

**PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK TENTANG KONSEP WARNA
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI
DI TAMAN KANAK-KANAK CEMPAKA PUTIH
SICINCIN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

ROMIWATI
08/07789

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Pengetahuan Tentang Konsep Warna
Melalui Permainan *Puzzle* Geometri di TK
Cempaka Putih Sungai Asam

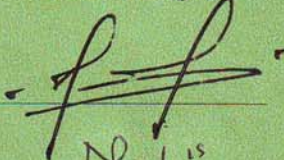
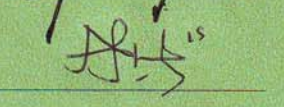
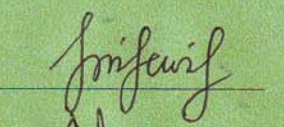
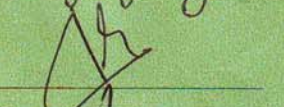
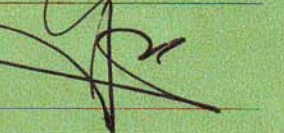
Nama : **Romiwati**
BP / NIM : 2008 / 07789
Jurusan : PG - PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

Nama	
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd.
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd.
3. Anggota	: Sari Dewi, M.Pd.
4. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.
5. Anggota	: Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd.

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

ABSTRAK

Romiwati, 2013. Peningkatan Pengetahuan Anak Tentang Konsep Warna Melalui Permainan *Puzzle* Geometri di Taman Kanak Kanak Cempaka Putih Sicincin Kecamatan 2 X 11 Enam Lingkung. Skripsi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini di latar belakang oleh belum meningkatnya pengetahuan anak tentang konsep warna yang pada bidang pengembangan kognitif anak pada program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan juga kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna melalui media permainan puzzle geometri, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu “Bagaimanakah dengan permainan puzzle geometri dapat meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna anak TK.”

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang subjek penelitiannya anak TK Cempaka Putih Sungai Asam Kecamatan 2 X 11 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman yang berjumlah 20 orang anak yang pengumpulan data menggunakan format observasi dan dokumentasi dan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata kemampuan anak dalam permainan puzzle geometri dilihat dari siklus I pada umumnya masih rendah. Dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan tentang konsep warna melalui permainan puzzle geometri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan puzzle geometri dapat meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna di TK Cempaka Putih Sicincin Kabupaten Padang Pariaman.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya juga kesehatan dan kesempatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Peningkatan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri di Taman Kanak-Kanak Cempaka Putih Sicincin”***. Selanjutnya salawat dan salam penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliah ke zaman berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG. PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang. Proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti, baik pengalaman maupun pengetahuan.

Berkat bantuan berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Nurhafizah, M.Pd, selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam Penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan telah memberikan kemudahan dan izin penelitian.
5. Seluruh Dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Zulhelmi, Kepala TK. Cempaka Putih Sungai Asam yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terutama buat suami tercinta, anak tersayang, almarhum ayahanda, amak serta adik-adikku yang telah memberi dukungan moral dan spritual yang tak terhingga dalam perkuliahan ini.

8. Para guru dan anak didik TK. Cempaka Putih Sungai Asam yang telah bekerjasama dalam penulisan tindakan kelas ini.
9. Teman-teman Angkatan 2008 atas kebersamaan, baik suka dan duka telah membantu dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan bantuan kepada peneliti.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umum dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2013

(Peneliti)

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	i
PERSETUJUAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penulisan	6
G. Manfaat Penulisan	6
H. Defenisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini	9
2. Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
3. Konsep Warna	21
4. Media	26
5. Permainan.....	31
6. Permainan Puzzle	37
B. Penulisan Yang Relevan	44
C. Kerangka Konseptual	45
D. Hipotesis Tindakan	45
BABIII. RANCANGAN PENULISAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Subjek Penelitian	47
C. Prosedur Penelitian	48
D. Instrumen Penelitian	55
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN	

A. Deskripsi Data	58
1. Kondisi Awal	58
2. Deskripsi Siklus 1	60
3. Deskripsi Siklus 2	77
B. Analisis Data	96
C. Pembahasan.....	97

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	105
B. Implikasi	105
C. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	45
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	48

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	58
Tabel 2. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan I pada Siklus 1 (Setelah Tindakan)	63
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan II pada Siklus 1 (Setelah Tindakan).....	67
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan III pada Siklus 1 (Setelah Tindakan)	71
Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Siklus 1 Pertemuan I, II dan III.....	74
Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan II pada Siklus 1 (Setelah Tindakan).....	81
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan II pada Siklus 2 (Setelah Tindakan).....	86
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Pengetahuan Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan III Siklus 2 (Setelah Tindakan)	90
Tabel 9. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Siklus 2 Pertemuan I, II dan III.....	94
Tabel 10. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri (Kategori Sangat Tinggi).....	100
Tabel 11. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri (Kategori Tinggi)	102
Tabel 12. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri (Kategori Rendah).....	103

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	59
Grafik 2. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan I pada Siklus 1 (Setelah Tindakan)	64
Grafik 3. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan II pada Siklus 1 (Setelah Tindakan).....	68
Grafik 4. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan III pada Siklus 1 (Setelah Tindakan)	72
Grafik 5. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Siklus 1 Pertemuan I, II dan III.....	76
Grafik 6. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan II pada Siklus 1 (Setelah Tindakan).....	82
Grafik 7. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan II pada Siklus 2 (Setelah Tindakan).....	87
Grafik 8. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Pengetahuan Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Pertemuan III Siklus 2 (Setelah Tindakan)	91
Grafik 9. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri Siklus 2 Pertemuan I, II dan III.....	95
Grafik 10. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri (Kategori Sangat Tinggi).....	101
Grafik 11. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri (Kategori Tinggi)	103
Grafik 12. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsep Warna Melalui Permainan Puzzle Geometri (Kategori Rendah).....	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual sosial, emosi, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu merupakan tujuan dari penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran pada 31 ayat 1 UU 1945 secara operasional dukungan tersebut dinyatakan mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual, dalam UU Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa : Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulai keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Hal ini berarti bahwa usaha dasar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*), dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak-intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia dini, pasal 1 ayat 14 bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak

sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Banyak orang tua atau guru mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa, sehingga membuat anak sulit menerimanya. Hal ini sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya: sesuatu yang orang tua tidak disukai anak. Oleh karena itu teori belajar tersebut perlu dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik anak serta materi ajarnya.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktivitas tidak terpaksa dan merdeka. Untuk itu, pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta dan tidak terpaksa. Selain itu, guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal. Hal ini sesuai dengan PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan, bab IV pasal 19 dinyatakan : Guna proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan interaktif, menyenangkan, menantang aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa dan kemandirian.

Sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Selain upaya dari pemerintah, guru hendaknya memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru yang sangat profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memotivasi dengan

memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Upaya menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan sesuai prinsip pembelajaran di TK untuk bermain sambil belajar seraya bermain. Bermain merupakan sarana yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Adapun tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan dan nilai-nilai kehidupannya. Sekolah dengan sebagai lembaga pendidikan tentu harus dapat mengembangkan kognitif anak.

Dengan arti kata, sekolah harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kognitif anak, sebab anak didik merupakan aset bangsa dan yang amat berharga untuk masa depan. Pengetahuan tentang konsep warna di TK perlu dikembangkan, sebagaimana mana yang terdapat dalam kurikulum TK 2004 berbasis kompetensi (2005:31) yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri adalah kognitif, yaitu mengenal bentuk 3 geometri, mengelompokkan benda-benda yang berwarna berbentuk lingkaran, segi tiga, segi empat) dan memasangkan bentuk geometri yang bermacam-macam warna dengan benda berbentuk sama lingkaran, segitiga dan segi empat.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, peningkatan pengetahuan anak tentang kosenp warna di TK Cempaka Putih Putih Sicincin belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan macam-macam warna. Hal ini

disebabkan karena dalam menyebutkan macam warna berikutnya, media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, dan belum mendukung terhadap perkembangan kognitif anak sehingga anak merasa bosan dalam belajar dan juga disebabkan karena metode yang digunakan masih sederhana. Hal ini mengakibatkan pengetahuan tentang konsep warna dan menyebutkan macam-macam warna tidak mengalami peningkatan. Agar pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna dalam menyebutkan macam-macam warna dalam menyebutkan macam-macam bentuk warna geometri maka perlu adanya media pembelajaran yang yang menarik agar anak tidak bosan dalam belajar.

Hal ini mengakibatkan pengetahuan anak dalam pembelajaran tentang konsep warna tidak mengalami peningkatan. Agar pembelajaran dapat meningkat, pengetahuan anak tentang konsep warna dalam membedakan bentuk warna, perlu adanya media pembelajaran yang menarik. Agar anak tidak bosan belajar, yaitu guru menyediakan gambar-gambar berbentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat) yang berukuran besar dan mempunyai warna yang menarik yang dibuat dalam bentuk permainan *puzzle* yang menyerupai bentuk geometri, seperti gambar balon, gunung, buku, sehingga membuat anak tertarik untuk bermain *puzzle* geometri.

Berdasarkan fenomena di atas dalam rangka meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep warna melalui permainan *puzzle* geometri di TK Cempaka Putih Putih Sicincin, penulis tertarik melakukan penelitian yang

diberi judul “Peningkatan Pengetahuan Anak Tentang Konsep Warna Melalui Permainan *Puzzle* Geometri di TK. Cempaka Putih Sicincin”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal konsep warna.
2. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan macam-macam warna.
3. Kurangnya keterkaitan anak dalam mengelompokkan macam-macam warna.
4. Media atau alat peraga yang digunakan kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka tampak banyak masalah, baik dalam diri anak maupun diluar diri anak. Dengan tidak mengurangi maksud dan tujuan serta keterbatasan waktu yang ada, penelitian ini penulis batasi dengan :

1. Kurangnya pengetahuan anak dalam pembelajaran tentang konsep warna.
2. Kurangnya pemahaman anak dalam pembelajaran tentang konsep warna sehingga anak kurang bersemangat dalam menyebutkan macam-macam warna.
3. Kurangnya Pengetahuan anak dalam mengelompokkan macam-macam warna puzzle geometri

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas maka di rumuskan sebagai berikut : “apakah kegiatan permainan *puzzle* geometri dapat meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna di TK Cemapaka Sicincin?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Tingkat pengetahuan anak yang berbeda-beda akan tetapi sama-sama mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran kognitif anak. Dalam hal ini guru dapat mengupayakan suatu pembelajaran yang dapat membantu anak dalam pengetahuan meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna yaitu melalui kegiatan permainan *puzzle* geometri.

Anak dapat meningkatkan pengetahuan tentang konsep warnanya dengan cara melatih kognitif anak dengan menyebutkan macam-macam bentuk geometri, mengelompokkan macam-macam warna geometri dan menyusun macam-macam warna geometri dan menghitung jumlah warna *puzzle* geometri.

Dalam suatu kegiatan permainan *puzzle* geometri diharapkan melalui kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna anak meningkat.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan konsep warna anak di TK Cempaka Putih Putih Sicincin.
2. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tentang konsep warna.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi peserta didik

Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan pengetahuan anak dalam proses dan hasil belajar yang akan di peroleh.

2. Bagi guru

Untuk meningkatkan kreativitas dan ide-ide yang baru dalam menciptakan suasana dan minat belajar peserta didik.

3. Bagi sekolah

Sebagai sarana untuk menambah koleksi media-media atau alat pembelajaran di TK. Cempaka Putih Sicincin.

4. Bagi masyarakat

Sebagai sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan yang tinggi.

H. Defenisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian, maka variabel bebas dalam penelitian ini, pengetahuan tentang konsep warna dan terikatnya adalah kemampuan pengenalan warna dasar bagi anak TK untuk lebih jelasnya dapat di paparkan sebagai berikut :

1. Peningkatan pengetahuan tentang konsep warna adalah pengetahuan anak tentang konsep warna dalam membedakan bentuk warna, perlu adanya media pembelajaran yang menarik, agar anak tidak bosan, guru menyediakan gambar-gambar bentuk geometri yang berukuran besar dan mempunyai warna yang menarik yang dibuat dalam bentuk gambar-gambar geometri yang berukuran besar dan mempunyai warna yang

menarik yang dibuat dalam bentuk permainan *puzzle* geometri yang menyerupai bentuk sehingga anak tertarik untuk mengenal warna.

2. Permainan *puzzle* geometri adalah permainan yang dilakukan anak dengan memasukkan potongan benda-benda berbentuk geometri yang berwarna yang telah disediakan menjadi gambar utuh dari tingkat yang paling mudah sampai yang sulit.
3. *Puzzle* geometri adalah salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan bangunan datar sederhana seperti persegi panjang, segitiga dan lingkaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Benny, dkk (2004:3), perkembangan proses perubahan progresif berbagai aspek fisik psikis sebagai hasil kematangan dan belajar”. Selanjutnya Sumantri (2005:46) menjelaskan :

“ Perkembangan adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh kearah keadaan yang makin terorganisir dan terealisasi, bisa terjadi dalam bentuk perubahan kualitatif dan perubahan kuantitatif atau keduanya bisa serempak”

Jadi perkembangan sangat mempengaruhi terhadap perubahan dalam diri anak untuk masa yang akan datang atau kedepannya. Apabila perkembangan anak optimal, maka akan mengarah keperkembangan yang baik bahkan bisa lebih akan menjadi bagian-bagian yang berarti dan kehidupan begitu juga sebaliknya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Siti, dkk (2007:25) yang mengatakan, bahwa “Perkembangan adalah proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia”.

