banyak menggunakan indikator pengenalan warna pada aspek kognitif anak. Pengenalan warna pada usia 3-4 tahun ada yang mengatakan 2-4 warna adapula 5-7 warna tetapi pada dasarnya pengenalan warna pada usia 3-4 tahun hanyalah terbatas dikarenakan disesuaikan dengan daya ingat atau kemampuan kognitif anak pada usia tersebut. Adapun beberapa keterkaitan kemampuan mengenal warna dengan media Loker Kertu Warna Bergambar sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif sangat di perlukan untuk media tersebut, terutama pada kemampuan mengenal warna
2. Ketelitian siswa dengan apa yang dilihatnya kemudian di hubungkan dengan macam-macam warna
3. Dapat mengetahui perkembangan indera pengelihatan siswa berkembang dengan baik atau sebaliknya

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

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Metode penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang dilakukan melalui disiplin inkuiri atau usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi dan terlibat dalam proses perbaikan dan perubahan.[51] Penelitian tindakan kelas ini disusun untuk mengetahui bagaimana seorang pendidik dapat mengorganisasikan kondisi ketika praktek proses pembelajaran dengan pengalamannya. Pendidik dapat menggunakan suatu ide untuk perbaikan dari suatu pembelajaran dan meliha pengaruh dari ide tersebut.

Tindakan yang digunakan oleh peneliti menggunakan media Loker Kartu Warna merupakan inovasi baru yang bertujuan untuk mengenal warna 4 warna yaitu warna merah, kuning, biru dan hijau. Media ini digunakan untuk usia 3-4 tahun kelompok *Playgroup* (PG). Dalam hal ini peneliti mengamati dan meneliti proses pembelajaran dikelas secara langsung.

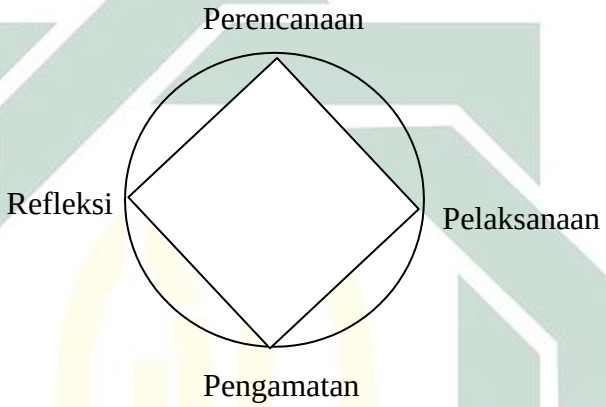
Model penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas kurt lewin yang menggambarkan penelitian tindakan adalah suatu proses

[51] Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).2008. 11

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

spiral meliputi empat tahapan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut:[52]

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

B. Latar Dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Latar Penelitian

Latar dalam penelitian meliputi tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian.

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di *Playgroup* (PG) di PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Blok B IIIa No.9 Sidoarjo Sidoarjo.

b. Waktu Penelitian

[52] Muʿʿalimin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik,* (Pasuruan: Ganding Pustaka). 2014.16

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

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penentuan waktu penelitian berdasarkan kalender akademik sekolah, dikarenakan penelitian ini memerlukan beberapa siklus yang akan membutuhkan proses belajar di dalam kelas.

c. Siklus Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini melalui tiga tahap siklus sebagai berikut:

Siklus	**Pelaksanaan penelitian**
Siklus I	25-26 November 2019
Siklus II	08-09 Desember 2019
Siklus III	18-19 Desember 2019

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok *Playgroup* (PG) di PAUD Pondok Nirwana Kahuripan Nirwana Village Blok B IIIa No.9 Sidoarjo. Subjek penelitian berjumlah 5 laki-laki dan 4 perempuan.

C. Variabel Yang Diselidiki

Variabel adalah faktor yang mempengaruhi hasil penelitian atau karakteristik menjadi ciri utama tema yang akan di simpulkan oleh peneliti.[53] Berdasarkan judul dalam penelitian terdapat 3 variabel.

[53] Yalvema Miaz, *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dan Dosen,* (Padang: UNP Press Padang, 2015). 39

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. Variabel Input : Siswa kelompok *Playgroup* (PG) di PAUD Pondok Nirwana Kahuripan Nirwana Village Blok B IIIa No.9 Sidoarjo Sidoarjo.

b. Variabel Proses : Penggunaan media Loker Kartu Warna

c. Variabel Output : Peningkatan kemampuan mengenal warna

D. Rencana Tindakan

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan proses dalam menentukan program perbaikan dari ide peneliti.[54] Adapun ada tahapan perencanaan berisi menjelaskan apa (*what),* siapa*(who),* mengapa*(why),* dimana*(where),* kapan*(when),* dan bagaimana *(how)* tindakan akan dilakukan oleh peneliti. Setiap apa yang dilakukan oleh peneliti harus berdasarkan perencanaan. Penelitian tindakan yang ideal adalah penelitian kolaboratif atau berpasangan antara pihak yang melakukan penelitian dan pihak yang mengamati proses (guru).

Kolaborasi penelitian sangat dianjurkan untuk peneliti pemula. Praktik kolaborasi pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri dan yang melakukan pengamatan yakni guru senior atau seseorang yang pernah melakukan penelitian sebelumnya. Perencanaan penelitian tindakan kelas ada tiga kegiatan yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, pemecahan masalah

[54] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2009).50

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

atau disebut solusi yang dilandasi teori.[55] Adapun perencanaan yang akan dilakukan oleh peneliti:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH berfungsi sebagai acuan peneliti dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2) Menyiapkan alat atau media pembelajaran termasuk "Loker Kartu Warna" yang digunakan dalam penelitian. Alat dan bahan untuk media ajar tergantung dari RPPH yang disusun.
3) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian yang meliputi:
   a) Menyusun pedoman observasi guru dan siswa yang akan digunakan peneliti dalam melakukan pengamatan pada siswa saat melakukan pembelajaran mengenal warna merah, kuning, biru, hijau melalui media "Loker Kartu Warna".
   b) Mempersiapkan dokumentasi foto sebagai bukti bahwa telah melakukan penelitian dan lembar pengayaan siswa yang akan digunakan untuk mengukur seberapa dalam kemampuan anak mengenal warna merah, kuning, biru, hijau melalui media "Loker Kartu Warna"

[55] Ibid., 20

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) Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam mengenal warna merah, kuning, biru, hijau.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan merupakan implementasi dari isi perencanaan yang berarti melakukan tindakan di kelas sesuai dengan susunan perencanaan peneliti.[56] Pelaksanaan atau tindakan mengandung tiga unsur yaitu, *the improvement of practice, the improvement of understanding individually and collaboratively, and improvement of the situation in which the action takes place.*[57] Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas:

1) Guru memberikan motivasi pada siswa agar siswa bersemangat dan siap untuk menerima pembelajaran.
2) Guru menyampaiakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3) Guru mengenalkan media "Loker Kartu Warna" pada siswa dan mendemonstrasikan cara menggunakannya
4) Guru melaksanakan langkah pembelajaran sesuai RPPH yang dibuat. Pada setiap siklus terdapat tiga kali pelaksanaan (*acting)* dan setiap pelaksanaan anak diharapkan mampu mencapai semua indikator mengenal warna merah, kuning, biru, hijau. Pelaksanaan siklus lebih dari satu hari, maka cara

[56] Ibid., 20-21.
[57] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). 213

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 media “Loker Kartu Warna” akan bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran agar anak tidak merasa bosan.

c. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan akan dilakukan oleh teman sejawat, guru. Pada tahap ini pelaksana mencatat beberapa hal untuk memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus. Pengamatan dilakukan saat pelaksanaan tindakan kelas dengan melakukan catatan-catatan, rekaman, dokumentasi pada gejala-gejala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Adapun pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.
2) Mengamati seluruh aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam menggunakan media “Loker Kartu Warna” dalam mengenal warna merah, kuning, biru, hijau.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan refleksi merupakan tahapan peneliti untuk mengungkapkan hasil penelitian dengan mengungkapkan kelebihan dan kekurangan pada perencanaan yang telah dilakukan. Refleksi berguna untuk menyampaikan rencana berikutnya dan mengungkapkan kendala pada tahap pertama dan kekurangannya

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

sehingga dapat menyusun tahap selanjutnya akan diperbaiki oleh peneliti. Adapun hal-hal yang perlu untuk di refleksi ialah:

1) Peneliti merefleksi seberapa jauh tindakan yang sudah dilaksanakan dapat menghasilkan perubahan atau peningkatan pembelajaran secara signifikan.
2) Peneliti merefleksi apa saja kendala yang dialami selama siklus 1 dan kelmahannya.
3) Mengevaluasi siklus 1 agar dapat mengetahui bagaimana menyempurnakan langkah apabila dilaksanakan penelitian kembali pada tahap siklus kedua.

2. Siklus II

Bentuk perencanaan serta pelaksanaan diharapkan mampu memperbaiki pada tindakan siklus 1. Adapun perencanaan pada siklus kedua sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dalam siklus ke II yakni:

1) Identifikasi masalah yang terdapat pada siklus pertama serta membuat pemecahan masalah tersebut.
2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti merefleksi RPPH pada siklus 1 tetapi ketika pembuatan RPPH kembali peneliti membedakan pada media kartu yang awalnya hanya kartu berwarna saja, tindakan yang dipilih yakni memberikan stimulus lain dari kartu tersebut akan

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

ada gambar yang berhubungan dengan warna pada kartu tersebut. Tujuan dari pengembangan media tersebut adalah agar siswa memahami konsep warna dengan benda apa yang ada pada kartu sesuai dengan lingkungan sekitar siswa.

3) Mempersiapkan alat dan bahan untuk keperluan berdasarkan RPPH yang telah dibuat.
4) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian sesuai siklus 1.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan pada siklus II sama halnya pada siklus I:

1) Peneliti melakukan tindakan pelaksanaan berdasarkan RPPH yang dibuat oleh peneliti.
2) Jumlah pelaksanaan tindakan berlangsung sampai 3 kali pertemuan.
3) Melakukan penilaian pada semua siswa agar mengetahui kemampuan mengenal warna pada akhir sklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

Tahap pengamatan dilakukan oleh peneliti sama halnya dengan siklus I yang bertujuan mengetahui aktifitas guru dan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Hasil pengamatan akan dievaluasi dan dibandingkan untuk mengetahui adakah peningkatan yang diperoleh dari siklus I.

