

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL WARNA  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN BOLA WARNA WANI PADA  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERMATA BUNDA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**Disusun Oleh :**

**NURWAHIDAH  
NIM. 1986207016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
2023**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. UU Sistem pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. (Masitoh dkk2007). Maimunah (2009 :15) PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar merupakan suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang

diselenggarakan pada jalur formal, informal dan non formal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting bagi kehidupan manusia, hal ini karena usia mereka merupakan usia dalam proses perkembangan yang unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan masa keemasan (*the golden age*). Masa *Golden age* merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan diperkembangan secara individual.

Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikisnya yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, sosioemosional, agama dan moral, serta kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (UU RI no 20 tahun 2003).

Perkembangan kognitif yaitu suatu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yang berarti semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif yaitu perkembangan pikiran yang

menggunakan bagian dari otak yang dipakai untuk mempertimbangkan, mengetahui dan memahami sesuatu. Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atas semua proses. Perkembangan kognitif sangat berkaitan dengan adanya semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. dalam mewujudkan manusia yang berkualitas maka pemerintah akan menyelenggarakan berbagai macam jenjang pendidikan, baik dari jenisnya, jalur, maupun jenjang salah satunya adalah pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini sangat penting memberikan rangsangan pendidikan pada anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Dengan demikian, anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal dan non formal. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu lembaga yang sangat fundamental dalam meningkatkan perkembangan anak, pembentukan karakter, sikap dan pengetahuan dasar anak terhadap lingkungannya.

Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK) yang berusia 4-6 tahun. Tujuan pendidikan di TK untuk pencapaian perkembangan yaitu: Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna

ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf, bahasa yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan, sosial emosional. Kreativitas anak usia dini dapat diupayakan melalui permainan yang dirancang oleh pendidik di lembaga PAUD, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua potensinya sehingga menjadi anak yang kreatif. Peran pendidik dalam kegiatan permainan anak adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak mengembangkan potensinya, sehingga mereka menjadi anak yang lebih kreatif (Anhusadar, 2016).

Salah satu aktivitas sehari-hari yang dapat dilakukan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak adalah mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, mengenal warna, dan lain-lain yang bias diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan seorang anak, proses kemampuan kognitif yang terjadi dalam diri anak akan berubah sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan kognitif seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap. Adapun kemampuan kognitif menurut Soemiarti Patmonodewo kemampuan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berfikir dan mengamati sehingga kemampuan kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. Sedangkan menurut Yayuk Fuji Rahayu kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf manusia yang sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan pengembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat

susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan pengembangan kemampuan kognitif ini adalah teori Peaget.

Teori perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan kognitif seorang anak bukan hanya memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mentalnya (Jarvis, M, 2000). Kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung yang dilakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif seperti, tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan fikirannya.

Kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga kompleks. Pada anak-anak, kemampuan kognitif berarti adalah kemampuan anak berpikir, memahami, mengeksplorasi, dan mencari tahu hal-hal di sekitar mereka. Bermain dan anak biasa disebut suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan suatu kebutuhan anak yang harus terpenuhi, karena dunia anak yaitu bermain sambil belajar. Dengan demikian permainan atau bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengisi dari sebagian besar kehidupannya kehidupannya dengan bermain. Karena pada masanya anak-anak yaitu belajar sambil bermain, yang terpenting anak merasa senang dengan permainan yang dilakukannya, serta anak tidak terlalu memperdulikan hasil akhir yang mereka dapatkan asalkan mereka senang melakukannya. (M.Fadhilah : 2017).

Permainan merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak-anak.(Piaget, dikutip oleh Diana mutiah :2010). Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.(pendapat piaget, dikutip Oleh Diana mutiah(2010) Struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya, anak yang baru saja belajar menjumlah atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda.

Hurlock (1978 : 280) mengemukakan permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan.Conny R. Semiawan (2008 : 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang anak tidak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.

Andang Ismail, 2009 : 5 ,Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup. Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

Fadillah (2014) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Pada masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya dalam situasi permainan yang menyenangkan sehingga perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak guru bisa menggunakan metode bermain sambil belajar, metode ini dapat menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hughes (1999:13) mengemukakan bahwa Pembelajaran pada anak usia dini/TK adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan),

Berdasarkan observasi di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan Kelompok B1 pada hari kamis tanggal 10 November 2022, yaitu dari 12 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki

dan 7 anak perempuan menunjukkan masih banyak anak yang kurang mengenal warna bentuk dan ukuran. Permasalahn tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya minat anak terhadap kegiatan pembelajaran kognitif yang sedang berlangsung, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi, kurangnya kreativitas dalam menggunakan alat/media ajar. Untuk itu peneliti menerapkan suatu pembelajaran melalui kegiatan bermain bola menggunakan bola warna warni. Peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang positif dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak usia 5-6 tahun, khususnya di TK Permata Bunda desa Banjar Panjang

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat dalam judul penelitian Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Bola Warna Warni Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang ini adalah:

1. Belum tercapainya secara optimal aspek perkembangan kognitif anak
2. Media pembelajaran pada saat melakukan kegiatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga sangat berpengaruh dalam proses pengembangan kemampuan kognitif anak di TK Permata Bunda desa Banjar Panjang kecamatan Kerumutan
3. Kurangnya kreatifitas dalam proses pembelajaran di TK Permata Bunda desa Banjar Panjang kecamatan Kerumutan

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak kelompok B1 TK Permata Bunda desa Banjar Panjang setelah melakukan kegiatan bermain bola warna warni?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui kegiatan bermain bola warna warni

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi anak, model pembelajaran dengan mengenal warnai melalui permainan bermain bola menggunakan bola berbagai warna dan ukuran dapat memberikan motivasi belajar yang lebih baik dan aktif dalam belajar
2. Bagi guru, dapat mengambil manfaat sebagai umpan dan masukan yang berarti dari hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk tambahan bekal pengalaman sebagai pedoman lebih lanjut dalam mengambil kebijakan di sekolah dalam bimbingan kepada guru

4. Bagi peneliti, memberi pengalaman dan wawasan pribadi dalam mengembangkan program pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda desa Banjar Panjang kecamatan Kerumutan
5. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya

## **F. Definisi Operasional**

Operasional adalah suatu konsep yang bersifat abstrak guna memudahkan pengukuran suatu variable. Operasional juga dapat diartikan sebagai suatu pedoman dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan penelitian.

1. Kemampuan kognitif merupakan sebuah proses pada manusia yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf sehingga seseorang dapat berfikir. Kemampuan kognitif pada setiap manusia juga sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.
2. Kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan anak dalam mengetahui warna dengan cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna yang diajarkan guru. Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif.
3. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 200).
4. Permainan bola sebagai metode yang dapat memotivasi anak-anak dalam mengenal warna lebih menarik minat anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Kognitif**

Kognitif adalah seluruh kegiatan mental yang membuat suatu individu bias menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa sebagai akibatnya individu tadi mendapatkan pengetahuan setelahnya. Teori belajar kognitif adalah metode belajar yang berusaha mementingkan proses belajar dari pada hasilnya. Teori ini menyatakan bahwa pada proses belajar, seorang tidak hanya cenderung pada korelasi antara stimulus dan respon, melainkan juga bagaimana sikap seorang dalam mencapai tujuan belajarnya.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba ataupun cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini seperti di Taman Kanak-kanak, kelompok Bermain, Pos PAUD dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir atau pengembangan intelektual kognitif merupakan suatu proses berpikir, yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif individu berhubungan dengan inteligensi yang dimilikinya. Kognitif/kognisi lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya memahami

sesuatu. Sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh pada dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Menurut Susanto (2012:48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Woolfolk yang dikutip Susanto (2012: 57) mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Vygotsky mengemukakan yang dikutip Sujiono (2013:2015) bahwa kemampuan kognitif untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan, dan melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya.

Patmonodewo (2003: 27) menjelaskan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Artinya bahwa dengan memiliki kemampuan kognitif anak menggunakan alat berpikirnya untuk

mengamati, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa guna memecahkan masalah seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat berinteraksi dengan lingkungan, semakin cepat berkembang fungsi pikirnya.

Menurut Susanto (2012:52) Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Bicara tentang anak usia dini, pikiran anak mulai berkembang sejak anak lahir. Setiap hari dalam kehidupannya anak mengalami perkembangan pikiran, seperti belajar mengenal orang, belajar mengenal sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan, dan menambah banyak pengalaman. Secara terus menerus pikiran berkembang dan terus dilakukan stimulasi dengan baik, perkembangan pikiran anak akan optimal.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Slavin (2008:42) mengemukakan bahwa perkembangan sebagian besar bergantung pada manipulasi anak dan interaksi aktif dengan lingkungan. Kemampuan manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan dicirikan pada tahap-tahap kecerdasan atau kemampuan kognisi. Setiap tahap-tahap kecerdasan itu dicirikan oleh kemunculan kemampuan-kemampuan baru dan cara mengolah informasi. Piaget yang dikutip Santrock (2007:156) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Semua anak melewati tahap-tahap ini namun dengan kecepatan yang berbeda pada tiap anak. Anak usia 5-6 tahun berada pada

tahap praoperasional. Pencapaian utama pada tahap ini adalah adanya perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk melambangkan objek di dunia ini.

**a. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli yang dirangkum oleh Susanto (2012:58):

- 1) Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan berat.
- 2) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- 3) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran.
- 4) Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas.
- 5) Menyentuh dan menghitung angka sebanyak empat sampai tujuh benda.
- 6) Mampu menjelaskan fungsi-fungsi profesi yang ada di masyarakat.
- 7) Mengenali dan menghitung angka sampai 20.
- 8) Mengklasifikasi angka, tulisan, buah, dan sayur.

Jamaris (2006:25) membagi karakteristik kemampuan kognitif anak usia taman kanak-kanak menjadi dua yaitu :

- 1) Kemampuan kognitif usia 4 tahun
  - a) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya menyusun puzzle berdasarkan coba-coba
  - b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.

- c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- d) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium serta selalu diikuti pernyataan mengapa
- e) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris).
- f) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

2) Kemampuan kognitif usia 5-6 tahun

- a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- b) Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya serta menghitungnya.
- c) Telah mengenal sebagian warna
- d) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- e) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

**b. Tahapan Kognitif Anak Usia Dini**

Sudono (2000:22-25) membagi tiga tahapan kognitif yaitu :

- 1) Tahapan Penguasaan Konsep. Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja?bermain dengan benda kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
- 2) Tahapan Transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa

peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambing abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambing.