Untuk membantu anak dalam mencapai keberhasilan perkembangannya, maka perlu suatu pembelajaran yang stimulasi perkembangan potensi-potensi yang ada pada anak.

Perkembangan anak usia dini yang terentang dari usia 4-6 tahun, merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan.

Menurut Hibana dalam Aisyah (2006:5)

Ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun meliputi : 1) Perkembangan fisik anak, ditandai dengan keaktifan anak melakukan sesuatu kegiatan, 2) Perkembangan bahasa; ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain, 3) Perkembangan kognitif, ditandai dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa, 4) Bentuk permainan anak bersifat individu.

Usia dini merupakan saat yang tepat untuk menstimulasi berbagai macam rangsangan yang mengembangkan potensi anak secara optimal karena pada masa ini adalah masa emas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak "*golden ages*", dimana pada masa usia 4 tahun kapasitas anak-anak dapat berkembang mencapai 50 % dan 80 % pada usia 8 tahun (Suryanto, 2005:7).

Pendapat Suyanto (2005:7), maka dari itu untuk mencapai potensi yang baik dalam diri anak, maka pada rentang usia ini anak harus diberi rangsangan-rangsangan yang mampu mengembangkan potensinya secara optimal, karena apabila sel-sel otak anak tidak aktif menerima rangsangan maka dapat mengakibatkan sel-sel otak anak tersebut atrof atau mati.

Pendidikan anak usia dini sebenarnya sudah dilakukan oleh orang tua sejak anak tersebut dilahirkan bahkan sejak masih di dalam kandungan orang tua mereka sendiri. Dengan demikian pendidikan anak usia dini

telah dilakukan di dalam keluarga dan diperluas ke dalam lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini keluar lingkungan keluarga, seperti taman kanak-kanak.

Slamet Suryanto (2005:5), menyatakan bahwa anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang baru mengetahui dirinya. Dalam masa itu, anak sedang belajar tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Anak juga sebagai belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya serta berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Hal ini didasari oleh para orang tua bahwa pemberian dasar pendidikan bagi anak usia dini penting untuk dilakukan, orang tua berusaha membantu anak dengan cara memberikan pendidikan.

2. Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dimasa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Melalui kognisi, seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan, berkomunikasi dan menghasilkan sesuatu.

Menurut teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Santrock (2007:48), bahwa anak secara aktif membangun pemahaman

mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Dua proses mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan aplikasi. Untuk memahami dunia, kita mengorganisasikan pengalaman kita. Contohnya; kita memisahkan pikiran penting dari yang kurang penting. Kita menghubungkan satu pikiran dengan yang lain. Dengan mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman kita, kita menyesuaikan (adaptasi) pemikiran kita dengan ide-ide baru. Piaget percaya bahwa kita yaitu asimilasi dan akomodasi terjadi bila anak menyesuaikan pengetahuan mereka agar beradaptasi dalam dua cara cocok dengan informasi dan pengalaman baru.

Menurut Piaget dalam Olson (2008:318) bahwa :

“ Anak melalui empat tahap dalam memahami dunia. Tiap tahap berhubungan dengan usia dan cara berpikir yang berbeda-beda. Cara berpikir yang berbeda inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain.

Mengetahui lebih banyak dalam pandangan Piaget ini adalah yang dimaksud Piaget ketika ia mengatakan kognisi anak berbeda secara kualitatif dalam satu tahap dibandingkan dengan tahap yang lain.

Empat tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Olson (2008 :318) adalah :

- a. Tahap sensorik motor, yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun.
Dalam tahap ini, akan membangun pemahaman mengenai dunia.
- b. Tahap praoperasional, yaitu berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun.
Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dengan kata-kata bergambar dan lukisan.

- c. Tahap operasional kongkrit, yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis mengenai kejadian kongkret dan menggolongkan benda kedalam kelompok yang berbeda-beda.
- d. Operasional formal, yaitu muncul antara umur 11 tahun sampai 15 tahun. Dalam tahap ini remaja melakukan penalaran yang lebih abstrak, idealis dan logis.

Berdasarkan keempat tahapan diatas, tahap praoperasional yang paling tepat untuk anak usia dini taman kanak-kanak yang mana cara berpikir anak bisa dimengerti dengan cara anak menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau dengan lukisan, sehingga bisa dimengerti oleh guru dan orang tuanya.

Bermain untuk meningkatkan kognitif menurut Tedjasaputra (2001:42) diartikan dengan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep daya yang perlu dipelajari oleh manusia dini melalui bermain, seperti menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit atau masih sulit belajar serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa

ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Melalui permainan ini, peneliti melakukan peningkatan kognitif tentang bentuk geometri, dimana anak dapat menghubungkan dan mencari bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah anak mengenal bentuk lingkaran, seperti menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran yang pernah ditemuinya, seperti bola, dan mobil, kepala dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian, sudah seharusnya sekolah TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak.

Kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun dan aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek pengembangan pengetahuan kognitif ini meliputi :

- a. Mengelompokkan, memasang benda yang sama dengan seharusnya atau sesuai dengan pasangannya.
- b. Menyebutkan 7 bentuk, seperti (lingkaran, bujursangkar dan segi tiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium).
- c. Membedakan beragam ukuran.
- d. Membedakan rasa, bau.
- e. Menyebutkan bilangan 1-10.
- f. Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.
- g. Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh.

- h. Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, magnet didekatkan dengan macam-macam benda.

Berdasarkan hal di atas aspek perkembangan kognitif anak usia dini dalam proses berjalannya peningkatan pengetahuan tentang konsep warna melalui permainan *puzzle* geometri di TK.

a. Perkembangan Fisik

Pengembangan ini pada anak bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus anak guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta dapat meningkatkan keterampilan tubuh anak dan cara hidup anak yang sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan rohani dan jasmani anak yang kuat, sehat dan terampil.