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. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi siklus II bertujuan untuk merefleksi apa yang telah dilakukan pada tahap siklus II serta mengetahui apa saja kendala yang dialami dan kelemahan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga akan ada tindakan Siklus III.

3. Siklus III

Pada siklus ketiga diharapkan bentuk perencanaan serta pelaksanaannya mampu untuk memperbaiki tindakan pada siklus dua. Adapun tahapan yang ada pada siklus III sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilaksanakan pada tahap siklus III meliputi:

1) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siklus dua serta membuat solusi pemecahan masalah.
2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penyusunan RPPH berdasarkan refleksi siklus II, dimana perbedaannya terletak pada variasi pembelajaran. Pada siklus II menggunakan kartu warna yang bergambar, maka pada siklus III akan memvariasikan pembelajaran dimana akan diberikan lembar kerja siswa yang berupa lembar kerja siswa mewarnai beberapa gambar (warna merah: apel, strawberry, warna kuning: matahari, bulan, warna hijau: mangga, daun, warna biru: awan, air dalam gelas) sesuai warnanya. Tujuan dari penugasan lembar kerja siswa mewarnai yakni mengukur

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

seberapa kemampuan daya ingat siswa dalam memahami warna dari pembelajaran dengan media Loker Kartu Warna Bergambar.

3) Menyiapkan alat dan bahan untuk persiapan mengajar sesuai dengan RPPH.

4) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian sesuai yang dilakukan pada siklus I dan II

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan pada siklus III sama dengan siklus I dan siklus II. Peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan RPPH yang dibuat. Jumlah pelaksanaan tindakan berlangsung selama tiga kali pertemuan. Peneliti tetap melaksanakan penilaian pada semua siswa untuk mengetahui kemampuan mengenal warna pada akhir siklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

Tahap pengamatan dilakukan oleh peneliti sama dengan siklus II yang bertujuan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan pada tahap ini akan dievaluasi kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh dari siklus II.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi pada siklus III sama halnya dengan siklus II. Pada siklus III disertai dengan analisis kesimpulan dalam penggunaan

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

media “Loker Kartu Warna” terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok *Playgroup* (PG) di PAUD Pondok Nirwana, Kahuripan Nirwana Village, Sidoarjo. Jika refleksi pada siklus III menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang dibuat, lembar observasi baik, serta ketuntasan belajar siswa sesuai target yang telah direncanakan peneliti, maka siklus berhenti sampai siklus III.

E. Data Dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Penelitian ini memperoleh data dan informasi dari berbagai sumber antara lain:

a. Guru

Untuk mengetahui tolak ukur tingkat keberhasilan media “ Loker Kartu Warna “ serta kemampuan mengenal warna jika dilakukan dalam pembelajaran di kelas.

b. Siswa kelompok *Playgroup* (PG)

Untuk memperoleh data tentang perkembangan kemampuan kognitif mengenal warna dan hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

c. Data kualitatif

Data berupa informasi yang berbentuk kalimat menggambarkan berbagai macam aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

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. Data kuantitatif

Data berupa nilai hasil belajar siswa pada setiap siklus serta mengetahui peningkatan pada siklus yang telah dilakukan

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu metode yang dilakukan peneliti dalam merekam informasi atau data yang diperlukan. Informasi tersebut dapat berupa indikator yang ada pada tindakan.[58]Adapun Teknik pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini adalah teknik observasi, penilaian, dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan bertujuan supaya data yang diperoleh dapat diuji tingkat validitasnya. Sedangkan instrumen penelitian tindakan kelas adalah semua alat yang digunakan dalam pengumpulan data semua proses pembelajaran.[59] Berikut ini uraian teknik dan instrument pengumpulan data yang dilakukan peneliti:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Adapun menurut Sukardi observasi yang baik adalah yang fleksibel atau simpel dan terbuka dapat mencatat segala sesuatu yang terjadi saat pembelajaran yang diharapkan atau tidak.[60] Observasi dilakukan dengan teknik

[58] Ibid., 55.
[59] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), 85.
[60] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 213.

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

kolaboratif antara guru dengan peneliti yang bertujuan agar memperoleh informasi terkait kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas. Semua kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran tercatat pada lembar observasi.

Observasi dilakukan oleh guru kelas dan peneliti. Guru kelas mengobservasi peneliti saat menjadi guru ketika proses pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Sedangkan peneliti mengobservasi seluruh kegiatan siswa pada waktu permbelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi tersebut akan digunakan sebagai data untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan warna pada kelompok *Playgroup* (PG). Adapun Bentuk instrument observasi guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.1 Lembar Observasi Guru

No.	**Aspek yang diamati**	**Baik**	**Cukup**	**Kurang**	**Tidak dilakukan**
I	**Membuka Pembelajaran**				
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				
2.	Melakukan apersepsi				
3.	Motivasi siswa untuk belajar				
II	**Kegiatan inti pembelajaran**				
4.	Menunjukkan penugasan materi yang diajarkan				

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

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Tidak dilakukan
5.	Menyampaikan materi dengan jelas				
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				
8.	Menguasai kelas				
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan				
10.	Menggunakan sumber belajar/media				
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar				
12.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, dan benar				
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
III.	**Kegiatan Penutup**				
14.	Melakukan refleksi dengan melibatkan				

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

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Tidak dilakukan
	peserta didik				
15.	Memberikan apresiasi kepada siswa				

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Membuka Pembelajaran**				
1.	Menjawab salam				
2.	Semangat mengikuti pembelajaran				
3.	Berdoa sebelum belajar				
II	**Kegiatan inti pembelajaran**				
4.	Mau mengikuti pembelajaran				
5.	Mendengarkan guru ketika pembelajaran				
6.	Aktif bertanya pada saat pembelajaran				
7.	Tertib ketika pembelajaran				
8.	Mau mengerjakan tugas dari guru				
9.	Menyelesaikan tugas dari guru				
III.	**Kegiatan**				

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

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	Penutup				
10.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini				
11.	Berdoa bersama sebelum pulang				
12.	Menjawab salam				

b. Penilaian

Pada bentuk penilaian yang akan dilakukan pada penelitina ini adalah latihan pengayaan lisan, dan latihan pengayaan menghubungkan. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1) Latihan pengayaan lisan yaitu bentuk penilaian yang digunakan untuk mengetahui daya serap siswa pada masalah yang berkaitan dengan kognitif anak. Bentuk latihan ini terkait pada indikator menyebutkan macam-macam warna dan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya.
2) Latihan pengayaannya yakni terdapat pada indikator Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, 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

melalui kegiatan mengelompokkan. Adapun bentuk instrumennya meliputi:

Tabel 3.3 Indikator, Jumlah Tes, Bentuk Tes Kemampuan Mengenal Warna

Variabel	**Indikator**	**Jumlah tes**	**Bentuk tes**
Kemampuan mengenal warna	1. Menyebutkan 4 macam warna	4 butir soal	Lisan
	2. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda (kartu warna) dengan memasangkan benda dengan pasangannya sesuai warna	4 butir soal	Lisan
	3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan	12 butir soal	Menunjukkan dan mengelompokkan

Tabel 3.4 Instrument Penilaian Kemampuan Mengenal 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

Variabel	Indikator	Tes/Kinerja	Skor			
			1	2	3	4
Kemampuan mengenal warna	Menyebutkan macam-macam warna	Anak mampu menyebutkan macam-macam warna malalui kartu berwarna				
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya	Anak mampu menunjukkan serta memasangkan kartu berwarna pada loker sesuai warna				
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan	Anak mampu mengelompokkan kartu warna bergambar sesuai warna kartu				

Tabel 3.5 Intrumen penilaian *Reward Star* kemampuan mengenal warna

Variabel	Indikator	Tes/ kinerja	Skor			
			☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆

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

Variabel	Indikator	Tes/ kinerja	Skor			
			☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
Kemampuan mengenal warna	Menyebutkan macam-macam warna	Anak mampu menyebutkan macam-macam warna malalui kartu berwarna				
Kemampuan Kognitif	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan benda dengan pasangannya sesuai warna	Anak mampu menunjukkan serta memasangkan kartu berwarna pada loker sesuai warna				
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna melalui kegiatan mengelompokkan	Anak mampu mengelompok kan gambar sesuai kartu warna bergambar sesuai warna aslinya di lingkungan sekitar				

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 3.6 Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Warna

Indikator	Skor	Keterangan
Menyebutkan macam-macam warna	1	Anak mampu tidak dapat menyebutkan warna
	2	Anak mampu menyebutkan 1-2 warna dengan bantuan
	3	Anak mampu menyebutkan 4 warna mandiri sedikit bantuan
	4	Anak mampu menyebutkan 4 warna merah, kuning, hijau, biru secara benar
Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya	1	Anak tidak mampu menunjukkan kartu berwarna dan memasangkan ke loker
	2	Anak mampu menunjukkan kartu warna dan memasangkan ke loker 2 warna
	3	Anak mampu menunjukkan kartu warna dan memasangkan ke loker 4 warna dengan sedikit bantuan
	4	Anak mampu menunjukkan kartu warna dan memasangkan ke loker 4 warna sesuai atau dengan benar
Melakukan kegiatan yang menunjukkan	1	Anak tidak mampu mewarnai gambar sesuai

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

Indikator	Skor	Keterangan
anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan		kelompok warnanya
	2	Anak mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya sebanyak 2 gambar dengan bantuan
	3	Anak mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya sebanyak 3 sedikit bantuan
	4	Anak sudah mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya tanpa bantuan

Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian *Reward Star* kemampuan mengenal warna

Indikator	Skor	Keterangan
Menyebutkan macam-macam warna	☆	Anak mampu tidak dapat menyebutkan warna
	☆☆	Anak mampu menyebutkan 1-2 warna dengan bantuan
	☆☆☆	Anak mampu menyebutkan 4 warna mandiri sedikit bantuan
	☆☆☆☆	Anak mampu menyebutkan 4 warna merah, kuning, hijau, biru secara benar
Melakukan kegiatan	☆	Anak tidak mampu

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

Indikator	Skor	Keterangan
yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya		menunjukkan kartu berwarna dan memasangkan ke loker
	☆☆	Anak mampu menunjukkan kartu warna dan memasangkan ke loker 2 warna
	☆☆☆	Anak mampu menunjukkan kartu warna dan memasangkan ke loker 4 warna dengan sedikit bantuan
	☆☆☆☆	Anak mampu menunjukkan kartu warna dan memasangkan ke loker 4 warna sesuai atau dengan benar
Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan	☆	Anak tidak mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya
	☆☆	Anak mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya sebanyak 2 gambar dengan bantuan
	☆☆☆	Anak mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya sebanyak 3 sedikit bantuan
	☆☆☆☆	Anak sudah mampu mewarnai gambar sesuai kelompok warnanya tanpa bantuan

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. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu laporan yang berupa sumber informasi pendukung dan memperjelas adanya penelitian tindakan yang dilakukan.[61] Dokumentasi ini dapat berupa foto selama pembelajaran, RPPH, lembar pengayaan dan keterangan terkait sekolah yang dibuat penelitian.