- 3) Tahapan Lambang. Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambing bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Di dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan penguasaan konsep yaitu pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

## **2. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Piaget (1951) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan . Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi. Bermain memiliki fundsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fundsi lainnya bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan

fisik, motoric, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental maupun gangguan perkembangan lainnya. Fungsi bermain bagi guru dan orang tua adalah agar guru dan orang tua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan komunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energy, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan ) dengan alam sekitar.

Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran dimana bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Santrock (1998) menjelaskan bahwa fungsi bermain pada saat ini secara terus menerus yang memberikan pengalaman menekan pada anak. Beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak adalah nilai fisik dan kesehatan, dimana melalui bermain anak dapat melatih dan mengembangkan otot-ototnya dan bagian tubuh lainnya yang selanjutnya akan memberi efek sehat dan bugar pada diri anak.

Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan kemampuan sosial, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan pada anak menemukan dan menyelesaikan masalah.

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 14) beberapa ahli pengikut Vygotsky yakin bahwa bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga

cara. Pertama, bermain menciptakan *zone of proximal development* (ZPD) pada anak, yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan potensial anak. Kedua bermain memfasilitasi separasai (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Ketiga bermain mengembangkan penguasaan diri, dalam bermain anak tidak dapat bertindak sembarangan.

Dworetzy (Sofia Hartati 2005: 85) mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria bermain yaitu:

- 1) Motivasi instrinsik, bermain dimotivasi dari dalam diri anak sendiri, dilakukan oleh anak sendiri dan tidak ada tuntutan masyarakat atau fungsi tubuh.
- 2) Pengaruh positif, bermain memberikan pengaruh tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu, bermain lebih bersifat pura-pura atau menirukan tidak perlu mengikuti urutan yang sebenarnya.
- 4) Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, anak lebih tertarik pada tingkah laku suatu hal daripada hasil akhir yang dikeluarkan.
- 5) Kelenturan, bermain merupakan sebuah perilaku yang lentur yang sengaja ditunjukkan baik dalam bentuk maupun hubungan dan berlaku dalam setiap situasi.

Diana Mutiah (2010: 113) fungsi bermain terhadap sensoris motor penting untuk mengembangkan otot-otot dan energi yang ada. Seperti di ketahui bahwa anak-anak memiliki energi lebih yang harus disalurkan.

**b. Ciri-Ciri Bermain**

Adapun ciri-ciri aktivitas yang dipandang bermain itu antara lain :

- 1) Dilakukan dengan suka rela
- 2) Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan.
- 3) Berorientasi pada proses bukan pada hasil. Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
- 4) Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

**c. Manfaat Bermain**

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dalam bermain, didalam bermain dapat menambah pengetahuan tentang logika matematika dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Meyke dalam Martuti (2008:45), Mengemukakan manfaat bermain yaitu :

- 1) Meningkatkan pengetahuan akan konsep-konsep warna, bentuk, arah dan mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
- 2) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- 3) Meningkatkan kognitif anak.
- 4) Memenuhi keingintahuan pada anak.

- 5) Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- 6) Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
- 7) Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keingintahuan anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi anak.

#### **d. Perkembangan kemampuan bermain**

Mildred Parten dalam Turner & Helmes 1993 (Sofia Hartati 2005: 87) mengamati perkembangan bermain pada anak dan mendapatkan bahwa pola perkembangan bermain menggambarkan pola perkembangan sosial anak. Berikut 6 golongan perkembangan bermain:

- (1) *Unoccupied Play* (tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan);
- (2) *Solitary play* (bermain sendiri);
- (3) *Onlooker play* (pengamat);
- (4) *Parallel play* (bermain paralel);
- (5) *Associative play* (bermain asosiatif);
- (6) *Cooperativ play* (bermain bersama).

Moeslichaton (1994) (Sofia Hartati 2005: 89) menggolongkan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak yaitu: Bermain bebas dan spontan, kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan aturan main. Kegiatan dilakukan sebagian besar secara mandiri, dan anak akan bermain

sampai anak tidak berminat lagi karena bosan ataupun capek. Misalnya anak mengeksplorasi alat permainan secara intensif untuk mengetahui cara kerja alat permainan.

Bermain pura-pura, bermain yang menggunakan daya khayal anak dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura menjadi tokoh tertentu, benda tertentu, binatang tertentu yang tidak dilakukan di dunia nyata. Bermain pura-pura sendiri dibedakan menjadi 3 yaitu:

- 1) *minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda.*
- 2) *menggunakan peralatan, misal bermain dengan gelas kosong.*
- 3) *bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misal bermain dokter-dokteran.*

### **3. Kemampuan Mengenal Warna**

#### **a. Kemampuan Mengenal Warna Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Secara etimologi kemampuan diartikan sebagai kesanggupan atau kecakapan. Menurut Robbins kemampuan adalah kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Berdasarkan pendapat tersebut, kemampuan mengenal warna adalah kesanggupan anak dalam mengetahui warna dengan cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna yang dimaksud guru melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna.

Mengenal warna merupakan salah satu indikator sains termasuk kedalam bidang pengembangan kognitif. Mengenalkan warna kepada anak dapat membentuk struktur kognitif dalam proses pembelajaran anak, anak

memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini anak mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya.

#### **b. Pengertian Warna**

Warna adalah unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda. Menurut Depdiknas warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Unsur penting dari warna adalah objek (benda) yang kemudian diterima oleh mata karena adanya pantulan dari cahaya yang mengenai benda. Dengan demikian secara umum, warna diidentifikasi sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh kerja otak mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda..

#### **c. Manfaat Mengenal Warna**

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Hal ini sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan pada otak.

Berikut ini manfaat mengenalkan warna pada anak :

- 1) Warna memancing kepekaan penglihatan
- 2) Warna merangsang kreativitas dan imajinasi
- 3) Warna mewakili perasaan anak.
- 4) Warna memaksimalkan kinerja otak.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh :

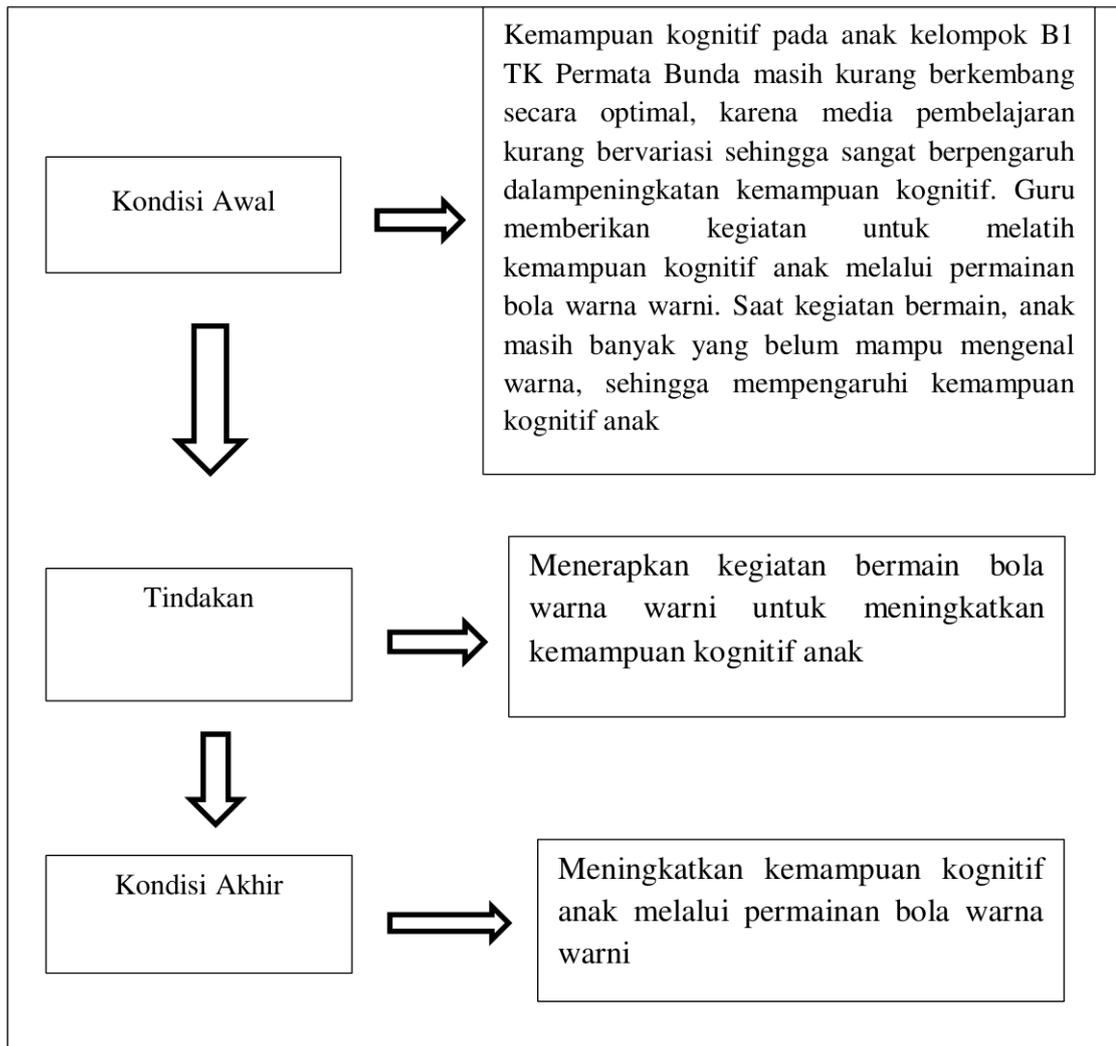
1. Eka Meiliawati, 2015 dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Melati Putih Jetis Bantul “
2. Senja Nurmala Dewi, 2018 dalam penelitian yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan.
3. Aziza Ilma, 2018 dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Pada Anak Di TK Yaspal III Kota Padang Luar”

Beberapa penelitian terdahulu diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti antara lain :

Judul penelitian yang peneliti lakukan “ Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Bola Warna Warni Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan “. Dengan memiliki persamaan pada aspek kognitif mengenal warna dengan perbedaan kegiatan bermain bola warna warni.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba ataupun cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Kemampuan mengenal warna adalah kesanggupan anak dalam mengetahui warna dengan cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna yang dimaksud guru melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna. Kemampuan mengenal warna dapat distimulasi dengan kegiatan dalam hal ini rangsangan dilakukan melalui kegiatan bermain bola warna warni, kegiatan ini dapat meningkatkan konsentrasi dan kesabaran. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain bola warna warni. Untuk memperjelas kerangka berpikir tentang kemampuan kognitif mengenal warna melalui kegiatan bermain bola warna warni sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Permainan Bola Warna Warni**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti menentukan hipotesis tindakan sebagai jawaban yang bersifat sementara yaitu dengan kegiatan bermain menggunakan media bola warna warni mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Setting Penelitian

##### 1. Lokasi dan Waktu Penelitian

###### a. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reserch*) yang melauai tahap-tahap penelitian, untuk peneliti mempersiapkan setting penelitian berupa keterangan lokasi penelitian, dan waktu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan

###### b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini, mulai dari bulan Februari sampai bulan Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan tujuan untuk menilai kemampuan kognitif anak melalui permainan bola warna warni.