Kegiatan fisik menyangkut keterampilan anak mengungkapkan konsep warna dengan perilaku gerak atau mengekspresikannya menurut kemampuan fisiknya. Seperti meniru melompat, berlari, berjalan dan duduk. Kegiatan motorik menyangkut kemampuan anak berpikir menyusun dan membongkar *puzzle* menurut bentuk dan warna. Melalui kegiatan permainan bermacam-macam warna berbentuk geometri dapat melakukannya yaitu :

- 1) Anak dapat menggunakan alat tersebut secara individu bergiliran melakukannya.

- 2) Anak dapat menyusun macam-macam warna berbentuk geometri segitiga, segi empat, setengah lingkaran, lingkaran dan jejaran genjang dan anak dapat menyusun geometri tersebut dengan jari melalui kegiatan mengelompokkan dan memilihnya. Lerner dalam Susono (1995:12) keterampilan menggunakan alat halus memerlukan koordinasi antara mata dan tangan sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik. Keterampilan gerakan dasar untuk menulis dapat diberikan secara bertahap melihat kemampuannya kesiapan anak. Contoh gerakan dasar adalah cara atau proses anak membuat garis horizontal, vertikal, garis miring ke kiri/ ke kanan, tengah lingkaran/ kuping lingkaran dan sebagainya.

Sesuai dengan hasil kegiatan permainan yang ada uraiannya diatas dan pendapat para ahli tersebut diatas. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahwa dengan kegiatan anak menyusun macam-macam warna dan geometri tersebut dengan cara mengelompokkan dan jumlahnya dapat mengembangkan motorik halus anak dengan baik disamping mengembangkan aspek-aspek yang lain pada diri anak.

b. Perkembangan Motorik

Hartono Sunardi (2001:14), menyatakan motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi-sungsi agar tubuh, baik secara fisikologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya gerak-gerak peristiwa laten

yang tidak dapat diamati tersebut, meliputi antara lain ; pengelolaan informasi, proses mengembalikan keputusan keputusan dorongan untuk melakukan berbagai bentuk-bentuk aksi-aksi motorik (keseluruhan merupakan peristiwa psikis) setelah itu dilanjutkan.

Menurut Hidayani (2007:17), motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan pengalaman (*experience*) selama kehidupan yang dapat melibatkan melalui perubahan/ pergerakan yang dilakukan.

c. Perkembangan bahasa

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak taman kanak-kanak. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak bahasa merupakan salah satu kemampuan yang dapat digunakan untuk komunikasi dengan anak lain. Bahasa dapat berbentuk lisan, tulisan, isyarat, lukisan dan mimik muka.

Jadi bahasa yang membedakan secara esensi antara manusia dan binatang. Perkembangan bahasa pada anak, anak bersifat hirarkis dimana kemampuan yang satu apabila susah dituntaskan menyambung pada kemampuan berikutnya. Tahapan tersebut mulai dari pemahaman pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan.

Melalui kegiatan meningkatkan konsep warna melalui permainan *puzzle* di TK Cempaka Putih Sicincin yang diajarkan kepada anak dibawah bimbingan guru, anak dapat menceritakan dan menyebutkan macam-macam bentuk geometri, menyebutkan macam-macam warna yang ada sehingga anak dapat mengucapkan, mengeluarkan kata sederhana atau kalimat sederhana yang dapat menambah perbendaharaan kata-kata anak.

Lerner dalam Sudono (1995:5) mengatakan dasar utama perkembangan bahasa anak : pengalaman bahasa yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu : 1) Mendengar, 2) Berbicara, 3) Membaca, dan 4) Menulis. Mendengar dan membaca termasuk keterampilan bahasa yang menerima atau respektif, sedangkan berbicara dan peneliti pengarang termasuk yang ekspresif.

Sedangkan menurut Arif dan Khairanis dalam Yulianto (2007:76) bahasa merupakan alat komunikasi yang diartikan sebagai tanda gerak dan suara untuk menyampaikan isi pikiran kepada orang lain. Dengan demikian ada dua pihak yang terlibat yaitu pihak penerima pikiran. Selanjutnya Yusuf dalam Saputra dkk (2005:18) menyatakan bahwa perkembangan berbahasa pada anak-anak menekankan pada :

- 1) Mendengarkan dan berbicara

Secara umum melalui kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan anak dapat :

- a) Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat.
 - b) Berbicara dengan penuh percaya diri.
 - c) Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
 - d) Menikmati buku, cerita dan irama.
 - e) Mengembangkan kesadaran bunyi
- 2) Awal membaca

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa, sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja. Tetapi juga kemampuan lain, seperti penguasaan kosakata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi, perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang sesuatu hal. Berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat seperti boneka, menceritakan sesuatu yang fantastik. Gejala-gejala

ini merupakan pertanda munculnya berbagai jenis potensi tersembunyi (*hidden potency*) menjadi potensi tanpa (*actual potency*).

d. Perkembangan kognitif

Dalam melaksanakan kegiatan meningkatkan konsep warna melalui kegiatan *puzzle* di TK Cempaka Putih Sicincin, anak disuruh mengelompokkan macam-macam bentuk geometri, mengelompok macam-macam warna dan menghitung jumlah warna sehingga anak saat mengetahui berapa jumlah warna yang anak ketahui.

Guru memberikan motivasi dan bimbingan yang menyenangkan kepada semua anak dalam melakukan kegiatan tersebut sehingga anak bersemangat dan menyenangkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran ini. Disamping kegiatan meningkatkan konsep warna melalui permainan *puzzle* yang dapat menarik perhatian anak, menambah pengetahuan anak dan dapat mengembangkan beberapa aspek yang ada pada anak.

Menurut Sumartini dalam Yudianto (2000:64), perkembangan kecerdasan merupakan proses pembentukan struktur berpikir untuk memperoleh pengetahuan melalui ingatan, pemahaman, aplikasi dan analisis, penyimpulan dan penilaian.

Sesuai dengan kegiatan meningkatkan konsep warna melalui permainan *puzzle* yang dilakukan anak diatas dan juga cocok menurut pendapat ahli yang ada diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa

kegiatan meningkatkan konsep warna melalui permainan *puzzle* di TK Cempaka Putih Sicincin dapat mengembangkan kognitif anak dalam melaksanakan kegiatan sebagaimana disebutkan diatas.

Menurut Santoso (2002:46), mengemukakan pendapatnya bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.”

Dari pendapat yang kedua ahli diatas peneliti simpulkan, bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat membantu perkembangan anak, mampu membantu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh anak, memberikan kesenangan pada anak, dan juga salah satu sarana mengembangkan imajinasi pada anak.

Di taman kanak-kanak, anak umumnya lebih suka dengan permainan yang mempergunakan alat. Karena alat permainan di TK harus tersedia sebanyak mungkin. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah, tanpa di paksakan.