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatin dan kuantitatif. Penyajian kualitatif berupa narasi secara runtut pada tiap tahapan prosedur pelaksanaan penelitian pembelajaran yang berbentuk paragraf. Penyajian metode kuantitatif berupa data prosentase hasil belajar siswa. Data kuantitatif dapat menghitung nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar siswa, aktivitas guru dan siswa dan selanjutnya akan dideskripsikan. Teknik analisa data sebagai berikut:

1. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa

Untuk mengetahui berapa prosentase ketuntasan belajar siswa maka dapat digunakan rumus prosentase. Penggunaan " Media Loker Kartu Warna Bergambar" dikatakan berhasil jika siswa mampu memenuhi prosentase 70% dengan kriteria sendiri.

[61] Ibid., 121.

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

Rumus 3.2

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

Keterangan :

P = Angka prosentase

f = Jumlah frekuensi skor yang tuntas

***N* = Jumlah seluruh siswa Kelas A**

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
90-100 %	BSB: Berkembang Sangat Baik
70-89%	BSH: Berkembang Sesuai Harapan
50-69%	MB: Mulai Berkembang
0-49%	BB: Belum Berkembang

Tabel 3.8 Klasifikasi Skala penilaian tingkat keberhasilan belajar Apabila presentase hasilbelajar siswa mencapai 70 % atau lebih maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan tuntas dan penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil.

2. Penilaian Observasi AktivitasGuru dan Siswa

Rumus 3.3

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimum}} \times 100$$

Penilaian	Kriteria
95-100	Sangat Baik
85-94	Baik

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

Penilaian	Kriteria
61-84	Cukup
0-60	Tidak Baik

Tabel 3.9 Klasifikasi Skala Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk melihat keberhasilan soreang penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media "Loker Kartu Warna Bergambar" dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna di PAUD Pondok Nirwana Kahuripan Nirwana Village, Sidoarjo dinyatakan berhasil apabila:

1. Nilai rata-rata kelas mencapai kemampuan mengenal warna siswa kelompok *Playgroup* (PG) mencapai tingkat 70%.
2. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada kemampuan mengenal warna pada siswa kelompok *Playgroup* (PG) mencapai 70%.
3. Penilaian aktivitas guru dan siswa mencapai tingkat keberhasilan 85%

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 Umum dan Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilakukan di PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo. Subyek penelitian kelompok *playgroup* (PG) PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo yang berjumlah 9 siswa. Jumlah guru yang mengajar 5 guru. 2 guru bantu (TU) dan kepala sekolah (Dewi Nur Aini dan Hj. Sulistyorini, S. Pd), 1 guru kelompok *playgroup* (Jayanti Nia Astutik, S. Pd), 1 guru TK A (Nunjil Choirooti), 1 guru TK B (Windi Pratiwi, Amd. Keb).

Para pendiri dan beberapa pengurus melaksanakan musyawarah untuk mendirikan lembaga PAUD, dengan visi dan misi sebagai berikut:

- Visi : Terwujudnya peserta didik yang berakhlakul karimah dan mulia. Kreatif dan bertanggung jawab.
- Misi :
    1. Mengantarkan siswa menjadi insan yang beriman, dan berilmu.
    2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara optimal dengan potensi anak didik.

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

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 2 hari. Tahapan dalam penelitian yakni perencanan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui media loker kartu warna.

Kondisi awal peneliti melakukan penelitian tindakan kelas adalah peneliti melakukan kegiatan observasi terlebih dahulu. Dengan tujuan untuk mengetahui serta melihat kondisi awal mengenai permasalahan kemampuan mengenal warna yang ada di PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo. Kondisi awal inilah yang nantinya menjadi sebuah perbandingan antara nilai saat kegiatan observasi dan nilai saat kegiatan penelitian.

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Desember 2019 . Proses belajar mengajar yang ada di PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo kondisi yang sebenarnya ialah sudah baik tetapi kurang tertata dengan rapi, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran dan kurangnya mendesain pembelajaran yang menarik bagi siswa. Alasan guru saat proses wawancara ialah kurangnya peralatan media pembelajaran yang ada di sekolah dikarenakan biaya serta pendirian sekolah masih beberapa tahun dan jumlah siswa yang sedikit. Jadi guru ketika menyampaikan materi pembelajaran hanya bermodalkan nyanyian serta media benda di sekitar lingkungan kelas saja. Pada saat pengenalan warna pada

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 hanya bermodalkan tanya jawab, nyanyian warna dalam bahasa inggris, serta media benda di lingkungan kelasnya. Setelah itu dilanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja siswa yang sudah disiapkan oleh gurunya. Oleh karena itu kemampuan mengenal warna masih kurang karena siswa mudah bosan dengan pembelajaran yang dikonsep setiap harinya seperti itu tak ada perkembangan media yang digunakan guru. Sehingga siswa kurang menarik serta kurang memahami macam-macam warna yang harus ia ketahui.

Perolehan data untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan mengenal warna dilakukan oleh peneliti pada setiap siklus, sedangkan data penerapan kegiatan pembelajaran di dapatkan dari lembar observasi guru dan siswa. Adapun tahapan penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus 1, siklus II dan siklus III.

2. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan untuk mengukur tingkat penguasan kemampuan mengenal warna. peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran mengenal warna yang dilakukan pada tanggal 20 Desember 2019. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh ketuntasan belajar hanya 3 siswa sedangkan 6 siswa belum dikatakan tuntas (mendapat nilai <75) seperti pada tabel 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

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Warna Pra Siklus

No	Nama siswa	Indikator Penilaian												Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan					
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**		
1	Dinara			√				√				√		**75**	**BSH**
2	Mevlana		√				√				√			**50**	**MB**
3	Fairel	√				√				√				**25**	**BB**
4	Alma	√				√				√				**25**	**BB**
5	Ihsan	√				√				√				**25**	**BB**
6	Jovan	√					√				√			**25**	**BB**
7	Bintang			√				√				√		**75**	**BSH**
8	Agha		√				√				√			**65**	**MB**
9	Al			√				√				√		**75**	**BSH**
10	Aira	√				√				√				**25**	**BB**
Jumlah nilai		**456**													
Nilai rata-rata		**45,6**													

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

No	Nama siswa	Indikator Penilaian			Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam warna	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan		
Jumlah siswa yang tuntas		**3**				
Ketuntasan belajar		**30%**				

Keterangan :

Nilai 0-25 : Belum Berkembang (BB)

Nilai 26-50 : Mulai Berkembang (MB)

Nilai 51-75 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Nilai 76-100 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil nilai pra siklus siswa yang belum tuntas 7 siswa dan siswa yang telah tuntas 3 siswa, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa yang dapat mengenal warna dengan baik <75. Prosentase ketuntasan nilai mengenal warna melalui loker kartu warna yaitu 30% dan nilai rata-rata 45,6. Berikut ini keterangan perhitungan:

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. Nilai Rata-rata

$$\textit{Rata-rata} = \frac{\textit{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\textit{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{456}{10}$$

$$= 45{,}6$$

b. Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa

$$\text{Prosentase} = \frac{\textit{Jumlah siswa yang tuntas}}{\textit{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{10} \times 100\%$$

$$= 30\%$$

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I

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

1) Menentukan jadwal dan menentukan tema

Pelaksanan peneliti ini dilakukan 3 kali pertemuan dalam setiap siklus, di mulai tanggal 25 September 2019 Sedangkan tema yang digunakan adalah tema Alam semesta dengan sub tema tumbuh-tumbuhan.

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 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)*

2) Membuat media dan sumber pembelajaran

Media dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media Loker Kartu Warna yaitu sebuah loker yang berwarna warna dan berukuran lumayan besar disertai dengan adanya kartu warna yang berwarna merah, kuning, hijau, dan biru. Loker kartu warna nantinya sebagai media mengenal macam-macam warna yang nantinya dapat dimainkan dengan memasukkan kartu warna sesuai dengan warna lokernya. Selain media tersebut peneliti membuat Lembar Kerja Siswa untuk mengetahui seberapa faham anak mengenal macam macam warna merah, kuning, hijau, dan biru.

Ketentuan peneliti dalam membuat media Loker Kartu Warna supaya siswa dapat mengenal warna sebagai berikut:

a) Loker kartu warna media yang aman untuk digunakan siswa
b) Menarik siswa untuk aktif serta antusias dalam melakukan kegiatan

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) Loker kartu warna dapat mengenal warna serta dapat digunakan sebagai alat bermain untuk mengenal macam-macam benda di lingkungan sekitar yang sama dengan warnanya, apel warna merah, matahari warna kuning dan lain-lain

d) Tahan lama dan tidak mudah rusak

3) Membuat lembar penilaian siswa (*cheklist)*

Lembar penilaian untuk siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *cheklist* berhubungan dengan aspek menyebutkan macam-macam warna yang diketahui siswa. Adapun indikator penilaian *cheklist* yakni menyebutkan macam-macam warna, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya. Pada kedua indikator ini dalam pembelajaran mengenal warna tidak ada pengembangan pada siswa. Sehingga siswa kurang memahami warna.

b. Tindakan I

1) Siklus 1 pertemuan ke-1

Tindakan siklus 1 pada pertemuan ke-1 dilakukan pada hari senin tanggal 25 September 2019 dari pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema alam semesta dengan sub tema tumbuh-tumbuhan. Kegiatan 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

kepada siswa sesuai dengan Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah divalidasi oleh ahlinya.