**Tabel 3.1 Rencana Penelitian**

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																				
2	Penyusunan Skripsi					■	■	■	■	■	■	■	■												
3	Seminar Skripsi													■	■										
3	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Sidang Skripsi																								■

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik Taman Kanak Kanak Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau dengan jumlah 12 anak, yaitu 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, sedangkan objek penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola warna warni, penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas yang mana peneliti memilih Taman Kanak Kanak kelompok B1, karena kemampuan kognitif anak pada usia Taman Kanak Kanak kelompok B1 masih kurang optimal. Peneliti berharap ada peningkatan kemampuan kognitif pada usia Taman Kanak Kanak kelompok B1 melalui permainan bola warna warni pada TK Permata Bunda.

## **C. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang disingkat PTK. Karakteristik yang khas dari PTK yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas. Sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan-tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif (Sumianto, 2010).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2002:131). Dimana model ini terdiri dari minimal dua siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), Model gambar menurut (Kemmis & McTaggart, 1988)

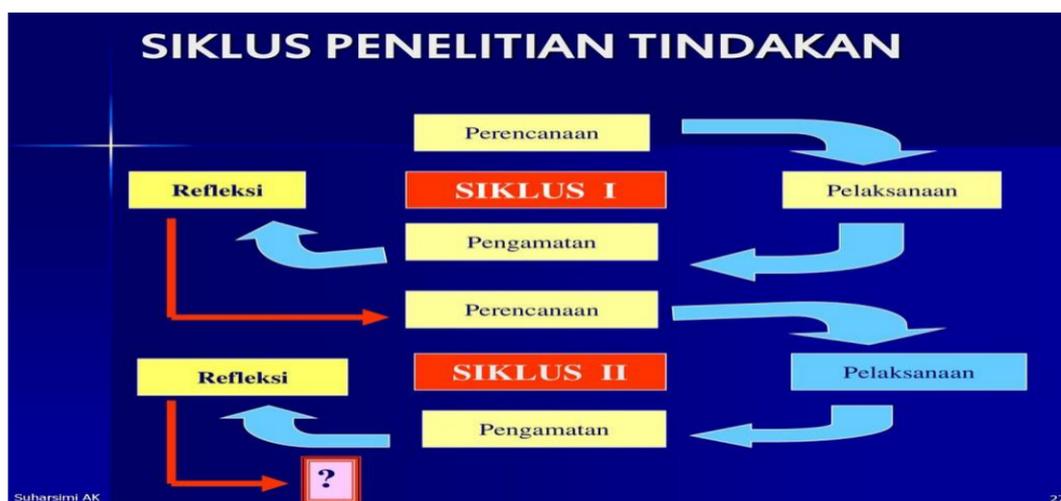
Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data dan informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Alasan kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan kognitif anak kelompok B1 TK Permata Bunda masih sangat kurang, tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 agar lebih meningkat.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang disingkat PTK. Karakteristik yang khas dari PTK yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas. Sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan-tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif (Suminto, 2010).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2002:131). Dimana model ini terdiri dari minimal dua siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), Model gambar menurut (Kemmis & McTaggart, 1988).

Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data dan informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Alasan kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Permata Bunda masih kurang optimal, tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 agar lebih meningkat.



Gambar 3.1 Model siklus Penelitian Tindakan Kelas

## **Siklus 1**

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan yaitu perancangan pembelajaran, persiapan sarana, persiapan instrument untuk perekaman dan analisis data dari proses dan hasil tindakan, jadi peneliti harus mempersiapkan segala sesuatu secara detail agar tercapai pembelajaran yang maksimal. Persiapan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu

- a. Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan.
- b. Mempersiapkan alat dan bahan media yang akan digunakan sesuai dengan RPPH untuk melakukan kegiatan permainan bola warna warni.
- c. Menyiapkan lembar observasi serta menyusun alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh penguasaan anak terhadap kompetensi dasar yang dipelajari
- d. Mempersiapkan atau menyetting kelas untuk tempat kegiatan pembelajaran.
- e. Menyiapkan lembar pengamatan aktifitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan (*Acting*)

### a. Kegiatan Awal

- 1) Mengucapkan salam dan melaksanakan doa serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
- 2) .Mengajak anak untuk berbicara tentang tema yang sesuai RPPH dan memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.
- 3) Mengajak anak berdiskusi tentang metode permainan bola warna warni yang akan dilakukan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan anak.
- 2) Menjelaskan kegiatan permainan bola warna warni yang akan dilakukan.
- 3) Melakukan kegiatan permainan bola warna warni dan melaksanakan penilaian.
- 4) Peneliti membimbing setiap anak.

c. Kegiatan penutup

- 1) Menanyakan kembali kegiatan hari ini kepada anak-anak.
- 2) Memberikan semangat dan motivasi kepada anak yang melakukan kegiatan dengan baik.
- 3) Menanyakan perasaan anak hari ini
- 4) .Mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa

3. Pengamatan (*observing*)

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat. Kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, tahapan ini adalah mengamati anak dan proses belajar, bagaimana proses pelaksanaan berlangsung serta mengamati kesulitan anak saat melakukan kegiatan permainan bola warna warni berlangsung. Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

#### 4. Refleksi (*reflecting*)

Setelah mengamati maka tahapan refleksi ini adalah tahapan dimana kita mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu mencatat hasil pengamatan, mengevaluasi hasil pengamatan, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kekurangan untuk bahan penyusunan rencana selanjutnya, hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus II dan seterusnya.

### **Siklus II**

Kegiatan pada siklus ini merupakan kelanjutan siklus pertama, kegiatan pada siklus kedua ini mempunyai berbagai tambahan untuk perbaikan dari hambatan dan kesulitan yang ditemukan dalam tindakan pada siklus pertama, dengan menyusun kegiatan tindakan siklus kedua, maka peneliti melanjutkan kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) seperti pada siklus pertama, pada siklus kedua juga terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian dalam rangka untuk memperoleh data sebagai berikut :

#### 1. Pengamatan (observasi)

Sutrisno Hadidalam Khadijah (2020) mengemukakan pengertian observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, observasi ditarik sebagai kegiatan yang

memperhatikan dengan menggunakan seluruh alat panca indra. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung ke objek, sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari objek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan. Teknik observasi dipakai untuk mencari dan menggali data informasi dari sumber data yang berbentuk rekaman gambar, peristiwa, benda, lokasi, atau tempat.

Adapun subjek yang diteliti yaitu peserta didik di kelompok B1 usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda desa Banjar Panjang. .Ada 12 anak didik yang terdiri dari 5 anak berjenis kelamin laki-laki dan 7 anak berjenis kelamin perempuan, sedangkan objek yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola warna warni yang dilakukan pada bulan Februari hingga Mei, dengan melakukan penelitian berguna untuk mengetahui deskripsi tentang peningkatan kemampuan kognitif di Taman Kanak Kanak Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan .Kegiatan observasi dilakukan didalam maupun di luar kelas dengan mengamati perilaku anak. .Peneliti melaksanakan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dari setiap informasi kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan .Data yang diambil dari peneliti ini mengenai meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan bola warna warni. .Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar

observasi yang berisikan tanda, sambil melakukan pengamatan peneliti ikut serta dalam melakukan apa yang dikerjakan subjek, sehingga peneliti juga turut mengarahkan anak dalam melakukan kegiatan agar data yang diinginkan oleh peneliti memperoleh data yang maksimal.

## 2. Teknik Dokumentasi

Pengertian dokumentasi yaitu kata-kata tertulis dari informan dan narasumber. Dokumen terbagi menjadi dua yaitu dokumen formal dan dokumen pribadi. Sedangkan dokumen formal terdiri dari, dokumen lembaga, arsip-arsip lembaga, dokumen komunikasi eksternal, data statistik lainnya. Muhadjir (2022 : 14) mengemukakan bahwa dokumen pribadi meliputi, surat pribadi dan buku harian atau autobiografi. Teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip sedangkan dokumen perangkat terdiri dari daftar nilai, daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas yaitu berupa foto dan video. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil karya anak, RPPH, dan arsip-arsip anak yang berupa foto dan video anak pada saat pembelajaran.

Kedua teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan bola warna warna pada anak Kelompok B1 di Taman Kanak Kanak Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan kerumut

## **F. Instrumen Penelitian**

Laksana dkk (2021) mengemukakan bahwa instrument penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data .Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu (a) format observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indicator yang ditentukan sebelumnya dan aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini yaitu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, (b) Dokumentasai alat yang digunakan untuk merekam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung seperti kamera, handhone, portofolio, foto kegiatan dan catatan anekdot. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung dilapangan, kegiatan mengamati tersebut bukan sekedar melihat saja akan tetapi juga merekam, menghitung, mengukur serta mencatat kejadian-kejadian yang ada dilapangan.Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dengan berbentuk ceklis atau bintang.Pada penelitia ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan kognitif mengenal warna melalui metode permainan bola warna warni.