3. Konsep Warna

a. Konsep Warna

Menurut Soemiarti (2003:108) bahwa anak TK sangat menyukai warna yang mencolok, konsep anak tentang warna dinyatakan bahwa warna kuning sebagai warna cerah, warna merah menggembirakan, putih suci, hijau warna kedamaian.

Defenisi warna ditinjau dari berbagai bidang ilmu dinyatakan Wijaya (1991:6) antara lain :

- 1) Warna menurut ilmu fisika mengandung pengertian sebagai kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata yakni bagian mata menerima ransangan warna.
- 2) Menurut ilmu kimia, warna diartikan suatu bahan baku alam maupun sintesis untuk membuat pewarna seperti cat, tinta atau gincu.
- 3) Menurut ilmu psikolgi warna diartikan sebagai sesuatu yang mempengaruhi manusia dan kejiwaan.
- 4) Menurut ilmu bahwa warna adalah berupa pigmen sendiri merupakan zat untuk membuat warna atau cat itu sendiri. Rupa warna tergantung dari reaksinya terhadap berbagai sinar dari sumber cahaya yaitu sinar cahaya matahari berbagai sinar lampu yang diterimanya .kadang-kadang warna digunakan sebagai symbol-symbol tertentu, misalnya merah sebagai simbol keberanian, putih sebagai simbol kesucian dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa warna sangat berguna untuk keindahan serta juga digunakan untuk berbagai pengekspresian, kadang-kadang ini juga dapat di pakai symbol-symbol tertentu misalnya merah untuk berani, putih untuk symbol kesucian.

b. Pengertian warna

Warna sangat mendukung dalam unsur-unsur keindahan, dengan warna-warnalah sesuatu akan indah. Menurut Sulasmi Darma mengemukakan “warna adalah salah satu unsur seni dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk nilai dan ukuran” Arma Chaniago (1995:55) dalam kamus lengkap bahasa Indonesia warna adalah yang ditangkap oleh mata ketika memandang sesuatu yang memantulkan cahaya (merah, kuning, hijau) corak rupa-rupa dalam kehidupan masyarakat, warna ditinjau dari beberapa aspek seperti yang dikemukakan oleh Hakim (1993:100), bahwa warna dapat ditinjau dari :

- 1) Aspek fisik bahwa bahwa warna adalah gelombang cahaya matahari, sebelum sebuah prima yang akan terurai sehingga menjadi spektrum cahaya yang sampai pada mata sehingga kita dapat melihat warna.
- 2) Warna ditinjau dari aspek fisiologi atau faal bahwa warna merupakan stimulasi cahaya yang memantulkan dari suatu objek.

Teori warna menurut ilmu alam dan pigmen dijelaskan bahwa warna dan ilmu alam terdiri dari dua unsur sinar matahari atau cahaya dalam bahasa latin disebut spektrum, warna ada tiga spektrum yang mempunyai panjang yang sama yaitu sinar merah, sinar kuning dan sinar biru. Sementara para pendidik serta para seniman menyebar luaskan warna merah, kuning dan biru. Ilmu fisika dan ahli psikologi mempunyai gagasan yang berbeda. Bila merah, kuning dan biru adalah

warna-warna utama yang pigmen, para ahli fisika memandang bahwa warna utama untuk cahaya adalah merah, hijau dan biru. Tiga warna dasar merah, kuning dan biru merupakan lingkaran warna.

c. Jenis-jenis warna

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menyumpai bermacam-macam corak warna yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari benda mainan ataupun bentuk bangunan. Menurut Rustam Hakim (1993:10) jenis-jenis warna dapat dibagi sebagai berikut :

1) Primer

Merupakan warna utama guru atau pokok, yaitu merah, kuning dan biru.

2) Binari (*secondary*)

Yaitu warna kedua yang terjadi dari golongan dua warna primer, warna tersebut adalah merah campur biru jadi violet, merah campur kuning jadi orange dan biru campur kuning menjadi hijau.

3) Warna antara (*intermediasi*)

Warna ini adalah warna campur dari warna primer dan binari, misalnya merah dicampur dengan hijau dan sebagainya.

4) Tertier (warna ketiga)

Merupakan warna-warna campuran dari dua warna binari misalnya violet dicampur dengan hijau dan sebagainya.

5) Quertenari

ialah warna campuran dari dua warna tertier misalnya : semacam hijau violet dicampur dengan orange hijau, orange violet dicampur dengan *violet orange*.

d. Manfaat warna pada penglihatan

Kehadiran warna beraneka corak dalam kehidupan sehari-hari akan memberikan pengetahuan yang baik pada kesehatan, terutama pada alat-alat sensori kita. Hal ini juga dikemukakan oleh Maja (2003:121) fungsi warna bermanfaat bagi stimulasi penglihatan.

Biru untuk menurunkan denyut jantung, tekanan darah dan frekuensi nafas, sehingga dua puluh persen. Selain itu juga untuk relaksasi, mengurangi rasa khawatir, cemas, nafsu makan dan mediasi. Hijau untuk memberikan efek rasa damai, tenang, tentram, bebas, sejuk menurunkan hormon stress dalam darah dan merupakan fungsi otot. Merah merupakan warna excited, berfungsi untuk meningkatkan aktifitas otak dan tonus otak, juga memberikan rasa hangat. Orange memberikan efek yang sama dengan warna merah tetapi lebih ringan, orange merupakan warna aktivitas dan energi sedikit menurunkan efek depresi dan merangsang nafsu makan. Kuning merupakan penampilan stabil dapat meningkatkan penampilan yang baik, konsentrasi produktivitas.

Hubungan warna dengan terapi sensori integritas sangat erat sekali karena pada anak yang mengalami gangguan kesulitan belajar para akademis akan mempengaruhi pada gangguan motorik dan

persepsi. Menurut Yusuf (1997:11) mengatakan bahwa pada anak harus matang motorik kasar penghayatan tubuh dan motorik halus sehingga anak akan berintegrasi semua persepsi visual, persepsi auditori dalam persepsi hiptiko akan berintegrasi.

Apabila semua terintegrasi akan mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak demikian juga anak autis apabila anak tersebut bisa mendengar perintah sederhana dan juga bisa membedakan warna maka anak tidak mengalami gangguan dalam integrasi auditori motor.