Kegiatan pada pertemuan ke-1 peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas yaitu siswa berbaris di halaman mengucapkan ikrar,pancasila, bernyanyi, berhitung jumlah siswa yang masuk. Sebelum masuk kelas siswa melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu berjalan zig-zag secara bergantian, setelah itu baris kembali yang rapi dan salim masuk kedalam kelas. Setelah masuk kedalam kelas dilanjutkan berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti ialah mengenal macam-macam warna melalui media kartu warna.

Peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai media kartu warna dengan bermacam-macam warna merah, kuning, hijau dan biru. Peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa yang dibantu dengan guru kelas karena pada siklus ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas.

Kemudian guru mengenalkan media loker kartu warna kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya sehingga siswa dapat mengenal warna melalui media tersebut.

Pertemuan ke-1 dalam mengenalkan warna aspek yang diobservasi yaitu menyebutkan macam-macam warna, kemudian guru kelas menjelaksan dan mengaplikasikan langsung pada kegiatan

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

menyebutkan macam-macam warna dengan kartu warna yang telah tersedia. Guru kelas meminta peneliti untuk mengambil salah satu kartu warna dan memegangnya untuk ditunjukkan kepada siswa sebagai petunjuk. Setelah itu guru melakukan tanya jawab kartu warna apa yang dipegang oleh peneliti serta memasukkan kartu warna kedalam loker sesuai warna kartu warna. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa melakukan kegiatan menyebutkan macam-macam benda sesuai warna melalui media kartu warna kemudian memasukkan kartu warna kedalam loker. Tugas tersebut dilakukan secara bergantian.

2) Siklus 1 pertemuan ke-2

Tindakan siklus 1 pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari 26 September 2019. Kegiatan awal hari ini masih sama dengan kegiatan kemarin yaitu mengucapkan ikrar,pancasila, bernyanyi, berhitung jumlah siswa yang masuk. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan berjalan jinjit secara bergantian dan langsung masuk kedalam kelas untuk melatih motorik kasar siswa. Setelah masuk ke dalam kelas, persiapan berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti ialah mengenal macam-macam warna melalui media loker kartu warna.

Sebelum masuk kegiatan inti guru melakukan kegiatan bernyanyi macam-macam warna ke dalam bahasa inggris kemudian menyebutkan macam-macam warna sesuai gambar pada kartu 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

sesuai pembelajaran kemarin. Sehingga siswa sangat antusias untuk belajar. Siswa dalam menyebutkan macam-macam warna sesuai gambar kartu warna beberapa siswa menjawab dengan benar dan ada yang belum bisa menjawab dengan benar. Pada tindakan siklus 1 pertemuan ke-2 aspek yang diobservasi adalah memasangkan benda sesuai pasangannya. Guru menjelaskan kembali bagaimana cara menggunakan media loker kartu warna dengan bertanya jawab dan meminta anak untuk memasangkan kartu warna dengan loker kemudian dimasukkan secara bergantian di depan kelas.

Setelah itu peneliti memberikan LKS kepada guru, kemudian guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa cara mengerjakan LKS dengan baik dan benar. Setelah itu peneliti mengambil krayon. Peneliti menjelaksan tugas siswa pada LKS untuk mewarnai gambar yang tertera pada LKS sesuai dengan warna asli benda sesuai yang dicontohkan oleh guru dan peneliti. Tugas siswa mewarnai macam-macam gambar yang ada di LKS sesuai yang telah dicontohkan oleh guru dan peneliti.

c. Observasi Siklus 1

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peneliti memiliki 11 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. Melakukan 2 aspek mendapat nilai 4= baik, 5 aspek mendapatkan nilai 3= cukup dan 5 aspek

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

mendapatkan nilai 2= kurang, sedangkan tidak melakukan aspek sama sekali mendapat nilai 1.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 27 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 44 (skor maksimal) dan hasilnya menunjukkan prosentase aktivitas siswa mendapatkan 61,36% dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa belum berhasil dikarenakan jumlah minimal >75%. Berikut merupakan tabel observasi aktivitas siswa:

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siap mengikuti pembelajaran				√
2.	Semangat mengikuti pembelajaran melalui media Loker Kartu Warna			√	
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal warna dengan baik			√	
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (mengenal warna melalui loker kartu warna)		√		
5.	Mendengarkan guru ketika pembelajaran mengenal kartu warna melalui kartu warna		√		
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan LKS		√		

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

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
7.	Menggunakan media loker kartu warna dengan baik		√		
8.	Mengerjakan tugas dari guru dengan baik			√	
9.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik		√		
10.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini			√	
11.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini			√	
Nilai = $\frac{\textit{Jumlah skor}}{\textit{Skor Maksimal}}$ x 100% = $\frac{27}{44}$ x 100% = 61,36%					

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 11 poin dan semua aspek yang dilakukan. Melakukan 4 aspek mendapatkan skor 2, 6 aspek dilakukan mendapatkan skor 3, 8 aspek mendapatkan skor 4.

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 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran		√		
2.	Menyiapkan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal warna		√		
3.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal warna melalui media loker kartu warna		√		
4.	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (mengenal warna melalui media loker kartu warna)		√		
5.	Mendemontrasikan cara mengerjakan LKS		√		
6.	Mendemontrasikan cara menggunakan media loker kartu warna pada peserta didik			√	
7.	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasukkan kartu warna sesuai warna loker			√	
8.	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal warna		√		
9.	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain loker kartu warna dan mengerjakan LKS			√	
10.	Guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan mengenal warna		√		
11.	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan		√		

$$Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\ \%$$

$$= \frac{30}{44} \times 100\%$$

$$= 68{,}18\ \%$$

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

3) Hasil Kemampuan Mengenal Warna Siklus 1

Selama kegiatan pembelajaran peneliti melaksanakan observasi yang bertujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal warna melalui media loker kartu warna. Pertemuan 1 kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan macam-macam warna merah, kuning, hijau dan biru. Sedangkan pertemuan ke-2 kegiatan yang diamati adalah memasangkan kartu warna dengan pasangan loker warna yang sesuai warna kartu.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal warna melalui media loker kartu warna pada kelompok PG PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo selama siklus 1:

Tabel 4.4

Hasil penelitian kemampuan mengenal warna siklus 1

No	Nama siswa	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya					
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**		

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

No	Nama siswa	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya					
1	Dinara			√				√		**80**	**BSH**
2	Mevlana			√				√		**69**	**MB**
3	Fairel		√				√			**30,5**	**BB**
4	Alma		√				√			**35,5**	**BB**
5	Ihsan	√				√				**25**	**BB**
6	Jovan			√				√		**50**	**MB**
7	Bintang			√				√		**80**	**BSH**
8	Agha			√				√		**75**	**BSH**
9	Al			√				√		**80**	**BSH**
10	Aira		√				√			**30,5**	**BB**
Jumlah nilai		**555,5**									
Nilai rata-rata		**55,55**									
Jumlah siswa yang tuntas		**4**									
Ketuntasan belajar		**40%**									

Hasil kemampuan mengenal warna melalui media loker kartu warna mengalami peningkatan dan dapat dilihat dari skor sebelum

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

dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 45,6 prosentase 30%, sedangkan hasil dari siklus 1 nilai rata-rata 55,55 prosentase 40%. Meskipun mengalami peningkatan namun skor tersebut >75% nilai minimal.

d. Refleksi siklus 1

Pada tahap refleksi peneliti dan guru merefleksi kendala apa saja yang terjadi selama siklus 1 berlangsung dan membahas perbandingan hasil antara pra siklus dan siklus 1.

Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus 2. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus 1 dapat teratasi. Adapun kendala pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

1) Pada saat pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang masih belum konsentrasi atau berbicara serta bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak memahami bagaimana cara menggunakan media loker kartu warna.
2) Kurangnya motivasi belajar dan ketertarikan siswaterhadap media yang diberikan guru kepada siswa ketika menggunakan media loker kartu warna sehingga masih ada beberapa siswa yang dibantu oleh guru.
3) Kurangnya konsentrasi siswa ketika menggunakan media loker kartu warna ketika memilih kartu warna sesuai perintah 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

kemudian memasukkan kartu kedalam loker. Dikarenakan siswa banyak yang antusias untuk menggunakannya media tersebut sehingga mengganggu proses belajar mengajar dan siswa kurang konsentrasi.

4) Kurang adanya pengondisian siswa ketika prose belajar mengajar berlangsung. Apalagi setelah siswa maju kedepan mempraktekkan medianya.

4. Pelaksanan Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap perencanan Tindakan Kelas II

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

1) Menentukan jadwal dan menentukan tema

Pelaksanan peneliti ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam setiap siklus, di mulai tanggal 08-09 Desember 2019 Sedangkan tema yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub tema benda langit.

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 1 perbedaannya terletak pada kegiatan inti siswa menjadi 3 kelompok dan mencoba secara langsung media loker kartu warna. Pertama, yakni siswa mnglompokkan kartu warna ssuai warna kemudian

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

memasukkan kedalam loker warna dengan kegiatan berkelompok, kedua adanya lembar kerja siswa yang berisikan bermacam-macam gambar yang ada di lingkungan sekitar sesuai warna merah, kuning, hijau, dan biru kemudian siswa bertugas melingkari dengan krayon. (RPPH Terlampir pada lampiran 1)

3) Menyiapkan media dan sumber pembelajaran

Media dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus 1 yaitu media Loker Kartu Warna, yang membedakan adalah pada kartu warna yang awalnya hanya kartu warna saja tetapi peneliti menambahkan gambar yang sesuai dengan lingkungan alam semesta.