**Tabel 3.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak**

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan
5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.</li> <li>2. Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulis atau menyalinnya, serta menghitungnya</li> <li>3. Sudah mengenal sebagian warna</li> <li>4. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi sekolah dan pulang dari sekolah, sudah dapat menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu</li> <li>5. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya</li> <li>6. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung</li> </ol>

**Tabel 3.3 Indikator Kemampuan Kognitif Anak Dalam Permainan Bola Warna Warni**

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kognitif	Menyebutkan Pola Warna	Anak mampu menyebutkan pola warna
	Mengelompokkan Warna	Anak mampu mengelompokkan warna
	Mengetahui Konsep Banyak dan Sedikit	Anak mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit

**Tabel 3.4 Lembar Observasi Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bola Warna Warni**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan pola warna				
2	Anak mampu mengelompokkan warna				
3	Anak mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit				
Jumlah					

Keterangan:

1= Belum Berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kriteria Penilaian / Skala Penilaian

BSB: Anak sudah mampu menyebutkan 3 pola warna secara mandiri dan dapat membantu temannya

BSH: Anak sudah dapat menyebutkan 3 pola warna secara mandiri dan konsisten

MB: Anak mampu menyebutkan 3 pola warna tetapi harus dibantu oleh guru

BB: Anak dapat menyebutkan 3 pola warna tetapi dicontohkan oleh guru

**Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bola Warna Warni**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan 3 pola warna (merah kuning, hijau)	Anak belum dapat menyebutkan 3 pola warna (merah, kuning, hijau)	Anak dapat menyebutkan 3 pola warna (merah, kuning) dengan bantuan guru	Anak dapat menyebutkan 3 pola warna (merah, kuning) tanpa dibantu oleh guru	Anak dapat menyebutkan 3 pola warna (merah, kuning) dengan benar
2	Anak dapat mengelompokkan warna	Anak belum dapat mengelompokkan bola sesuai warna	Anak dapat mengelompokkan bola sesuai warna dengan bantuan guru	Anak dapat mengelompokkan bola sesuai warna tanpa bantuan guru	Anak dapat mengelompokkan bola sesuai warna dengan benar
3	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui bola warna warni	Anak belum dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui bola warna warni	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui bola warna warni dengan bantuan guru	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui bola warna warni tanpa bantuan guru	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui bola warna warni dengan benar
4					
5					
Jumlah					
Sekor Total					

Keterangan :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kriteria Penilaian /Skala Penilaian:

BSB: Anak sudah mampu atau dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

BSH: Anak udah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

MB: Anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru

BB: Anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Sumiati

Nurwahidah

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan bola warna warni dengan dokumentasi, peneliti dapat melihat perkembangannya, dokumen yang dapat membantu peneliti mengumpulkan data salah satunya yaitu hasil karya anak di Kelompok B1 TK Permata Bunda Banjar Panjang. Lembar dokumentasi sesuai dengan jenis dokumentasi yang digunakan. Contohnya yaitu seperti lembar format catatan lapangan dan catatan harian peserta didik serta dokumentasi berupa foto-foto, video pekerjaan anak dan selanjutnya dapat memberikan gambaran yang konkrit atau nyata mengenai kegiatan anak di Kelompok B1 TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis adalah proses penyusunan data agar dapat diinterpretasikan data dengan tujuan menempatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

### 1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Sugiyono dalam Qosmedia ( 2019 ), menyatakan bahwa analisis data merupakan Suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan

agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data Kualitatif bersifat induktif berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan dengan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis yang kemudian dicarikan data secara berulang-ulang setelah itu baru dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Apabila data dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi ternyata hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut akan berkembang menjadi teori.

Triangulasi merupakan teknik yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada dalam penelitian ini keabsahan yang digunakan adalah triangulasi yang biasa dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data menggunakan beragam sumber, teknik, dan waktu. beragam sumber yang digunakan lebih dari satu sumber untuk memastikan apakah datanya benar atau tidak. Secara umum proses analisis data meliputi :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan data mentah yang didapat dari catatan yang muncul dilapangan. Reduksi data dilakukan oleh peneliti dengan bersamaan dengan proses mengumpulkan data, reduksi data ini terjadi berulang-ulang dan apa bila ditemukan data yang tidak cocok maka peneliti pengecekan kembali.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah pengumpulan data atau informasi dari hasil observasi, penyajian data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun secara sistematis, lengkap dan sederhana, sehingga semakin mudah dipahami dengan penyajian data akan mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya. data yang dikemudian disajikan dalam bentuk deskripsi sesuai dengan aspek penelitiannya.

c. Verifikasi

Langkah berikutnya adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali kelapangan. Maka kesimpulan yang di peroleh merupakan kesimpulan yang kredibel. penarikan kesimpulan ini dilakukan pada saat kegiatan analisis data berlangsung secara terus-menerus selesai dikerjakan oleh

Adapun teknik peneliti, baik yang berlangsung di lapangan maupun setelah selesai lapangan.

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini yaitu untuk mencari permasalahan secara klasikal dari capaian kemampuan kognitif mengenal warna anak usia dini adapun rumus yang dipakai sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase  
F = Frekuensi  
N = Jumlah responden  
100 = Bilangan tetap

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Pratindakan**

##### **Visi Sekolah**

“Membina dan mendidik anak usia dini menjadi anak yang berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, disiplin dan peduli terhadap lingkungan

##### **Misi sekolah**

- a. Membentuk anak didik dalam bermoral intelektual
- b. Membentuk dan mengembangkan pribadi dan tingkat kreatifitas anak
- c. Meningkatkan pembinaan berdasarkan bakat dan minat
- d. Memberikan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan kesehatan jasmani dan Rohani.

#### **1. Tujuan sekolah**

- a. Mewujudkan anak yang berakhlak mulia
- b. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan disiplin secara mandiri
- c. Mewujudkan anak yang cerdas dengan pembelajaran melalui pengembangan kemampuan bahasa dan kognitif
- d. Mewujudkan anak yang kreatif melalui pengembangan fisik motoric halus dan daya cipta/seni
- e. Menanamkan peduli lingkungan melalui kegiatan kebersihan
- f. Membangun kerja sama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan terkait dalam rangka pengelolaan Paud yang professional dan bertanggung jawab.

## **2. Letak Geografis TK Permata Bunda**

TK Permata Bunda berada di Jl. Samiaji RT 05 RW 02 Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau, yang memiliki batasan wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan tanah warga
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan jalan poros desa
- c. Sebelah selatan berbatasan dengan tanah FU
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan jalan poros RT

## **3. Sarana dan Prasarana Sekolah**

TK Permata Bunda memiliki 4 ruang belajar, 1 ruang kantor, 3 kamar mandi/wc, dan memiliki halaman sekolah yang cukup luas. Di TK Permata Bunda terdapat permainan indoor dan jg outdoor, permainan indoor seperti bola kecil, lego, balok, puzzle, bowling, meronce, dll. Sedangkan permainan outdoor meliputi 4 ayunan, 5 luncuran/perosotan, 1 papan titian, 1 jungkat jungkit, 1 terowongan dan 1 lingkaran pelangi

## **4. Keadaan Guru TK Permata Bunda**

TK Permata Bunda memiliki 4 tenaga pendidik diantaranya 2 orang lulusan S1-Paud dan 2 orang lulusan SMA sedang dalam masa kuliah.

## **5. Keadaan Peserta Didik TK Permata Bunda**

Dalam proses perkembangannya TK Permata Bunda setiap tahun minat masyarakat cukup baik, sehingga jumlah peserta didik mengalami peningkatan tiap tahunnya. Subjek yang diteliti hanya fokus pada 1 kelas B1 dengan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penerapan penelitian ini diterapkan untuk

## Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Media Bermain Bola Warna Warni

Kegiatan pembelajaran pratindakan yang diamati pada tindakan yang berdasarkan pengembangan indicator peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna melalui bola warna warni yang dilakukan pada tanggal 8 juni 2023 di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang dengan kondisi awal peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni anak usia 5-6 tahun terlihat masih kurang optimal. Sebelum melakukan penelitian peserta didik diajak untuk melakukan permainan melalui media bola warna warni dan ternyata masih ada anak-anak yang belum mengenal warna dengan baik, anak belum mampu menyebutkan pola warna, anak belum mampu mengelompokkan bola sesuai warna, anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan, anak belum mampu mengurutkan bola sesuai warna dan ukuran, dan anak belum mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai dan penggunaan metode kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga menimbulkan kebosanan. Kegiatan bermain melalui media bola warna warni merupakan kegiatan yang kurang diterapkan di TK Permata Bunda sebelumnya. Berikut hasil observasi sebelum melakukan penelitian pada pra-tindakan

**Tabel 4.1 Capaian Pra-Tindakan Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna masing-masing indikator**

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan Pola Warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak
Persentase	58, 33%	33, 33%	8, 33%	0%
Mengelompokkan Warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak
Persentase	58, 33%	33, 33%	8, 33%	0%
Mengetahui Konsep Banyak dan Sedikit	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak
Persentase	58, 33%	33, 33%	8, 33%	0%

Berdasarkan dari observasi pra-siklus pada setiap indikator menunjukkan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak belum berkembang secara optimal, dan perlu ditingkatkan lagi karena dapat dilihat pada table 4.1. Indikator kemampuan menyebutkan pola warna nilai Belum Berkembang (BB) ada 7 anak dengan persentase 58, 33%, nilai Mulai berkembang (MB) ada 4 anak dengan persentase 33, 33%, nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak dengan persentase 8, 33%, sedangkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Pada indikator kemampuan mengelompokkan warna nilai Belum Berkembang (BB) ada 7 anak dengan persentase 58, 33%, nilai Mulai Berkembang (MB) 4 anak dengan persentase 33, 33%, nilai berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak dengan persentase 8, 33%, sedangkan nilai

Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Pada indikator kemampuan mengetahui konsep banyak dan sedikit. nilai Belum berkembang (BB) ada 7 anak dengan persentase 58, 33%, nilai Mulai Berkembang (MB) 4 anak dengan persentase 33, 33%, nilai berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak dengan persentase 8, 33%, sedangkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Berdasarkan pembahasan pra-tindakan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Banjar Panjang masih kurang optimal dan perlu untuk ditingkatkan lagi, dalam hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan menggunakan metode bermain sambil belajar melalui media bola warna warni untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Media yang digunakan oleh guru dan peneliti adalah bola warna warni supaya anak tertarik dengan hal yang baru dan menarik, media yang digunakan tidak berbahaya dan pasti aman untuk anak-anak.

## **B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus**

### **1. Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Tahapan kegiatan perencanaan pada siklus penelitian mempersiapkan apa saja yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, diuraikan sebagai berikut :

- 1) Berdiskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan subtema
- 2) Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, berupa bola warna warni
- 4) Menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak
- 6) Menyiapkan alat dokumentasi

#### **Pelaksanaan Tindakan**

- 1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I
  - a) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari rabu 14 juni 2023 dari pukul 07.30 – 11.15 WIB. Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu melakukan senam pagi di halaman sekolah yang dipandu oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan toilet training.

Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu di rak sepatu lalu anak-anak berbaris di depan kelas disiapkan oleh guru dan melakukan beberapa tepukan, selanjutnya anak-anak memilih salah satu gambar emoji dan mengucapkan salam lalu masuk kedalam kelas dan duduk membentuk setengah lingkaran. Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 – 08.00 WIB.

Guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam, guru memimpin anak untuk membaca surat-surat pendek dan do'a serta menanyakan kabar anak hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta menyanyikan lagu salam, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti, serta menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08.00-09.30 WIB guru mengajak anak untuk berdiri membuat barisan lalu guru menjelaskan kegiatan bermain mengenal warna menggunakan media bola warna warni, karena anak masih bingung dan belum paham bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru menunjukkan alat dan media apa saja yang digunakan, serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan, guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak sudah mengerti dan paham dengan aturan mainnya?

Anak-anak menjawab mengerti bunda, selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan bermain bola warna warni, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.

Disaat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan subtema, dan berdiskusi bersama anak-anak tentang tema dan subtema. Setelah itu guru menata alat dan media permainan bola warna warni lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermainnya dengan memindahkan bola warna warni ke dalam keranjang warna warni satu persatu sesuai

dengan warna dan jumlah yang ditentukan. Guru membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut, guru bertanya tentang warna bola yang dipindahkan dari kotak kardus ke dalam keranjang, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru.

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis, saat guru dan peneliti mengatasi masalah tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan melakukan tepuk konsentrasi dan tepuk diam, karena anak-anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan diawal tadi, maka guru diam sejenak sampai semuanya tenang kembali, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan konsentrasi kembali dalam melakukan kegiatan bermain, lalu guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah selesai kegiatan bermain anak-anak cuci tangan dan makan bersama lalu istirahat sampai pukul 10.30 WIB

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.30-11.15 WIB, kegiatan akhir guru mengajak anak bertepuk dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah

dilakukan tadi apa-apa saja alat dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, guru menyampaikan gambaran tentang pembelajaran hari esok, lalu menyanyikan lagu selamat siang. Terakhir guru mengajak anak membaca do'a sesudah belajar dan do'a naik kendaraan serta surat Al-Asr. Setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam halaman sekolah dan tidak boleh keluar pagar sebelum penjemputan

## 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II

### a) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 15 juni 2023 dari pukul 07.30 – 11.15 WIB. Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu melakukan senam pagi di halaman sekolah yang dipandu oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan toilet training.

Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu di rak sepatu lalu anak-anak berbaris di depan kelas disiapkan oleh guru dan melakukan beberapa tepukan, selanjutnya anak-anak memilih salah satu gambar emoji dan mengucapkan salam lalu masuk kedalam kelas dan duduk membentuk setengah lingkaran. Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 – 08.00 WIB. Guru memulainya dengan

mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam, guru memimpin anak untuk membaca surat-surat pendek dan do'a serta menanyakan kabar anak hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta menyanyikan lagu salam, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti, serta menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08.00-09.30 WIB guru mengajak anak untuk berdiri membuat barisan lalu guru menjelaskan kegiatan bermain mengenal warna menggunakan media bola warna warni, karena anak masih bingung dan belum paham bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru menunjukkan alat dan media apa saja yang digunakan, serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan, guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak sudah mengerti dan paham dengan aturan mainnya?

Anak-anak menjawab mengerti bunda, selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan bermain bola warna warni, bila anak-anak sudah paham dan setuju

maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.

Disaat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan subtema, dan berdiskusi bersama anak-anak tentang tema dan subtema. Setelah itu guru menata alat dan media permainan bola warna warni lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermainnya dengan memindahkan bola warna warni ke dalam keranjang warna warni satu persatu sesuai dengan warna dan jumlah yang ditentukan.

Guru membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut, guru bertanya tentang warna bola yang dipindahkan dari kotak kardus ke dalam keranjang, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis.

Saat guru dan peneliti mengatasi masalah tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan melakukan tepuk konsentrasi dan tepuk diam, karena anak-anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan diawal tadi, maka guru diam sejenak sampai semuanya tenang kembali, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan konsentrasi kembali dalam

melakukan kegiatan bermain, lalu guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah selesai kegiatan bermain anak-anak cuci tangan dan makan bersama lalu istirahat sampai pukul 10.30 WIB

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.30-11.15 WIB, kegiatan akhir guru mengajak anak bertepuk dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah dilakukan tadi apa-apa saja alat dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, guru menyampaikan gambaran tentang pembelajaran hari esok, lalu menyanyikan lagu selamat siang. Terakhir guru mengajak anak membaca do'a sesudah belajar dan do'a naik kendaraan serta surat Al-Asr. Setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam halaman sekolah dan tidak boleh keluar pagar sebelum penjemputan

**b. Observasi Tindakan Siklus I**

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran pertemuan I dan pertemuan II pada siklus I diperoleh gambaran tentang hasil kemampuan kognitif mengenal warna pada anak dengan kriteria belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan belum ada anak pada kriteria berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada pertemuan pertama anak masih bingung dan kurang fokus karena belum terbiasa dengan

kegiatan baru, ketidakmampuan dan kebingungan dapat dilihat pada saat guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, pada saat guru menjelaskan masih ada anak yang mengganggu temannya, pada saat kegiatan dimulai dapat dilihat dari sikap anak yang kurang fokus, dan ada juga anak yang berlari kesana kemari.

Pada pertemuan kedua guru mengajak anak membuat barisan dan anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan saat pembelajaran dimulai, sebagian anak sudah paham dan mengerti, meskipun sebagian ada yang masih berlarian kesana kemari. Berikut hasil observasi pada siklus I pertemuan I dan II pada capaian peningkatana kemampuan kognitif anak mengenal warna pada setiap indikator tindakan yaitu :

**Tabel 4.2 Capaian Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna masing-masing indicator Siklus I Pertemuan I**

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan pola warna	4 Anak	3 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	33, 33%	25%	25%	16, 66%
Mengelompokkan warna	5 Anak	2 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	41, 66%	16, 66%	25%	16, 66%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	4 Anak	3 Anak	2 Anak	3 Anak
Persentase	33, 33%	25%	16, 66%	25%

**Tabel 4.3 Capaian Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna masing-masing indikator Siklus I Pertemuan II**

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan pola warna	2 Anak	2 Anak	3 Anak	5 Anak
Persentase	16, 66%	16, 66%	25%	41, 66%
Mengelompokkan warna	2 Anak	1 Anak	2 Anak	6 Anak
Persentase	16, 66%	8, 33%	16, 66%	50%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	3 Anak	2 Anak	3 Anak	4 Anak
Persentase	25%	16, 66%	25%	33, 33%

Dari table 4.2 dan 4.3 diketahui ada peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak kelompok B disetiap indikatornya dilihat pada kriteria pra-tindakan indikator menyebutkan pola warna pada kriteria Belum Berkembang (BB) 7 anak dengan persentase 58, 33%, kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak dengan persentase 33, 33%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak dengan persentase 8, 33%, sedangkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak kategori dalam kriteria ini.

Adapun pada siklus I pertemuan I kriteria Belum Berkembang (BB) menjadi 4 anak dengan persentase 33, 33% pada pertemuan II menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%. Pada kriteria Mulai Berkembang (MB) pada siklus I pertemuan I ada 3 anak dengan persentase 25%, pada pertemuan II meningkat menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%, dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus I

pertemuan I menjadi 3 anak dengan persentase 25%, pada pertemuan II menjadi 3 anak dengan persentase 25%, dan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) siklus I pertemuan I menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%, dan pada pertemuan II meningkat menjadi 5 anak dengan persentase 41, 66%.

Pada siklus I pertemuan I indikator mengelompokkan warna pada kriteria Belum berkembang (BB) menjadi 5 anak dengan persentase 41, 33% pada pertemuan II menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%. Pada kriteria Mulai Berkembang (MB) pada siklus I pertemuan I ada 2 anak dengan persentase 16, 66%, pada pertemuan II meningkat menjadi 1 anak dengan persentase 8, 33%, dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus I pertemuan I menjadi 3 anak dengan persentase 25%, pada pertemuan II menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%, dan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) siklus I pertemuan I menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%, dan pada pertemuan II meningkat menjadi 6 anak dengan persentase 50%.

Pada siklus I pertemuan I indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit pada kriteria Belum berkembang (BB) menjadi 4 anak dengan persentase 33, 33% pada pertemuan II menjadi 3 anak dengan persentase 25%, pada kriteria Mulai Berkembang (MB) pada siklus I pertemuan I ada 4 anak dengan persentase 33, 33%, pada pertemuan II meningkat menjadi 2 anak dengan persentase 16, 66%, dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus I pertemuan I menjadi 2 anak dengan

persentase 16, 66%, pada pertemuan II menjadi 3 anak dengan persentase 25%, dan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) siklus I pertemuan I menjadi 3 anak dengan persentase 25%, dan pada pertemuan II meningkat menjadi 4 anak dengan persentase 33, 33%.

**Tabel 4.4 Capaian Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna melalui Media Bola Warna Warni pada Pra-tindakan, Siklus I Pertemuan I dan II masing-masing indicator**

Indikator	Pra-tindakan				Siklus I Pertemuan I				Siklus I Pertemuan II			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan pola warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	4 Anak	3 Anak	3 Anak	2 Anak	2 Anak	2 Anak	3 Anak	5 Anak
Persentase	58, 33%	33, 33%	8, 33%	0%	33, 33%	25%	25%	16, 66%	16, 66%	16, 66%	25%	41, 66%
Mengelompokkan warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	5 Anak	2 Anak	3 Anak	2 Anak	2 Anak	1 Anak	2 Anak	6 Anak
Persentase	58, 33%	33, 33%	8, 33%	0%	41, 66%	16, 66%	25%	16, 66%	16, 66%	25%	16, 66%	50%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	4 Anak	3 Anak	2 Anak	3 Anak	3 Anak	2 Anak	3 Anak	4 Anak
Persentase	58, 33%	33, 33%	8, 33%	0%	33, 33%	25%	16, 66%	25%	25%	16, 66%	25%	33, 33%

Berdasarkan dari hasil observasi pra-siklus dan siklus I pertemuan I dan pertemuan II, dapat dilihat pada tabel diatas bahwa pada setiap indicator pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni sudah menunjukkan peningkatan, namun masih belum berkembang dengan baik dan perlu ditingkatkan lagi pada siklus II.