4. Media

a. Pengertian Media Pengajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara dan pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Vembriarto (2007:28) menyatakan bahwa media (museum) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang disampaikan. Semakin kecil gangguan dalam proses belajar mengajar maka pesan yang akan diterima semakin jelas. Media dapat digunakan dalam pengajaran dengan dua cara yaitu sebagai alat bantu dan digunakan sendiri oleh anak. Menurut Arief (2003:8) media adalah sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar. Media hendaknya dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Berdasarkan hal diatas seperti dijelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan tersebut secara tepat dan akurat. Menurut Arief (2003:8) kegunaan media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat dialokasi sikap positif anak didik. Dalam hal ini, media didik berfungsi untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap anak ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

b. Tujuan Penggunaan Media Pengajaran

Memilih media yang akan digunakan, harus berdasarkan maksud dan tujuan memilih yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, informasi yang bersifat umum, untuk saran tertentu seperti anak TK. Menurut Muhadi dan Johar (1999:23), bahwa dari

beberapa pengertian tentang media pengajaran yang telah dipelajari, tersirat tujuan dari penggunaan suatu media pengajaran yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara lebih mudah kepada anak, sehingga anak dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara tepat dan akurat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksud, agar anak yang terlibat dalam kegiatan belajar itu, terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya. Secara khusus, media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan kepada anak untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat anak untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena anak tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dilupakan anak.

Berdasarkan hal diatas, dapat dipahami bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikonsumsi tersebut dapat diserapkan maksimal mungkin oleh anak sebagai penerimaan informasi.

c. Fungsi Media Pengajaran

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar selain digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga digunakan sebagai alat penyampaian pesan Mulyani menyatakan bahwa media berfungsi :

- 1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Bagian integrasi dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 5) Mempertinggi mutu belajar mengajar

Fungsi-fungsi media diatas senada dengan pendapat Derek (1999:29) menyebutkan fungsi media pendidikan atau pengajaran adalah :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon anak
- 5) Memberikan balikan dengan cepat / segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi

Berdasarkan hal diatas, dapat dipahami bahwa media pengajaran merupakan salah satu faktor yang perlu mendapatkan perhatian dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal ini

mengandung arti tepat, sehingga media tersebut dapat berfungsi sebagaimana mestinya, terutama dalam proses belajar mengajar.

d. Prinsip – Prinsip Pemilihan Media

Ketika suatu media akan dipilih, ketika suatu media akan digunakan, ketika itulah beberapa prinsip, perlu guru perhatikan dan dipertimbangkan. Menurut Syaiful (2006:30) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan pengajaran yang dibaginya dalam tiga kategori sebagai berikut :

- 1) Tujuan Pembelajaran
- 2) Karakteristik media pengajaran
- 3) Alternatif pemilihan

e. Jenis – Jenis Media Pengajaran

Menurut Sudjana (2001:11), ada beberapa jenis media pengajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu antara lain :

- 1) Media grafis gambar, photo, grafik, bagan atau diagram, postel, komik.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model, seperti model padat atau solid model, model penampang, model penyusunan (*puzzle*), model kerja, mockup diorama.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, trips, penggunaan OHP.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran, seperti lingkungan sekitar bisa dijadikan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Dari jenis media diatas, yaitu pada poin kedua, maka *puzzle* yang peneliti gunakan dalam penelitian, termasuk kepada katageri media, dimana dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan fungsi dan peranan media itu sendiri dalam membantu proses belajar.

5. Permainan

a. Pengertian

Menurut Prayitno (1999:19). Alat Permainan adalah :
 “Berbagai materi yang dapat dibentuk seperti : tanah liat, balok-balok, kayu, kertas, pasir, batuan dan daun-daun.” Bermain menurut Sudono (2000:1) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan apa yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sementara itu menurut Seto (2004:21) ada lima pengertian bermain:

- 1) Bermain adalah hal yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- 3) Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- 4) Melibatkan peran aktif dalam keikutsertaan anak.
- 5) Memiliki hubungan sistematika yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain.

Dari pendapat diatas jelaslah, bahwa dengan bermain anak dapat memahami suatu konsep. Alat permainan yang peneliti buat akan dapat menanamkan konsep bilangan, warna dan bentuk sewaktu bermain dan tanpa adanya paksaan pada diri anak. Dalam memilih penyediaan dan menggunakan alat permainan di TK, guru harus memperhatikan beberapa persyaratan yang mencakup hal sebagai berikut :

- 1) Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana / alat tersebut.
- 2) Dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
- 3) Dapat mendorong kreatifitas anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menentukan sendiri).
- 4) Alat peraga harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan agar tidak terjadi kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan digambarkan/ dijelaskan.
- 5) Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal.
- 7) Alat peraga atau alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- 8) Alat peraga atau alat permainan hendaknya mengandung unsur keindahan dalam bentuk, warna atau kombinasi warna, serta rapi dalam pembuatannya.

- 9) Alat peraga atau alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun oleh anak.

Dalam pembuatan alat permainan ini peneliti berusaha memenuhi syarat-syarat diatas, dimana alat permainan yang peneliti buat dapat mendorong kreativitas anak, memenuhi unsur kebenaran ukuran, aman dipergunakan tidak membahayakan anak, dapat dipergunakan secara individual, kelompok atau klasikal dan juga menyenangkan bagi anak. Selain itu alat permainan yang peneliti buat juga mengandung unsur keindahan dalam bentuk warna/ kombinasi warna serta rapi dalam pembuatannya, sehingga alat permainan ini akan menjadi sesuatu yang sangat berguna bagi aspek perkembangan anak.

b. Ciri-ciri Alat Permainan

Sugianto (1995:62) menyebutkan, Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri. Adapun ciri-ciri alat permainan adalah :

- 1) Ditujukan untuk anak usia pra sekolah taman kanak-kanak.
- 2) Dapat digunakan dalam berbagai cara atau dapat dimainkan dengan macam-macam tujuan dan manfaatnya.
- 3) Membuat anak secara bersama terlibat secara aktif.
- 4) Sifatnya konstruktif.

Dengan adanya permainan yang mengembangkan segala kemampuan dan kreatifitas anak, maka permainan Geometri melalui meja berlobang dapat merangsang berpikir anak, dapat mengenal konsep bentuk, konsep warna dan mengenal jenis-jenis angka, serta dapat mengenal konsep angka atau lambang bilangan dan mengurutkan angka 1-10. Juga alat permainan ini dapat mengembangkan dimensi-dimensi yang terdapat pada anak.

c. Manfaat Bermain

1) Manfaat bermain untuk perkembangan anak

Menurut Seto (2004:21) ada beberapa manfaat bermain yang dapat diperoleh dari bermain yaitu :

- a) Manfaat bermain bagi kesehatan fisik
- b) Bermain sebagai terapi
- c) Bermain sebagai edukatif
- d) Bermain sebagai kreatif
- e) Bermain sebagai pembentuk konsep diri
- f) Bermain sebagai sosial
- g) Bermain sebagai pembentukan moral

Ada beberapa manfaat bermain untuk perkembangan anak, antara lain :

- a) Bermain disekolah dapat membentuk perkembangan anak apabila guru cukup memberi waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain dari anaknya (anak membutuhkan waktu tertentu agar

dapat mengembangkan keterampilan dalam menemukan suatu alat permainan).