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

Lembar penilaian untuk siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *check list* berhubungan dengan kemampuan mengenal warna pada siswa, media dan lain-lainnya. Adapun indikatornya adalah menyebutkan macam-macam warna dan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan. (Penilaian terlampir pada lampiran II)

b. Tindakan II

1) Siklus II pertemuan ke-1

Tindakan siklus II pada pertemuan ke-1 dilakukan pada hari senin tanggal 08 Desember 2019 dari pukul 08.00-10.00 WIB.

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 belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema alam semesta dengan sub tema benda langit. Pertemuan kali ini peneliti kembali menanyakan macam-macam warna tetapi lebih di fokuskan terhadap media kartu warna.

Pada siklus ke-2 pertemuan awal ini ada aspek yang akan diobservasi, adapun aspeknya menyebutkan benda langit sesuai warna yang telah tersedia misalkan biru warna awan. Sebelum siswa masuk ke dalam kelas yaitu siswa berbaris di halaman mengucapkan ikrar, pancasila, bernyanyi, berhitung jumlah siswa yang masuk. Sebelum masuk kelas siswa melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu merangkak melalui media holahop, setelah itu baris kembali yang rapi dan salim masuk kedalam kelas. Setelah masuk kedalam kelas dilanjutkan berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti ialah mengenal macam-macam warna melalui media kartu warna yang telah diberikan gambar pada media kartunya. Guru juga menjelaskan cara menggunakannya.

Selanjutnya guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai bagaimana cara menggunakan media loker kartu warna. terlihat beberapa siswa nampak kebingungan ada juga yang sudah mengerti. Siswa banyak yang antusias dalam menjawab atau ada juga yang langsung memegang kartunya kemudian memasukkan kedalam loker. Tetapi guru tetap menenangkan siswa untuk menlanjutkan

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 belajar mengajar. Guru menunjuk salah satu siswa untuk mempraktekkan menggunakan media tersebut dengan petunjuk warna dari guru. Hasilnya siswa banyak yang antusias dan mulai semangat melakukannya.

Pada siklus II pertemuan ke-1 menggunakan metode belajar kelompok, guru membuat 3 kelompok dengan masing-masing kelompok berisikan 3-4 siswa. Kemudian guru memberikan kuis terhadap kelompok untuk mengambil kartu warna sesuai yang disebutkan guru. Jika ada kelompok yang tepat memasukkan kartu warna kedalam warna loker yang sesuai maka siswa yang ada di kelompok tersebut mendapatkan *reward* bintang.

3) Siklus II pertemuan ke-2

Tindakan siklus 1 pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa 09 Desember 2019. Aspek yang akan diobservasi oleh peneliti mengelompokkan benda berdasarkan warna merah, kuning, hijau dan biru. Sebelum masuk ke dalam kelas kegiatan seperti biasanya dan siswa melakukan kegiatan merangkak menggunakan media holahop secara bergantian dan langsung masuk kedalam kelas untuk melatih motorik kasar siswa. Setelah masuk ke dalam kelas, persiapan berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti ialah mengenal macam-macam warna melalui media loker kartu 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

Sebelum masuk kegiatan inti peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok. Masing-masing kelompok ada 3-4 siswa kemudian guru meminta peneliti menyiapkan kartu warna bergambarnya, selanjutnya guru memberikan perintah kepada setiap kelompok untuk mencari kartu warna bergambar sesuai warna yang dikatakan oleh guru kemudian dimasukkan kedalam loker dan begitu seterusnya.

Penelitian tindakan siklus ke-2 pertemuan ke-2 aspek yang akan diobservasi adalah mengelompokkan kartu warna bergambar berdasarkan warna. setelah itu peneliti mengambil LKS kemudian guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa cara mengerjakan LKS dengan baik dan benar. Setelah tanya jawab mengenai LKS peneliti sudah menyiapkan krayon untuk melingkari gambar sesuai warna aslinya yang sudah dijelaskan bahwa kegiatan atau tugas siswa pada LKS melingkari gambar sesuai warna aslinya menggunakan krayon.

Setelah tugas siswa selesai guru menggunakan reward bintang terhadap LKS sehingga siswa bisa antusias untuk segera menyelesaikan dengan baik dan benar.

c. Observasi Siklus II

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peneliti memiliki 11 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. Melakukan 2 aspek mendapat nilai 4= baik, 5 aspek

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

mendapatkan nilai 3= cukup, 5 aspek mendapatkan nilai 2= kurang dan tidak melakukan aspek sama sekali mendapatkan nilai 1= tidak dilakukan.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 29 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 44 (skor maksimal) dan hasilnya menunjukkan prosentase aktivitas siswa mendapatkan 65,90% dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa belum berhasil dikarenakan jumlah minimal <75%. Berikut merupakan tabel observasi aktivitas siswa:

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siap mengikuti pembelajaran				√
2.	Semangat mengikuti pembelajaran melalui media Loker Kartu Warna			√	
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal warna benda di langit dengan baik			√	
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (mengenal warna benda-benda langit melalui loker kartu warna)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika pembelajaran mengenal kartu warna bergambar melalui kartu warna			√	
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan LKS		√		

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

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
7.	Menggunakan media loker kartu warna dengan baik		√		
8.	Mengerjakan tugas dari guru dengan baik			√	
9.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik		√		
10.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini			√	
11.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini			√	
Nilai = $\frac{\textit{Jumlah skor}}{\textit{Skor Maksimal}}$ x 100% = $\frac{29}{44}$ x 100% = 65,90%					

4) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 11 poin dan semua aspek yang dilakukan. Melakukan 4 aspek mendapatkan skor 2, 6 aspek dilakukan mendapatkan skor 3, 8 aspek mendapatkan skor 4.

Tabel 4.6

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran	√			
2.	Menyiapkan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal 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

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
3.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal warna melalui media loker kartu warna			√	
4.	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (mengenal warna melalui media loker kartu warna)	√			
5.	Mendemontrasikan cara mengerjakan LKS		√		
6.	Mendemontrasikan cara menggunakan media loker kartu warna pada peserta didik		√		
7.	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasukkan kartu warna sesuai warna loker			√	
8.	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal warna		√		
9.	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain loker kartu warna dan mengerjakan LKS			√	
10.	Guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan mengenal warna		√		
11.	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan		√		
Nilai = $\frac{\textit{Jumlah Skor}}{\textit{Skor Maksimal}}$ x 100 % = $\frac{33}{44}$ x 100% = 72,72 %					

5) Hasil Kemampuan Mengenal Warna Siklus II

Selama kegiatan pembelajaran peneliti melaksanakan observasi yang bertujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal warna melalui media loker kartu warna. Pertemuan 1 kegiatan yang dilakukan peneliti adalah

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

mengamati siswa dalam menyebutkan macam-macam benda alam sekitar sesuai warna merah, kuning, hijau dan biru. Sedangkan pertemuan ke-2 kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan kartu warna bergambar sesuai dengan warna loker.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal warna melalui media loker kartu warna pada kelompok PG PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo selama siklus 2:

Tabel 4.7

Hasil penelitian kemampuan mengenal warna siklus II

No	Nama siswa	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam benda sesuai warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan					
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**		
1	Dinara				√				√	**90**	**BSB**
2	Mevlana			√				√		**80**	**BSH**
3	Fairel			√				√		**70**	**BSH**

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

No	Nama siswa	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam benda sesuai warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan					
4	Alma			√			√			**50**	**BB**
5	Ihsan		√			√				**40**	**BB**
6	Jovan			√				√		**70**	**BSH**
7	Bintang				√				√	**90**	**BSB**
8	Agha			√				√		**90**	**BSB**
9	Al			√				√		**90**	**BSB**
10	Aira		√				√			**50**	**BB**
Jumlah nilai		**720**									
Nilai rata-rata		**72**									
Jumlah siswa yang tuntas		**5**									
Ketuntasan belajar		**50%**									

Hasil kemampuan mengenal warna melalui media loker kartu warna mengalami peningkatan dan dapat dilihat dari skor sebelum dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 55,55 prosentase 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

sedangkan hasil dari siklus II nilai rata-rata 72 prosentase 50%. Meskipun mengalami peningkatan namun skor tersebut >75% nilai minimal.

c. Refleksi Siklus II

Pada tahap refleksi peneliti dan guru merefleksi kendala apa saja yang terjadi selama siklus II berlangsung dan membahas perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II.

Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus 3. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus II dapat teratasi. Adapun kendala pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Pada saat pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang masih belum konsentrasi atau berbicara serta bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak memahami bagaimana cara menggunakan media loker kartu warna.
2) Ada 4 siswa yang masih bingung untuk mengambil kartu warna dan memasukkannya sehingga dibantu oleh guru.
3) Adanya siswa yang masih bingung antara warna hijau dan biru untuk melingkari gambar pada LKS dengan warna krayon yang sesuai dengan warna asli gambar.
4) Kurangnya motivasi belajar siswa agar siswa tidak meminta bantuan dari guru.

Penemuan-penemuan yang ada pada siklus II memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus ke-2 kurang masimal

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

sehingga peneliti melanjutkan pada siklus III dan mengharapkan adanya siklus III semakin meningkat kemampuan mengenal warna terhadap siswa dengan media loker kartu warna. dari kekurangan pada siklus II guru dan peneliti berdiskusi mengenai halyang perlu diperbaiki untuk dilaksanakannya siklus III. Berikut upaya peneliti dan guru pada siklus III:

1) Melakukan aktivitas guru dan siswa secara maksimal
2) Guru dan peneliti memberikan tambahan pada lagu yang telah tersedia dengan bahasa indonesia sebagai pelengkap
3) Guru mengajak siswa untuk bermain loker kartu warna dan menambahkan media poster gambar sesuai warna di dalam kelas
4) Guru memberikan LKS berupa macam macam gambar yang mudah diketahui siswa dan mudah ditemui dilingkungan siswa untuk mewarnainya
5) Guru memberikan *reward* bintang sebagai apresiasi untuk semangat belajar siswa.

5. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus III

a. Tahap Perencanan

Siklus III dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Tahapannya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan siklus III yaitu berlangsung 2 hari. Adapun beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum melanjutkan penelitian siklus III:

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 tema

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam 1 siklus dilaksanakan pada tanggal 18-19 Desember 2019. Sedangkan tema yang dibuat masih sama tema alam semesta dengan sub tema benda-benda langit.

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 III ini berbeda dengan siklus II, perbedaannya yaitu pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan mencoba secara langsung mengenal warna melalui media loker kartu warna. Pertama mnybutkan warna dengan bahasa inggris sambil mengangkat kartu warna, beserta menyebutkan benda di alam sekitar minimal dua benda sesuai warna yang dikenalkan, ke dua melombakan masukkan kartu warna bergambar sesuai warna loker.

3) Menyiapkan alat dan sumber pembelajaran

Alat dan sumberpembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus 1 yaitu media loker kartu warna yang membedakan ialah tambahan gambar serta penunjang gambar poster yang di tempelkan di sekitar kelas. Peneliti menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan oleh siswa dalam

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

mengenal warna. serta membuat LKS yang memberikan siswa lebih leluasa untuk mewarnai macam-macam gambar alam semesta yang berhubungan dengan warna yang dikenalkan guru merah, kuning, hijau dan biru.

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

Lembar penilaian untuk siswa dan guru dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *check list* yang berhubungan dengan kemampuan kognitif mengenal warna pada siswa, media dan lain-lainnya. Adapun indikatornya adalah menyebutkan macam-macam warna dan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan. (Penilaian terlampir pada lampiran III)

b. Tindakan III

1) Siklus ke-3 pertemuan ke-1

Tindakan yang dilakukan pada siklus ketiga di pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari kamis 18 Desember 2019. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan awal pada siklus III berbeda dengan siklus lainnya dengan kegiatan hari biasa yakni, siswa langsung berbaris membaca salam, ikrar, pancasila serta berhitung dilanjutkan dengan kegiatan senam yang dilakukan setiap hari kamis.

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

Setelah senam anak dipersilahkan masuk kedalam kelas persiapan berdoa dengan duduk melingkar kemudian mengabsensi kehadiran siswa, kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti mengenal warna melalui media loker kartu warna.

Kegiatan inti hari pertama siklus III diawali dengan tanya jawab kepada siswa mengenai macam-macam warna. pada siklus III guru dan peneliti menggunakan metode bernyanyi untuk mengenalkan lagu yang sudah ada dengan tambahan bahasa inggris "macam-macam warna" sambil mengangkat kartu warna dan siswa diminta untuk menyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama.

Untuk kegiatan hari ini menyebutkan macam-macam warna dan benda yang ada di alam sekitar minimal menyebutkan 2 benda pada masing-masing siswa. Setelah siswa mampu menyebutkan, siswa akan diberikan *reward* bintang.

2) Siklus III pertemuan ke-2

Tindakan yang dilakukan pada siklus ketiga di pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Jumat 19 Desember 2019. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-09.30 WIB. Kegiatan awal pada siklus III berbeda dengan siklus lainnya dengan kegiatan hari biasa yakni, siswa langsung berbaris membaca salam, ikrar, pancasila serta berhitung. Pada hari

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

jumat siswa tidak melakukan kegiatan fisik motorik kasar dikarenakan waktu yang sedikit

Setelah kegiatan awal dipersilahkan masuk kedalam kelas persiapan berdoa dengan duduk melingkar kemudian mengabsensi kehadiran siswa, kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti mengenal warna melalui media loker kartu warna.

Kegiatan inti hari kedua siklus III diawali dengan duduk melingkar dan tanya jawab kepada siswa mengenai macam-macam warna. Guru tanya jawab mengenai lagu yang sudah dikenalkan kemarin siapa yang sudah bisa menyanyiakan macam-macam warna siswa. Siswa menjawab saya dan mengangkat tangan dengan semangat. Kemudian guru meminta siswa untuk menyanyikan secara bersama-sama. Dan siswa banyak yang hafal.

Pada kegiatan inti siklus III pertemuan ke-2 yakni berbeda untuk lebih meningkatkan pembelajaran mengenal warna dari siklus I dan II yang belum meningkat sesuai yang diharapkan keberhasilannya yaitu guru mengajak siswa untuk lomba memasukkan kartu warna bergambar dengan memasangkan kartu dengan warna loker yang sesuai dengan kartu warna bergambar berdasarkan warna yang telah disebutkan guru. Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara

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

bermainnya. Setelah itu peneliti menyiapkan loker kartu warna, loker diletakkan di depan kelas kemudian kartu warna diletakkan diatas meja.

Guru membagi siswamenjadi 3 kelompok dan setiap kelompok ada 3-4 siswa, guru meminta siswa untuk maju kedepan secara bergantian dan siswa yang lainnya memberikan semangat kepada siswa yang bermain. Kelompok yang bisa mengelompokkan kartu warna sesuai warna loker kemudian memasukkannya dengan benar maka akan mendapatkan stik bintang sebgai *reward*.

c. Observasi Siklus III

Pengamatan aktivitas guru dan siswa silakukan pada saat pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peneliti memiliki 11 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. Melakukan 2 aspek mendapat nilai 4= baik, 5 aspek mendapatkan nilai 3= cukup dan 5 aspek mendapatkan nilai 2= kurang, sedangkan tidak melakukan aspek sama sekali mendapat nilai 1.

Jika dijumlahkan hasil dari skor 36 yang didapat yakni kemudian di kalikan 100% dan dibagi 44 (skor maksimal) dan hasilnya menunjukkan prosentase aktivitas siswa mendapatkan 81,81%. Berikut merupakan tabel observasi aktivitas 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

Tabel 4.8

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siap mengikuti pembelajaran				√
2.	Semangat mengikuti pembelajaran melalui media Loker Kartu Warna				√
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal warna benda di langit dengan baik			√	
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (mengenal warna benda-benda langit melalui loker kartu warna)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika pembelajaran mengenal kartu warna bergambar melalui kartu warna			√	
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan LKS				√
7.	Menggunakan media loker kartu warna dengan baik				√
8.	Mengerjakan tugas dari guru dengan baik			√	
9.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik		√		
10.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini			√	
11.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini			√	

Nilai = $\frac{\textit{Jumlah skor}}{\textit{Skor Maksimal}}$ x 100%

= $\frac{36}{44}$ x 100%

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

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	= 81,81%				

Hasil skor observasi siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I skor yang didapat 61,36% sedangkan siklus II 65,90% hal ini dapat disimpulkan bahwa siklus III dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%.

6) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 11 poin dan semua aspek yang dilakukan. Melakukan 4 aspek mendapatkan skor 2, 6 aspek dilakukan mendapatkan skor 3, 8 aspek mendapatkan skor 4.

Tabel 4.9

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran	√			
2.	Menyiapkan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal warna		√		
3.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal warna melalui media loker kartu warna	√			
4.	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (mengenal warna melalui media loker kartu 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

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
5.	Mendemontrasikan cara mengerjakan LKS		√		
6.	Mendemontrasikan cara menggunakan media loker kartu warna pada peserta didik		√		
7.	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasukkan kartu warna sesuai warna loker	√			
8.	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal warna		√		
9.	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain loker kartu warna dan mengerjakan LKS		√		
10.	Guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan mengenal warna		√		
11.	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan		√		

$$Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\ \%$$

$$= \frac{37}{44} \times 100\%$$

$$= 84{,}09\ \%$$

5) Hasil Kemampuan Mengenal Warna Siklus III

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal warna melalui media loker kartu warna. pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan macam-macam 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

sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan kartu warna berdasarkan warna.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Adapun tabel berikut yang merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal warna melalui media loker kartu warna pada kelompok PG di PAUD Pondok Nirwana Perum Khuripan Nirwana Village Sidoarjo selama siklus III berlangsung.

Tabel 4.10

Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Warna Siklus III

No	Nama siswa	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam benda sesuai warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan					
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**		
1	Dinara				√				√	**90**	**BSB**
2	Mevlana				√				√	**90**	**BSB**
3	Fairel			√				√		**78,5**	**BSH**
4	Alma			√			√			**70,5**	**BSH**

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

No	Nama siswa	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan macam-macam benda sesuai warna				Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan mengelompokkan					
5	Ihsan		√				√			**50**	**BB**
6	Jovan				√				√	**90**	**BSB**
7	Bintang				√				√	**90**	**BSB**
8	Agha				√				√	**90**	**BSB**
9	Al				√				√	**90**	**BSB**
10	Aira			√				√		**78,5**	**BSH**
Jumlah nilai		**822,5**									
Nilai rata-rata		**82,25**									
Jumlah siswa yang tuntas		**8**									
Ketuntasan belajar		**80%**									

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil kemampuan mengenal warna mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata siswa 55,55 dengan prosentase 40%, sedangkan siklus II nilai rata-rata siswa 72 dengan prosentase 50%, dan pada siklus III nilai rata-rata 82,25 dengan prosentase 80%, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus III sudah baik karena melebihi nilai minimum.

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. Refleksi

Kegiatan selanjutnya akan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas setelah melakukan tindakan kelas siklus III adalah melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam refleksi ini menjelaskan mengenai kegiatan belajar mengajar sat pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Ketika kegiatan mengenal warna melalui media loker kartu warna pada siklus III, siswa sangat aktif, semangat dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

Selain media loker kartu warna, metode kuis serta metode bernyanyi sangat berpengaruh pada siswa yang membuat aktif siswa dan fokus untuk mendengarkan dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru apabila siswa melaksanakan tugas dengan benar dan tepat juga membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Siklus III dalam kemampuan kognitif mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria keberhasilan siswa yaitu 75% sehingga PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sudah cukup dan selesai dalam penelitian tindakan kelas siklus III.

B. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa media loker kartu warna efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna siswa kelompok PG di PAUD Pondok Nirwana Perum Khuripan Nirwana Village Sidoarjo. Berikut penjelasannya:

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. Perbedaan hasil kemampuan mengenal warna dengan media loker kartu warna pada siklus 1,II,III.

   a. Siklus I

      Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, siswa yang tuntas dari 3 menjadi 4, jika di hitung nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I 55,55 dengan prosentase 40% namun skor yang diperoleh masih dibawah minimum. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 61,36%. Pada siklus I terdapat kendala kelas yang kurang kondusif, media yang kurang menarik, guru kurang memberikan motivasi belajar siswa.

   b. Siklus II

      Siklus II adalah perbaikan siklus I, guru saling berdiskusi bersama untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siklus agarmendapatkan hasil yang ingin dicapai guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok dan menggunakan media loker kartu warna. hal itu terbukti pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata-rata yang didapatkan 72 dengan prosentase 50%, namun skor yang diperoleh <75%. Pada siklus II guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik akan tetapi ada beberapa hal yang harus diperbaiki dalam 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

c. Siklus III

Siklus III merupakan perbaikan dari siklus I, II guru saling berdiskusi dan bekerja sama untuk mengatasi kendala yang dialami pada ke dua siklus, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan menggunakan metode perlombaan atau bermain dan metode bernyanyi. Hal itu terbukti pada siklus III mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata 82,25 dengan prosentase 80%. Pada siklus III guru sudah melaksanakan pembelajaran terbukti dengan sangat baik dengan hasil belajar siswa yang melebihi dari skor minimum.

Pada siklus I sampai siklus III menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media loker kartu warna efektif untuk digunakan mengenal warna pada siswa PG. Di karenakan media tersebut dapat mengenal warna sekaligus mengenal benda-benda di sekitar alam yang diketahui anak di lingkungannya. Aspek yang dikembangkan tidak hanya kemampuan kognitif tetapi ada aspek kemampuan fisik motorik walaupun dominan pada kemampuan kognitif.

2. Perbandingan Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian yakni membandingkan hasil belajar siswa dalam kemampuan mengenal warna, hasil observasi guru dan siswa. Berikut ini merupakan perbandingan siklus I, II, dan siklus III.

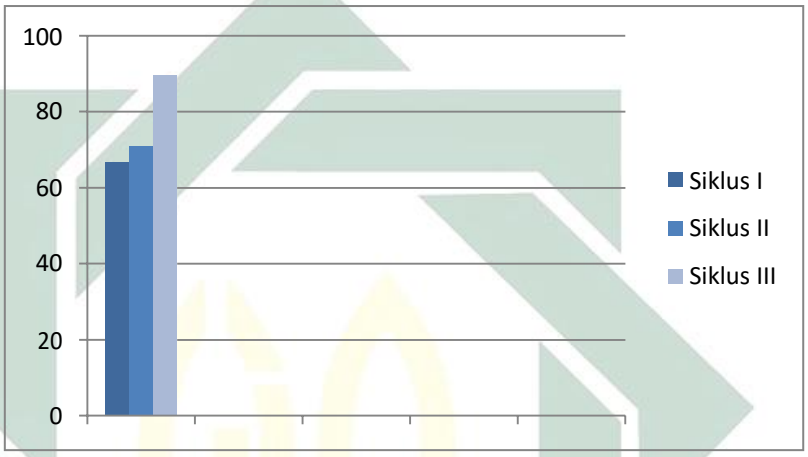
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, II, dan siklus III akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini:

Diagram 4.1

Diagram hasil observasi aktivitas guru



Hasil diagram 4.1 di atas menujukkan bahwa observasi aktivitas guru pada siklus III mendapatkan skor 89,58% skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya mendapatkan 66,66%.

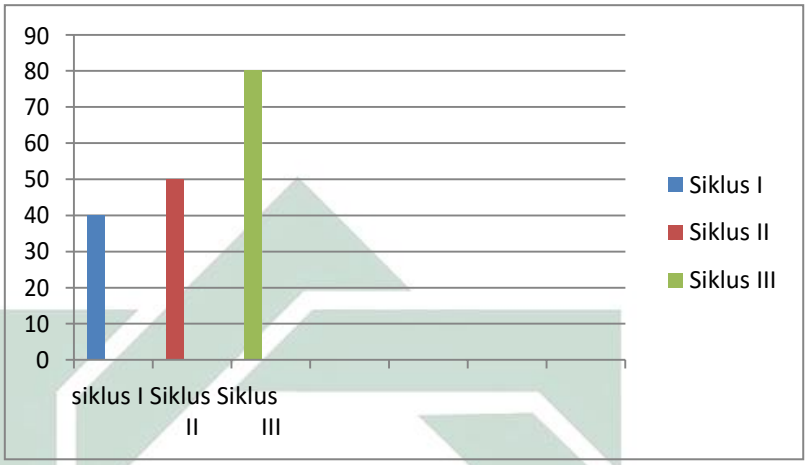
2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi yang dilakukan pada siklus I, II, dan siklus III ada perbedaan yang akan di jelaskan pada diagram 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

Diagram 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Siswa



Hasil diagram 4.2 menujukkan bahwa hasil aktivitas siswa pada siklus I 40%, siklus II 50%, sedangkan siklus III meningkat menjadi 80%.

3. Peningkatan kemampuan mengenal warna

Pada awalnya kelompok *Play Group PAUD* Pondok Nirwana Kahuripan Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo. Banyak yang mengalami kesulitan dalam mengenal warna, peneliti melakukan pre tes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal warna merah, kuning, hijau dan biru. Ketika pre tes siswa banyak yang belum tuntas. Peningkatan terjadi setelah dilakukannya siklus I meningkat pada siklus II dan semakin meningkat pada siklus III hingga melebihi nilai minimun. Berikut ini merupakan hasil kemampuan mengenal warna kelompok *Play Group PAUD* Pondok Nirwana Kahuripan Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo:

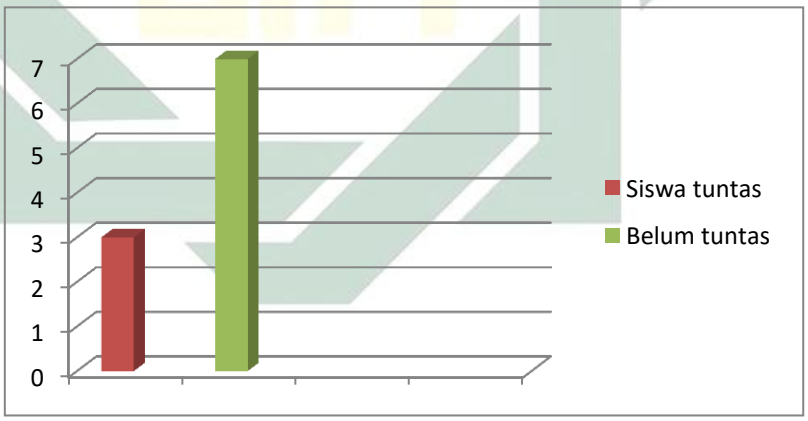
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pra siklus

Sebelum diterapkan media loker kartu warna pada kelompok *Play Group PAUD* Pondok Nirwana Kahuripan Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo, siswa yang belum tuntas berjumlah 7 siswa yang tuntas 3 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh 55,55 dengan prosentase 40%. Media yang digunakan cukup baik yakni menggunakan kartu warna namun beberapa siswa tidak dapat menyebutkan kartu warna yang dipegang. Hasil kemampuan mengenal warna dapat dilihat pada diagram 4.3 sebagai berikut:

Diagram 4.3

Kemampuan mengenal warna siswa pra siklus



b. Siklus I

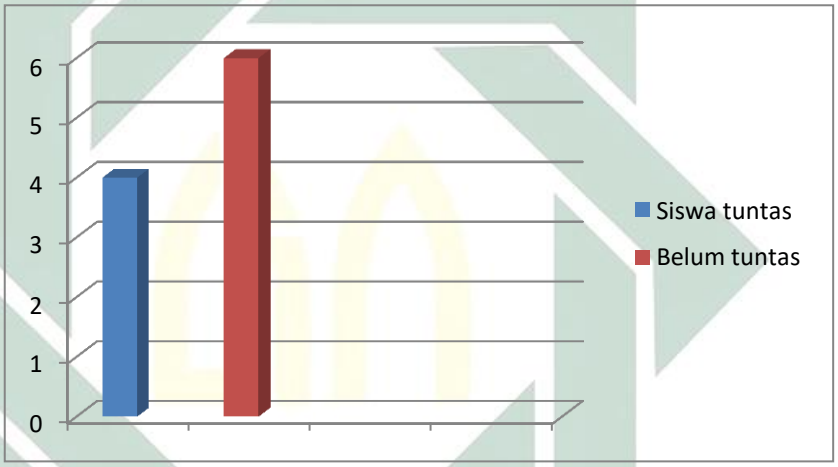
Siswa mengalami peningkatan pada siklus I. Media yang digunakan pada siklus I yakni media loker kartu warna, siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 4 dan yang belum tuntas ada 6 siswa. Hasil rata-rata 55,55 dengan prosentase 40%. Nilai yang

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

diperoleh pada siklus I merupakan nilai dibawah minimum hal itu disebabkan terdapat kurang kondusifnya kelas dan siswa yang masih belum memahami cara menggunakan media tersebut. Berikut diagram mengenai kemampuan mengenal warna pada siklus I:

Diagram 4.4

Kemampuan mengenal warna siswa siklus I



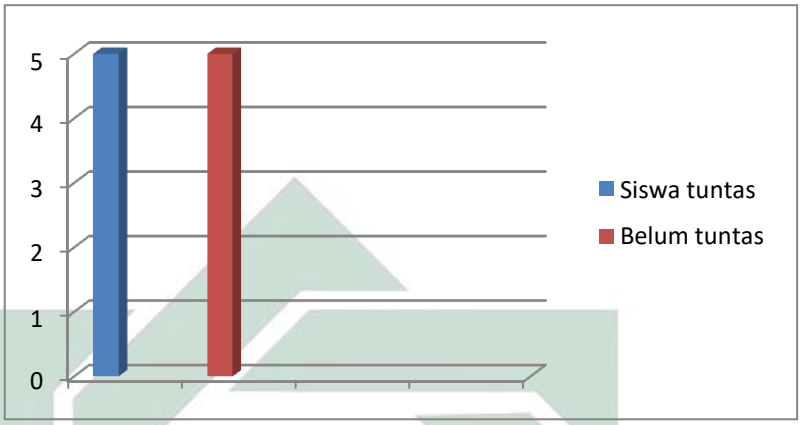
c. Siklus II

Pada siklus II siswa mengalami peningkatan dalam mengenal warna. siswa yang tuntas berjumlah 5 siswa dan 5 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni 72 dengan prosentase 50%. Berikut diagramnya:

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

Diagram 4.5

Kemampuan mengenal warna siswa siklus II

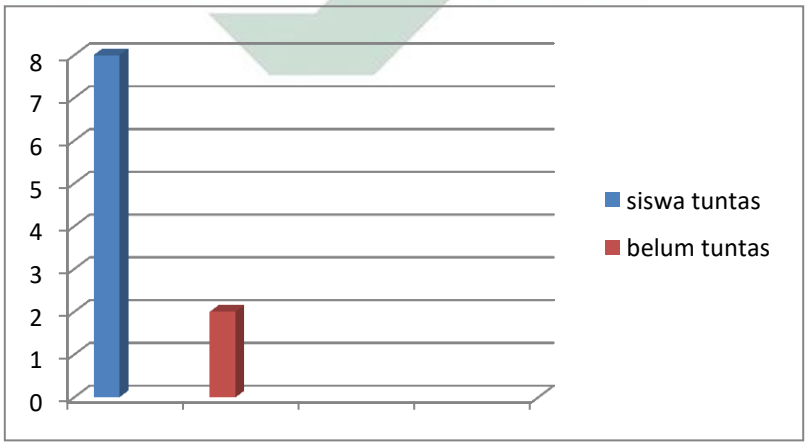


d. Siklus III

Pada siklus III siswa mengalami peningkatan mengenal warna. Siswa yang tuntas berjumlah 8 siswa dan belum tuntas 2 siswa. Nilai rata-rata yakni 82,25 dengan prosentase 80% berikut ini diagramnya:

Diagram 4.6

Kemampuan mengenal warna siklus III



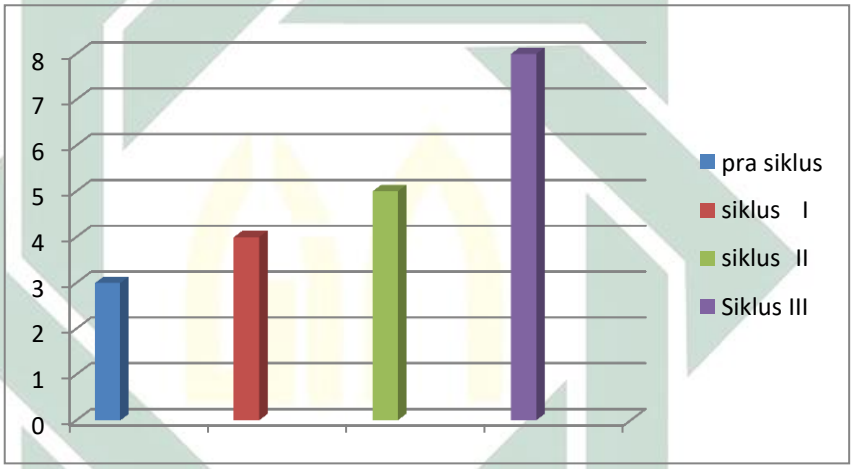
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Perbandingan peningkatan Kemampuan Mengenal Warna

Penguasaan kemampuan mengenal warna pada siswa mengalami peningkatan dari mulai pra siklus, siklus I, II, dan siklus III. Pada siklus III mengalami peningkatan hingga di atas nilai 75. Berikut ini diagram perbandingan ketuntasan belajar siswa per siklus.

Diagram 4.7

Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna



Hasil peningkatan kemampuan mengenal warna pada siswa PG PAUD Pondok Nirwana menyatakan bahwa aktifitas guru mempengaruhi hasil belajar siswa. Di karenakan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjuang keberhasilan aspek perkembangan siswa. Media pembelajaran merupakan hal penunjang tetapi menjadi tolak ukur ketertarikan siswa dalam belajar. Pembahasan di atas menunjukkan bahwa teori perkembangan kognitif *Piaget* pada tahap pra operasional dengan subtahap intuitif mengatakan bahwa pada tahap ini anak akan mengalami peningkatan dalam imajinasi 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

yang perlu di arahkan pada hal-hal yang konkret di sekitarnya.[62] Sehingga anak akan mengembangkan cara berfikirnya lebih kritis. Sesuai media loker kartu warna yang di gunakan peneliti mengembangkan kemampuan kognitif dan mengaitkan media tersebut dengan hal konkret. Sehingga yang awalnya siswa tidak tertarik dengan pembelajaran mengenal warna menjadikan siswa tertarik pada pembelajaran tersebut ketika guru menggunakan media yang di buat peneliti.

[62] Ibid., 157-158

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. Simpulan

Hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan menggunakan media loker kartu warna pada kelompok *play group* (PG) PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo, dapat disimpulakan sebagai berikut:

1. Implementasi media loker kartu warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada Kelompok *Playgroup* (PG) di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo saat pembelajaran mengenal warna menggunakan media ini pembelajaran semakin menarik. Pada implementasi pembelajaran guru menggunakan media loker kartu warna hasilnya ialah sangat bagus sesuai dengan observasi aktivitas guru pada siklus III mendapatkan skor 89,58% skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya mendapatkan 66,66%. Selain itu media juga dapat memberikan stimulus ketertarikan belajar mengenal warna serta dapat memberikan aspirasi mainan baru pada siswa untuk mengotak-atik media tersebut sehingga guru mudah untuk mengaplikasikan media tersebut dalam pengenalan warna. Selain itu media loker kartu warna juga mengenalkan siswa tentang benda-benda di lingkungan sekitar anak yang sering di jumpai sesuai warna yang dikenalkan oleh guru. Sehingga guru menyadari bahwa perlunya

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

inovasi dan pengembangan media pembelajaran siswa untuk menunjang kualitas pembelajaran pada setiap perkembangan siswa.

2. Ada peningkatan mengenal warna dengan media Loker Kartu Warna pada kelompok *Playgroup* (PG) di Paud Pondok Nirwana Kahuripan Sidoarjo sangat signifikan dengan adanya tindakan menggunakan media loker kartu warna pada setiap siklus. Contoh siswa yang bernama fairel dan alma yang awalnya ketika pembelajaran mengenal warna sikapnya diam dan tidak tertarik sama sekali ketika pembelajaran tersebut menggunakan media loker kartu warna ia sangat antusias menggunakan medianya, dan perkembangan mengenal warna ia mulai faham. Peningkatan juga dapat dilihat bahwa walaupun siswa tanpa melihat media kartu warna siswa dapat menyebutkan macam-macam benda di sekiatrnya sesuai warna yang telah di kenalkan oleh guru. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan bahwa mengalami peningkatan dari prasiklus (30%) dan siklus I (40%), siklus II (50%), serta siklus III (80%). Pada siklus III mengalami peningkatan di atas nilai 75%.

B. Saran

Dari hasil observasi sampai tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti dan semua anggota yang ada di PAUD Pondok Nirwana Perum Kahuripan Nirwana Village Sidoarjo dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok *Play Group* (PG), adapun beberapa saran yang disarankan oleh peneliti yaitu:

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. Dalam penggunaan media maupun mendesain sebuah pembelajaran sebaiknya lebih kreatif supaya dapat menunjang kemampuan siswa terutama dalam kemampuan mengenal warna.
2. Penggunaan media atau alat permainan sebaiknya menyediakan lebih banyak dan beraneka ragam media di setiap kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar 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

Ahmadi, Abu. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2005.

Aisyah, Siti. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka. 2009.

Al-Qur‟an, surah al-Alaq ayat 1-5.

Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016.

Budiningsih, Asri. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta,2005.

Dr. Hj. Khadijah, M.Ag. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016.

FKIP Jambi. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di PAUD Al-Hasanah Jambi.* Jambi: FKIP Universitas Jambi. 2018.

Gunarsa, Singgih. D. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak.* Jakarta: Libri. 2011.

Guslinda. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Surabaya: Jakad Publishing. 2018.

Harahap, Musaddad dkk. *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran.* Jurnal Ilmiah Mahasiswa Januari 2018.

Hernia, Hesti. *Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK segugus III kecamatan panjatan kabupaten kulon progo.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2013.

Hotimah, Empit . *Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-*

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

Rochman Samarang Garut. Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 04 No. 01, 2010.

Indriani. *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 Pada Anak Tunagrahita Ringan.* Jurnal JASSI_Anakku Volume 12: Nomor 2 Tahun 2013 SLB Bandung Raya Kota Bandung 145.

Isma, Zaiyyanal dkk. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan kognitif melalui APE kartu angka bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1 Agustus 2016.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Khoiriah, Siti. *Penggunaan Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas IV SD Inpres 2 Slametharjo Kecamatan Moilong.* Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No.12 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Litantri, Nopik. *Urgensi Permainan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.* Tulungagung: IAIN Tulungagung. 2018.

Meiliawati, Eka. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Melati Putih Jetis Bantul.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

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

Mu‟alimin. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik.* Pasuruan: Ganding Pustaka. 2014.

Mudan. *Warna dari Teori Bwester*. 2018 (https://mudanfiveblog.blogspot.com/2018/08/warna-dari-teori-bwester.html?m=1

Rohmawati, Fanti. *Pengaruh permainan magic box terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok Adi TK Budi Luhur Surabaya.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2014.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana Predana Media Group. 2009.

Soleha, Siti Moratus. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pengenalan Warna Dengan Media Boneka Kancing Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Tunas Harapan Kecamatan Kandat.* Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2014.

Sudibyo, Bambang. *Permendikbud Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.*

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2013.

Susanti, dkk. *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran.* Artikel, Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2018.

Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD.* Yogyakarta: Pedagogia, 2010.

Upton, Penney. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Erlangga. 2012.

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

Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2008.

Yalvema Miaz. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dan Dosen.* Padang: UNP Press Padang. 2015.

Yusuf, Muri. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan.* Jakarta: Kencana. 2014.

Zaman, Badru. dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universitas terbuka.2011.

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