### **Refleksi**

Untuk memperbaiki perencanaan yang akan dilakukan pada siklus ke II, maka ditahap refleksi perlu dilakukan untuk peningkatan kemampuan mengenal warna melalui media bola warna warni pada siklus selanjutnya, refleksi ini berfungsi untuk mencari kelebihan dan kekurangan pada kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, pada tahap ini guru dan peneliti berdiskusi dalam permasalahan apa yang ada pada siklus I. Berikut permasalahan yang menghambat peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna anak yang harus diacari solusinya.

- 1) Peneliti terlalu cepat dalam menjelaskan dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh anak
- 2) Ada beberapa anak kurang fokus untuk melakukan kegiatan dan sibuk sendiri dan ada anak yang suka mengobrol dengan teman lainnya
- 3) Ada sebagian anak yang kurang semangat saat melakukan kegiatan
- 4) Posisi saat kegiatan pembelajaran dari pertemuan satu dan dua terlalu monoton, perlunya ruangan yang luas agar anak lebih nyaman.

Berikut solusi yang bias dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu :

- 1) Peneliti menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak, dan menjelaskan cara bermain dengan bahasa yang jelas dan perlahan, sehingga anak paham dengan cara yang menyenangkan dan tidak cepat bosan
- 2) Guru dan peneliti juga memberikan reward kepada anak yang mau mengikuti pembelajaran dan bisa menyelesaikan permainan dengan benar, sehingga anak yang lain akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan bermain mengenal warna melalui media bola warna warni
- 3) Anak-anak yang suka mengobrol dengan teman disampingnya disaat proses pembelajaran berlangsung, maka guru dan peneliti memindahkan anak yang suka mengobrol ke samping anak yang tidak suka mengobrol, serta membawa anak untuk bermain tepuk fokus agar anak bisa fokus untuk melakukan pembelajaran
- 4) Selanjutnya peneliti dan guru mengatur posisi duduknya bervariasi pada setiap pertemuan agar tidak monoton

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I hasilnya belum mencapai keberhasilan, oleh karena itu kegiatan bermain melalui media bola warna warni akan dilanjutkan pada siklus II dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak, pada tindakan siklus I permasalahan peneliti merubah cara penyampaian materi pembelajaran sesederhana mungkin agar anak senang dan tidak cepat

bosan, sehingga anak dapat melakukan pembelajaran dengan benar dan sesuai, serta mengubah posisi duduk dan ruangan yang lebih luas agar anak merasa lebih nyaman, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni pada anak TK di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Tahapan kegiatan perencanaan pada siklus II peneliti merencanakan pelaksanaan dalam proses pembelajaran diuraikan sebagai berikut :

- 1) Menyusun dan membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), dan menentukan tema dan subtema
- 2) Peneliti merubah cara penyampaian materi menggunakan bahasa yang sederhana dan menarik agar anak-anak mudah memahami materi, anak-anak senang dan tidak mudah bosan
- 3) Sebelum melakukan kegiatan setiap pertemuan peneliti dan guru mengubah posisi tempat duduk anak agar bervariasi dan tidak monoton, dan bermain tepuk supaya anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Guru dan peneliti memindahkan anak yang suka mengobrol ke sebelah teman yang tidak suka mengobrol

- 5) Guru dan peneliti juga memberikan reward kepada anak yang mau mengikuti pembelajaran dan bisa menyelesaikan permainan dengan benar serta anak lain juga akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan bermain bola warna warni
- 6) Menyiapkan ruang kelas, alat dan bahan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak
- 8) Menyiapkan alat dokumentasi

**b. Pelaksanaan Tindakan**

- 1) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I
  - a) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II pertemuan I dilaksanakn pada hari selasa 21 juni 2023 dari pukul 07.30 – 11.15 WIB. Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu melakukan senam pagi dihalaman sekolah yang dipandu oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan toilet training. Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu di rak sepatu lalu anak-anak berbaris di depan kelas disiapkan oleh guru dan melakukan beberapa tepukan, selanjutnya anak-anak memilih salah satu gambar emoji dan mengucapkan salam lalu masuk kedalam kelas dan duduk membentuk setengah lingkaran.

Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 – 08.00 WIB. Guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam, guru memimpin anak untuk membaca surat-surat pendek dan do'a serta menanyakan kabar anak hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta menyanyikan lagu salam, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti, serta menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08.00-09.30 WIB guru mengajak anak untuk berdiri membuat barisan lalu guru menjelaskan kegiatan bermain mengenal warna menggunakan media bola warna warni, karena anak masih bingung dan belum paham bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru menunjukkan alat dan media apa saja yang digunakan, serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan, guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak sudah mengerti dan paham dengan aturan mainnya?

Anak-anak menjawab mengerti bunda, selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan bermain bola warna warni, bila anak-anak sudah paham dan setuju

maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.

Disaat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan subtema, dan berdiskusi bersama anak-anak tentang tema dan subtema. Setelah itu guru menata alat dan media permainan bola warna warni lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermainnya dengan memindahkan bola warna warni dari dalam kotak kardus ke dalam keranjang satu persatu sesuai dengan warna dan jumlah yang ditentukan. Guru membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut, guru bertanya tentang warna bola yang dipindahkan dari kotak kardus ke dalam keranjang, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis.

Saat guru dan peneliti mengatasi masalah tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan melakukan tepuk konsentrasi dan tepuk diam, karena anak-anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan diawal tadi, maka guru diam sejenak sampai semuanya tenang kembali, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan konsentrasi kembali dalam

melakukan kegiatan bermain, lalu guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah selesai kegiatan bermain anak-anak cuci tangan dan makan bersama lalu istirahat sampai pukul 10.30 WIB.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.30-11.15 WIB, kegiatan akhir guru mengajak anak bertepuk dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah dilakukan tadi apa-apa saja alat dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, guru menyampaikan gambaran tentang pembelajaran hari esok, lalu menyanyikan lagu selamat siang. Terakhir guru mengajak anak membaca do'a sesudah belajar dan do'a naik kendaraan serta surat Al-Asr. Setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di halaman sekolah dan tidak boleh keluar pagar sebelum penjemputan.

## 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II

### a) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 22 juni 2023 dari pukul 07.30 – 11.15 WIB. Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu melakukan senam pagi di halaman sekolah yang dipandu oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan toilet training. Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu di rak sepatu lalu anak-anak berbaris di depan kelas disiapkan oleh guru dan melakukan beberapa tepukan, selanjutnya anak-anak memilih salah satu gambar emoji dan mengucapkan salam lalu masuk kedalam kelas dan duduk membentuk setengah lingkaran. Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 – 08.00 WIB. Guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam, guru memimpin anak untuk membaca surat-surat pendek dan do'a serta menanyakan kabar anak hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta menyanyikan lagu salam, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti, serta menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08.00-09.30 WIB guru mengajak anak untuk berdiri membuat barisan lalu guru menjelaskan kegiatan bermain mengenal warna menggunakan media bola warna warni, karena anak masih bingung dan belum paham bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru menunjukkan alat dan media apa saja yang digunakan, serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan, guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak sudah mengerti dan paham dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda, selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan bermain bola warna warni, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.

Disaat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan subtema, dan berdiskusi bersama anak-anak tentang tema dan subtema. Setelah itu guru menata alat dan media permainan bola warna warni lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermainnya dengan memindahkan bola warna warni dari dalam kotak kardus ke dalam keranjang satu persatu sesuai dengan warna dan jumlah yang ditentukan. Guru

membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut, guru bertanya tentang warna bola yang dipindahkan dari kotak kardus ke dalam keranjang, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru.

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis, saat guru dan peneliti mengatasi masalah tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan melakukan tepuk konsentrasi dan tepuk diam, karena anak-anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan diawal tadi, maka guru diam sejenak sampai semuanya tenang kembali, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan konsentrasi kembali dalam melakukan kegiatan bermain, lalu guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah selesai kegiatan bermain anak-anak cuci tangan dan makan bersama lalu istirahat sampai pukul 10.30 WIB

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.30-11.15 WIB, kegiatan akhir guru mengajak anak bertepuk dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah dilakukan tadi apa-apa saja alat dan media yang digunakan dalam

kegiatan pembelajaran, guru menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, guru menyampaikan gambaran tentang pembelajaran hari esok, lalu menyanyikan lagu selamat siang. Terakhir guru mengajak anak membaca do'a sesudah belajar dan do'a naik kendaraan serta surat Al-Asr. Setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di halaman sekolah dan tidak boleh keluar pagar sebelum penjemputan

**c. Observasi Tindakan Siklus II**

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran pertemuan I dan II pada siklus II diperoleh gambaran tentang hasil pengembangan kognitif pada anak dengan kriteria anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan sudah sebagian anak berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada pertemuan I dan II anak – anak sudah mulai terbiasa dan mulai aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat, dan anak juga sudah mulai fokus dalam mendengarkan penjelasan dan arahan yang disampaikan saat pembelajaran berlangsung.

Berikut hasil observasi pada siklus II pertemuan I dan II pada capaian pengembangan kognitif mengenal warna pada setiap indikator tindakan yaitu :

**Tabel 4.5 Capaian Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna masing-masing indicator Siklus II Pertemuan I**

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan pola warna	2 Anak	1 Anak	4 Anak	5 Anak
Persentase	16, 66%	8, 33%	33, 33%	41, 66%
Mengelompokkan warna	1 Anak	2 Anak	5 Anak	4 Anak
Persentase	16, 66%	16, 66%	41, 66%	33, 33%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	0 Anak	1 Anak	5 Anak	6 Anak
Persentase	0%	8, 33%	41, 66%	50%

Berdasarkan hasil capaian pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna masing-masing indikator siklus II pertemuan I terdapat peningkatan yang baik pada masing-masing indikator yaitu indikator menyebutkan pola warna tidak ada anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%, terdapat 2 anak pada kriteria Mulai berkembang (MB) dengan persentase 16, 66%, terdapat 5 anak pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 41, 66%, terdapat 5 anak pada kriteria Berkembang Sangat baik dengan persentase 41, 66%.