- b) Adanya peningkatan usia akan kematangan anak akan tercermin dalam kelas, anak berada dalam tingkatan kematangan akan menggunakan alat bermain secara berbeda, dimana permainan yang diberikan berbeda dari usia 4 dengan 5 tahun.
- c) Kegiatan bermain mendukung perkembangan keterampilan gerakan kasar dan halus biasanya bermain didalam dan diluar.
- d) Meningkatkan perkembangan kongkrit (berfikir/ kecerdasan emosional dari anak).
- e) Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah.
- f) Anak belajar menampilkan emosi yang diterima dilingkungannya.
- g) Anak belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan berani menyesuaikan diri.
- h) Bermain merupakan kegiatan memungkinkan anak mendapat kesempatan memperoleh keberhasilan dalam bidang akademis, tetapi guru tidak memaksakan kehendak pada anak dalam memperkenalkan matematika, membaca dan ilmu pengetahuan pada anak.

2) Bermain Sebagai Media Terapi

Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak dan berpengaruh pada perkembangannya. Media terapi disini sebagai penyembuhan maksudnya, melalui permainan anak dapat mengekspresikan emosi, misal cemas, marah, takut, bahagia serta sayang dan kasihan untuk menghargai diri di hargai teman. Didalam bermain anak berusaha menghilangkan emosi yang tidak baik dengan berusaha menunjukkan prestasi sesuai dengan yang dituntut dalam bermain.

Manfaat media terapi ini dalam bermain bagi guru adalah melalui permainan Guru dapat mengerti emosi anak, apakah anak seorang pemberani, penakut, pemarah, sabar, ceria, penyedia. Dengan demikian guru dapat memperbaiki emosi anak yang tidak bermanfaat menjadi bermanfaat atau yang tidak baik menjadi baik.

Beberapa hal yang perlu dipahami guru dalam membimbing anak dalam bermain :

- a) Jangan mengganggu anak yang tengah bermain dengan asyik jika terpaksa sekali usiklah sedikit mungkin.
- b) Yang penting bukan jenis dan usahanya, akan tetapi kesempatan bermain yang cukup adalah yang utama.
- c) Berikanlan ruangan bermain yang cukup luas, sehingga anak bebas mengembangkan daya kreasinya.

- d) Dengan memberikan kesempatan bermain yang kreatif secara tidak langsung kita mencegah timbulnya tingkah laku negatif

Beberapa uraian diatas mengenai manfaat bermain sangatlah jelas dan juga sangat berguna, baik bagi perkembangan anak maupun bagi guru sebagai seorang pendidik.

d. Bentuk-bentuk Alat Permainan Taman Kanak-kanak

Kebanyakan para pencipta alat permainan mendasarkan ciptaanya pada kriteria-kriteria yang sesuai dengan pengetahuan anak. Misalnya alat permainan yang akan digunakan untuk mengembangkan pengertian tentang warna, maka alat yang diciptakannya berfokus pada warna. Alat permainannya dapat berbentuk macam-macam benda yang menggunakan warna tersebut.

6. Permainan *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Puzzle merupakan alat edukatif yang dapat meningkatkan daya pikir anak dan mengembangkan keimanan dan ketaqwaan, keterampilan, kemandirian kemampuan berbahasa serta pengembangan kemampuan, jasmani, alat edukatif dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai alat bantu dalam menciptakan belajar mengajar yang efektif.

Menurut pendapat Febrian (2007:29), *Puzzle* adalah : salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan bangunan datar sederhana, seperti persegi panjang, segitiga dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat

untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun serpihan-serpihan *puzzle*. Serpihan *puzzle* merupakan kepingan hidup dan suatu paket utuh. *Puzzle* bagian kepingan hidup yang telah diselimuti asal keyakinan akan impian yang tercapai.

Permainan *Puzzle* menurut Abidin (2002:5) menyatakan, bahwa permainan *puzzle* yang paling sederhana biasanya terdiri dari satu potongan benda tertentu, seperti buah, binatang, atau bentuk geometri. Cara penggunaannya dengan memasukkan potongan benda-benda tersebut ketempat yang tepat sesuai dengan rancangan. Bermain ini akan semakin meningkatkan kemampuan visual anak dalam mengasosiasikan bentuk suatu benda yang terpisah menjadi suatu kesatuan bentuk yang tepat, contohnya *Puzzle* tersebut berbentuk gambar orang, apabila anak berhasil menyusun pecahan-pecahan *Puzzle* menjadi gambar utuh. Selain itu kematangan emosional anak juga ikut dilatih.

Sedangkan menurut Nugraha (2003:5) menyatakan, bermain jenis ini sangat berguna dalam melatih daya pikir dan kognitif anak, sehingga kemampuan intelektual anak akan berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, jumlah potongan dan kompleksitasnya dapat terus ditingkatkan.

Melalui program *Puzzle*, anak akan terlatih kreativitas dan daya ingatnya dengan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar utuh dari tingkat yang paling mudah sampai yang

sulit. Secara motorik dan visual, anak akan terlatih untuk melihat, berpikir, bergerak memindahkan dan menyusun gambar dijadikan gambar utuh. Selain itu, anak juga akan terlatih daya ingatnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dijelaskan *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan semua aspek, yaitu ranah efektif, kognitif dan psikomotorik anak. Bermain *Puzzle* sangat membantu dalam mengembangkan bermain *Puzzle* cukup menarik dan menyenangkan dalam perkembangan anak, sehingga membuat anak lebih tertarik untuk bermain sambil belajar.

b. Tujuan *Puzzle*

Tujuan bermain *Puzzle* adalah tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran yang bisa melatih koordinasi mata dan motorik halus jari tangan anak yang kaku. Sementara menurut Moestichateon (1999:20) tujuan kegiatan bermain bagi anak adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial. Menurut Moestichatoen (1999:22) tujuan bermain ini terbagi empat yaitu :

- 1) Menghindari pertentangan
- 2) Berbagi kesempatan/giliran
- 3) Menuntut hak dengan cara yang dapat diterima
- 4) Mengkomunikasikan kegiatan yang dapat diterima kelompoknya

Tujuan bermain dapat dimaknai adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik halus jari tangan anak dengan baik melalui cara

berfikir, bahkan dalam kreatifitas emosinya pun diatur oleh *puzzle* itu sendiri.

c. Manfaat *puzzle*

Adapun manfaat *puzzle* yang dapat kita berikan pada anak sangatlah besar karena *puzzle* mempunyai fungsi, dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak sebagaimana menurut Handycraft (2006:26) menyatakan manfaat *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Dalam segi kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- 2) Dalam segi motorik kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- 3) Dalam segi logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
- 4) Dalam segi emosional/ sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
- 5) Dalam segi visual kemampuan data.
- 6) Menangkap bentuk dan warna objek.
- 7) Dalam kreatifitas/imajinatif, kemampuan.
- 8) Menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

Pendapat lain tentang manfaat *puzzle* yaitu menurut Fitri (2007:13) mengemukakan bahwa manfaat *puzzle* adalah sebagai berikut :

- 1) Masalah otak

Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil/ melatih sel-selnya dan memecahkan masalah.