Pada indikator mengelompokkan warna ada 1 anak pada kriteria Belum berkembang (BB) dengan persentase 8, 33%, pada kriteria Mulai berkembang (MB) terdapat 2 anak dengan persentase 16, 66%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan persentase 33, 33%, sedangkan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 5 anak dengan persentase 41, 66%

Pada indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit tidak ada anak pada kriteria Belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria Mulai berkembang (MB) terdapat 1 anak dengan persentase 8, 33%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat anak dengan persentase 41, 66%, sedangkan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 50%.

**Tabel 4.6 Capaian Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenai Warna masing-masing indikator Siklus II Pertemuan II**

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan pola warna	0 Anak	0 Anak	2 Anak	10 Anak
Persentase	0%	0%	16, 66%	83, 33%
Mengelompokkan warna	0 Anak	1 Anak	3 Anak	8 Anak
Persentase	0%	8, 33%	25%	66, 66%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	0 Anak	0 Anak	1 Anak	11 Anak
Persentase	0%	0%	8, 33%	91, 66%

Berdasarkan hasil capaian pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna masing-masing indikator siklus II pertemuan I terdapat peningkatan yang baik pada masing-masing indikator yaitu indikator menyebutkan pola warna tidak ada anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%, terdapat 2 anak pada kriteria Mulai berkembang (MB) dengan persentase 16, 66%, terdapat 5 anak pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 41, 66%, terdapat 5 anak pada kriteria Berkembang Sangat baik dengan persentase 41, 66%.

Pada indikator mengelompokkan warna ada 1 anak pada kriteria Belum berkembang (BB) dengan persentase 8, 33%, pada kriteria Mulai berkembang (MB) terdapat 2 anak dengan persentase 16, 66%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan persentase 33, 33%, sedangkan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 5 anak dengan persentase 41, 66%

Pada indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit tidak ada anak pada kriteria Belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria Mulai berkembang (MB) terdapat 1 anak dengan persentase 8, 33%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat anak dengan persentase 41, 66%, sedangkan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 50%

**Tabel 4.7 Capaian Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenai Warna Melalui Media Bola Warna Warni Pada Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II**

Indikator	Pra-tindakan				Siklus II Pertemuan I				Siklus II Pertemuan II			
	BB	M	BS	BS	BB	M	BS	BS	BB	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Menyebutkan pola warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	1 Anak	1 Anak	4 Anak	5 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	10 Anak
Persentase	58,33%	33,33%	8,33%	0%	8,33%	8,33%	33,33%	41,66%	0%	0%	16,66%	83,33%
Mengelompokkan warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	1 Anak	2 Anak	5 Anak	4 Anak	0 Anak	1 Anak	3 Anak	8 Anak
Persentase	58,33%	33,33%	8,33%	0%	8,33%	16,66%	41,66%	33,33%	0%	8,33%	25%	66,66%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	0 Anak	1 Anak	5 Anak	6 Anak	0 Anak	0 Anak	1 Anak	11 Anak
Persentase	58,33%	33,33%	8,33%	0%	0%	8,33%	41,66%	50%	0%	0%	8,33%	91,66%

Dari tabel diatas diketahui ada peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II dapat dilihat pada data setiap indikator menyebutkan pola warna BB : 0 anak, MB : 0 anak, BSH : 4 anak dan BSB : 10 anak dengan rata-rata persentase 83, 33%, pada kriteria indikator mengelompokkan warna BB : 0, MB : 1 anak, BSH : 3 anak, BSB : 8 anak dengan rata-rata persentase 66, 66%, sedangkan pada kriteria indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit BB :0 anak, MB : 0 anak, BSH : 1 anak dan BSB : 11 anak dengan rata-rata persentase terakhir 91%. Dengan hasil penelitian

siklus I pada table diatas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun sudah meningkat pada siklus II

#### **d. Refleksi**

Pada tahap refleksi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru saat tindakan siklus I dan siklus II, tujuannya untuk membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni pada saat proses pembelajaran berlangsung, pada siklus II dari hasil observasi dapat dilihat anak sangat semangat dan antusias saat pembelajaran dengan metode bermain bola warna warni, anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan menerapkan metode bermain bola warna warni, pada siklus II ini peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

### **C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus**

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menerapkan metode bola warna warni, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal melakukan pra-tindakan, setelah itu baru melakukan tindakan siklus I dan siklus II. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menerapkan metode bola warna warni untuk peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni untuk anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan mengalami peningkatan, dari data-

data yang didapatkan sudah sesuai dengan target yang direncanakan, sehingga dapat dihentikan pada siklus II, dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam setiap aspek peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan yang tinggi.

Berikut tabel peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni pada anak usia 5-6 tahun Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II

**Tabel 4.8 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna melalui Media Bola Warna Warni pada Pra-tindakan, Siklus I dan Siklus II Masing- Masing Indikator**

Indikator	Pra-tindakan				Siklus I				Siklus II			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan pola warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	2 Anak	2 Anak	3 Anak	5 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	10 Anak
Persentase	58,33%	33,33%	8,33%	0%	16,66%	16,66%	25%	41,66%	0%	0%	16,66%	83,33%
Mengelompokkan warna	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	2 Anak	1 Anak	2 Anak	6 Anak	0 Anak	1 Anak	3 Anak	8 Anak
Persentase	58,33%	33,33%	8,33%	0%	16,66%	8,33%	16,66%	50%	0%	8,33%	25%	66,66%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	7 Anak	4 Anak	1 Anak	0 Anak	3 Anak	2 Anak	3 Anak	4 Anak	0 Anak	0 Anak	1 Anak	11 Anak
Persentase	58,33%	33,33%	8,33%	0%	25%	16,66%	25%	33,33%	0%	0%	8,33%	91,66%

**Tabel 4.9 Perbandingan Rata-Rata Persentase Masing-Masing Indikator dari Siklus I dan Siklus II**

<b>Indikator</b>	<b>Pra-tindakan</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Menyebutkan pola warna	58, 33%	41, 66%	83, 88%
Mengelompokkan warna	33, 33%	50%	66, 66%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	8, 33%	33, 33%	91, 66%
<b>Rata- Rata Persentase</b>	33, 33%	41, 66%	80, 55%

Dari tabel diketahui ada peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif mengenal warna pada anak kelompok B dapat dilihat dari setiap indikator, pada pra-tindakan dengan kriteria indikator menyebutkan pola warna dilihat dengan nilai BB : 7 anak dengan persentase (58, 33%) adapun pada siklus I menjadi 2 anak dengan persentase (16, 66%), pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase 0%.

Adapun nilai MB pada pra-tindakan 4 anak dengan persentase (33, 33%) pada siklus I menjadi 2 anak dengan persentase (16, 66%) dan pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%).

Nilai BSH pada pra-tindakan 1 anak dengan persentase (8, 33%), adapun siklus I menjadi 3 anak dengan persentase (25%) dan pada siklus II menjadi 2 anak dengan persentase (16, 66%).

Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 dengan persentase (0%) adapun disiklus I menjadi 5 anak dengan persentase (41, 66%), pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 10 anak dengan persentase (83, 33%).

Sedangkan pada kriteria indikator mengelompokkan warna dilihat pada pra-tindakan dengan nilai BB : 7 anak dengan persentase (58, 33%) adapun pada siklus I menjadi 2 anak dengan persentase (16, 66%) pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%).

Adapun nilai MB pada pra-tindakan 4 anak dengan persentase (33, 33%) pada siklus I menjadi 1 anak dengan persentase (8, 33%), sedangkan pada siklus II menjadi 1 anak dengan persentase (8, 33%).

Nilai BSH pada pra-tindakan 1 anak dengan persentase (8, 33%), adapun siklus I menjadi 2 anak dengan persentase (16, 66%) dan pada siklus II menjadi 3 anak dengan persentase (25%).

Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 dengan persentase (0%) adapun disiklus I menjadi 6 anak dengan persentase (50%), pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 8 anak dengan persentase (66, 66%).

Sedangkan pada kriteria indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit dilihat pada pra-tindakan dengan nilai BB : 7 anak dengan persentase (58, 33%) adapun pada siklus I menjadi 3 anak dengan persentase (25%) pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%).

Adapun nilai MB pada pra-tindakan 4 anak dengan persentase (33, 33%) pada siklus I menjadi 3 anak dengan persentase (25%), sedangkan pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%).

Nilai BSH pada pra-tindakan 1 anak dengan persentase (8, 33%), adapun siklus I menjadi 3 anak dengan persentase (25%) dan pada siklus II menjadi 1 anak dengan persentase (8, 33%).

Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 dengan persentase (0%) adapun disiklus I menjadi 4 anak dengan persentase(33, 33%), pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 11 anak dengan persentase (91, 66%).

Dapat dilihat juga pada tabel rata-rata persentase meningkat dimulai dari, Pra-tindakan, siklus I dan siklus II, pada pra-tindakan nilai rata-rata 33, 33% siklus I nilai rata-rata persentase 41, 66% dan pada siklus II capaian peningkatan yang signifikan nilai rata-rata persentase 80, 55%, pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

#### **D. Pembahasan**

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan penelitian menggunakan media bola warna warni untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus, dari tahap pra-tindakan, siklus I dan siklus II, berikut perencanaan, pelaksanaan yang dilakukan pada siklus I dan II:

1. Perencanaan siklus I guru dan peneliti melakukan perencanaan penerapan metode bermain bola warna warni yaitu diskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan subtema, membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berupa bola warna warni dan keranjang bola, menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan

pembelajaran, menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak, dan menyiapkan alat dokumentasi. Pada perencanaan siklus I guru dan peneliti menyediakan bola warna warni, guru sibuk dengan mengamankan anak yang tidak mau diatur dan lupa menilai aktivitas anak, pada kegiatan sebagian anak asyik dengan bercerita sama temannya, guru dan peneliti kurang telaten dalam mengawasi posisi tempat duduk anak.

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I terdiri dari tiga kegiatan yaitu sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu melakukan senam pagi di halaman sekolah yang dipandu oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan toilet training. Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu di rak sepatu lalu anak-anak berbaris di depan kelas disiapkan oleh guru dan melakukan beberapa tepukan, selanjutnya anak-anak memilih salah satu gambar emoji dan mengucapkan salam lalu masuk ke dalam kelas dan duduk membentuk setengah lingkaran. Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 – 08.00 WIB. Guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam, guru memimpin anak untuk membaca surat-surat pendek dan do'a serta menanyakan kabar anak hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta menyanyikan lagu salam, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti, serta menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini.

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08.00-09.30 WIB guru mengajak anak untuk berdiri membuat barisan lalu guru menjelaskan kegiatan bermain mengenal warna menggunakan media bola warna warni, karena anak masih bingung dan belum paham bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru menunjukkan alat dan media apa saja yang digunakan, serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan, guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak sudah mengerti dan paham dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda, selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan bermain bola warna warni, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.

Disaat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan subtema, dan berdiskusi bersama anak-anak tentang tema dan subtema. Setelah itu guru menata alat dan media permainan bola warna warni lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermainnya dengan memindahkan bola warna warni ke dalam keranjang warna warni satu persatu sesuai dengan warna dan jumlah yang ditentukan. Guru membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut, guru bertanya tentang warna bola yang dipindahkan dari kotak kardus ke dalam keranjang, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran

da nada anak yang mengganggu teman sampai menangis, saat guru dan peneliti mengatasi masalah tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan melakukan tepuk konsentrasi dan tepuk diam, karena anak-anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan diawal tadi, maka guru diam sejenak sampai semuanya tenang kembali, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan konsentrasi kembali dalam melakukan kegiatan bermain, lalu guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah selesai kegiatan bermain anak-anak cuci tangan dan makan bersama lalu istirahat sampai pukul 10.30 WIB

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.30-11.15 WIB, kegiatan akhir guru mengajak anak bertepuk dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah dilakukan tadi apa-apa saja alat dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, guru menyampaikan gambaran tentang pembelajaran hari esok, lalu menyanyikan lagu selamat siang. Terakhir guru mengajak anak membaca do'a sesudah belajar dan do'a naik kendaraan serta surat Al-Asr. Setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam halaman sekolah dan tidak boleh keluar pagar sebelum penjemputan

2. Perencanaan siklus II guru dan peneliti melakukan perencanaan penerapan metode bermain bola warna warni yaitu diskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan subtema,

membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), merubah cara penyampaian materi dan cara bermain agar lebih mudah dan menarik, mengubah posisi tempat duduk agar lebih bervariasi dan tidak monoton, memberikan reward pada anak yang mengikuti kegiatan bermain dan menyelesaikan permainan dengan baik, menyiapkan ruang kelas, alat dan media pembelajaran, menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan pembelajaran, menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak, dan menyiapkan alat dokumentasi. Pada perencanaan siklus II guru dan peneliti merubah cara bermain bola warna warni dan merubah posisi duduk anak, guru mengamankan anak yang tidak mau diatur dan menilai aktivitas anak, pada kegiatan pembelajaran sebagian anak sudah mulai semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru dan peneliti lebih mudah dalam mengawasi dan menilai anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II terdiri dari tiga kegiatan yaitu sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu melakukan senam pagi di halaman sekolah yang dipandu oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan toilet training. Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu di rak sepatu lalu anak-anak berbaris di depan kelas disiapkan oleh guru dan melakukan beberapa tepukan, selanjutnya anak-anak memilih salah satu gambar emoji dan mengucapkan salam lalu masuk kedalam kelas dan duduk membentuk setengah lingkaran. Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 – 08.00 WIB. Guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak

kemudian anak menjawab salam, guru memimpin anak untuk membaca surat-surat pendek dan do'a serta menanyakan kabar anak hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta menyanyikan lagu salam, melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti, serta menjelaskan tentang tema dan sub tema hari ini

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08.00-09.30 WIB guru mengajak anak untuk berdiri membuat barisan lalu guru menjelaskan kegiatan bermain mengenal warna menggunakan media bola warna warni, karena anak masih bingung dan belum paham bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru menunjukkan alat dan media apa saja yang digunakan, serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan, guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak sudah mengerti dan paham dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda, selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan bermain bola warna warni, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.

Disaat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan subtema, dan berdiskusi bersama anak-anak tentang tema dan subtema. Setelah itu guru menata alat dan media permainan bola warna warni lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermainnya dengan memindahkan bola warna warni ke dalam keranjang warna warni satu persatu sesuai dengan warna dan jumlah yang ditentukan. Guru membimbing anak-

anak untuk melakukan permainan tersebut, guru bertanya tentang warna bola yang dipindahkan dari kotak kardus ke dalam keranjang, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis, saat guru dan peneliti mengatasi masalah tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan melakukan tepuk konsentrasi dan tepuk diam, karena anak-anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan diawal tadi, maka guru diam sejenak sampai semuanya tenang kembali, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan konsentrasi kembali dalam melakukan kegiatan bermain, lalu guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah selesai kegiatan bermain anak-anak cuci tangan dan makan bersama lalu istirahat sampai pukul 10.30 WIB

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.30-11.15 WIB, kegiatan akhir guru mengajak anak bertepuk dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah dilakukan tadi apa-apa saja alat dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, guru menyampaikan gambaran tentang pembelajaran hari esok, lalu menyanyikan lagu selamat siang. Terakhir guru mengajak anak membaca do'a sesudah belajar dan do'a naik kendaraan serta surat Al-Asr. Setelah itu salam dan

menunggu jemputan dari orang tua di dalam halaman sekolah dan tidak boleh keluar pagar sebelum penjemputan.

Hasil pembahasan pada perencanaan siklus I terdapat ada beberapa yang harus diperbaiki dalam perencanaan siklus II seperti, peneliti terlalu cepat dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh anak saat menjelaskan cara bermain bola warna warni, sehingga banyak anak yang belum benar dalam melakukan kegiatan bermain bola warna warni, dan ada beberapa anak yang kurang fokus untuk melakukan kegiatan dan sibuk dengan kegiatan sendiri, ada anak yang suka mengobrol dengan temannya, ada sebagian anak saat melakukan kegiatan kurang semangat, dan posisi saat kegiatan pembelajaran dari pertemuan I dan II monoton, perlunya ruang yang luas agar anak lebih nyaman.

Pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak melalui media bola warna warni sudah berkembang secara signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil pra-tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra-tindakan nilai rata-rata persentase 33, 33%, pada siklus I nilai rata-rata persentase 41, 66%, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata persentase 80, 55%. Pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak melalui media bola warna warni telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Berdasarkan pembahasan diatas, hasil pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni pada anak kelompok B1 TK Permata Bunda dapat dikatakan meningkat dengan baik. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif mengenal warna pada anak dapat

meningkat dengan memodifikasi permainan bola warna warni yang dilaksanakan secara berulang-ulang.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil-hasil analisis pada bab sebelumnya maka dapat penulis simpulkan mengenai pembelajaran menggunakan media bola warna warni terbukti berhasil untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak kelompok B1 di TK Permata Bunda Desa Banjar Panjang Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan. Hal ini dapat dilihat peningkatan pada pra-tindakan, siklus I dan siklus II yaitu setiap masing-masing indikator pada pra-tindakan nilai rata-rata 58, 33%, siklus 1 nilai rata-rata persentase 41, 66%, dan pada siklus II capaian peningkatan yang signifikan nilai rata-rata persentase 80, 55%, pengembangan kemampuan kognitif mengenal warna melalui media bola warna warni telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil

### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

#### 1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak, salah satunya yaitu menggunakan media bola warna warni

- b. Motivasi sangatlah berpengaruh terhadap anak saat belajar, diharapkan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri anak dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi anak.

## 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru, memenuhi diri sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar anak meningkat.

## C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas berikut saran yang perlu disampaikan :

### 1. Bagi Pendidik

Pelaksanaan kegiatan bermain bola warna warni yang diberikan guru kepada anak – anak sebaiknya dicontohkan terlebih dahulu. Guru lebih giat memberikan motivasi kepada anak agar anak tetap bersemangat dan mampu lebih percaya diri ketika melakukan kegiatan bermain bola warna warni atau kegiatan yang berkaitan dengan warna.

### 2. Bagi Sekolah

Menyediakan berbagai macam permainan yang menarik agar dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan baik di dalam kelas maupun di luar kelas khususnya dalam permainan yang berhubungan dengan kegiatan bermain bola warna warni untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Bagi Anak

Dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak melalui kegiatan bermain bola warna warni.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang lainnya sesuai dengan materi yang akan diteliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto ,Suharsini.(2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* :Yogyakarta:Rineka Cipta.
- Arimbi ,Yurike dwi dkk (2014), *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.Bandung: PT Kencana
- Badru. Zaman, 2008. Media dan sumber Belajar TK. Universitas Terbuka, Jakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan.
- Fadhilah ,Muhammad. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana . Jakarta :Pt Fajar interpratama,
- Fauziddin ,Mohammad (2017) *Pembelajaran Paud Bermain Cerita dan Menyanyi Secara Ilmiah* .Bandung:PT RosdakKarya.
- Fadhilah ,Muhammad (2014) *Desain Pembelajaran Paud* Bandung : PT Rosda Karya .
- Khadijah (2016)', *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*". Medan: Perdana Publishing:
- Lacksana ,Indra (2017), *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*"33.Desember.
- Mutiah ,Diana. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.Jakarta:Kencana  
<https://www.artikelbagus.com/2012/03/artikel-pendidikan-karakter.html>
- Masitoh dkk. (2007).*Strategi Pembelajaran TK*, Universitas Terbuka. Jakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan.
- Meaty H.idris, (2014).*Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Jakarta luxima metro media,
- Metagraf. (2013). *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo : Rineka Cipta.
- Mukhlis (2015) *Pembelajaran Matematika Realistic untuk Materi Pokok Kelas VII smpn Pailangga, Tesis*, Surabaya:Universitas Negeri Surabaya.
- Mukhtar ,Latif dkk (2013), *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini teori dan aplikasi*, Jakarta: Kencana

- Pramana ,Yosafat Donny yanuar (2009).*Pengaruh efektifitas pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa*: Yogyakarta
- Suparno. Paul (2001) *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Peraturan menteri (2013 )*pendidikan anak usia dini pendidikan kebudayaan RI tentang kurikulum 2013*.
- Sudijono,Anas (2009).*Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Rajawali pers,
- Sugiono (2015), *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- Sumber:*Pengenalan Kurikulum(2013)Pendidikan Anak Usia Dini*:Bukit Mas Mulia
- Suyadi. (2014).*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* Bandung : RemajaRosdakarya
- Syamsuddin ,dkk (2011).*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*.Bandung:RemajaRosdakarya.
- Trianto(2010), *Pengantar penelitia*.
- Widyanti, Ratna (2014) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B di Tk Kridaw* :Universitas Muhammadiyah . Surakarta:Skripsi Tidak Dipublikasikan.