2) Masalah koordinasi mata dan tangan

Puzzle dapat melatih koordinasi mata dan tangan mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, bermain ini membantu anak mengenal bentuk dan ini merupakan langkah penting menuju keterampilan membaca.

3) Melatih Nalar

Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka akan mengumpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain

4) Melatih Kesabaran

Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

5) Pengetahuan

Dari *Puzzle* anak akan belajar, misalnya tentang warna-warna dan bentuk yang ada pengetahuan yang diperoleh dari cara ini. Biasanya lebih mengesankan bagi anak dibandingkan dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah akibatnya dan lain-lain. Tetapi tentunya harus dengan bahwa ibu atau orang tua lain yang mendampingi bermain.

Dari uraian , beberapa pendapat diatas dapat dimaknai bahwa *Puzzle* sangatlah penting dan bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini, khususnya bagi anak. Selain itu, dapat merangsang minat

dan motivasi anak dalam belajar bahkan dapat melatih daya dan imajinasi atau kreativitas untuk membentuk sebuah gambar utuh dari potongan-potongan *puzzle* yang telah ditentukan.

d. Keunggulan *Puzzle*

Untuk mengetahui keunggulan alat edukatif yang berupa *Puzzle*, kita harus mengenal bermacam-macam cara untuk mencapai dan meningkatkan mutu keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Alat edukatif *Puzzle* sangat membantu anak dalam membantu tahap perkembangan anak.

Sebagai yang dijelaskan oleh Averbach (2007:19) yang menyatakan, bahwa *Puzzle* memiliki beberapa keunggulan yakni bahwa *Puzzle* memiliki beberapa keunggulan yakni :

- 1) *Puzzle* terdiri dari bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar.
- 2) *Puzzle* mudah didapat dan harga terjangkau.
- 3) *Puzzle* dapat meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.
- 4) *Puzzle* mudah dibawa kemana-mana dan cocok untuk golongan anak.
- 5) *Puzzle* dapat melatih motorik anak.
- 6) *Puzzle* dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar, dapat melatih otak kanan dan otak kiri.
- 7) *Puzzle* dapat melatih koordinasi mata, tangan.

Penjelasan diatas, bahwa dengan menggunakan alat edukatif *Puzzle* dapat menjadikan anak di dalam perkembangannya dapat berkembang dengan baik dan akan mempermudah terhadap pencapaian keberhasilan anak dalam proses pembelajaran.

e. Langkah – Langkah Menggunakan *Puzzle*

Untuk mencapai sebuah tujuan, seharusnya terlebih dahulu membuat langkah-langkah penggunaan alat edukatif *Puzzle* agar nantinya memperoleh hasil yang baik dalam memberikan latihan pengenalan bangunan datar dengan menggunakan media *Puzzle*, diperlukan langkah-langkah yang tepat saat pembelajaran dilaksanakan. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Handycraff (2006:25) sebagai berikut :

- 1) Menyelesaikan *Puzzle* diatas meja.
- 2) Guru mengeluarkan potongan-potongan *Puzzle* yang tersedia.
- 3) Guru mempraktekkan cara menyusun *Puzzle*, sehingga dengan potongan-potongan *Puzzle* sedikit demi sedikit gambar mulai terbentuk.
- 4) Acak *Puzzle* dan minta anak untuk menyusun *Puzzle* pada papan sesuai gambar/ potongan yang ada.
- 5) Permainan ini bisa dimainkan oleh dua atau tiga pemain, dimana pemain yang menyusun gambar lebih cepat dari pemain lainnya, maka menjadi pemenang.

- 6) Kenalkan pada anak nama bangunan datar yang ada pada *Puzzle* itu ketika telah selesai disusun.

Sunardi (2001:21) menyatakan, motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi agar tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya gerak-gerak peristiwa yang dapat diamati tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, setiap memberikan sesuatu permainan sebaiknya terlebih dahulu membuat langkah-langkah kegiatan agar permainan dapat menarik motivasi, kreativitas anak dalam perkembangan keterampilan motoriknya, kegiatan menyusun *Puzzle* bangun datar ini lebih baiknya digunakan pada proses pembelajaran sambil bermain.

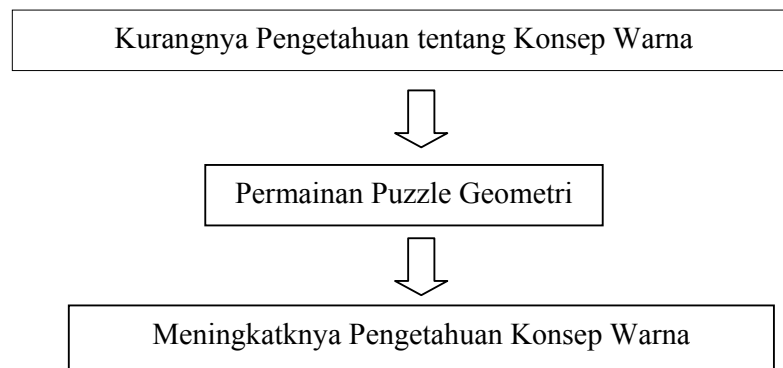
B. Penelitian Yang Relevan

Sri Silmarheni Putri (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul Meningkatkan Pengetahuan tentang Konsep Warna di TK. Cempaka Putih Sicincin Menemukan Peningkatan dalam Kreativitas Anak dalam Permainan *Puzzle*. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dikemukakan diatas, begitu banyak kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam pengenalan konsep warna di TK. Cempaka Putih Sicincin. Dalam hal ini peneliti juga akan berupaya meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep warna di TK Cempaka Putih Sicincin melalui permainan *puzzle* geometri.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti disini juga meneliti pengetahuan tentang konsep warna anak tetapi dalam hal ini penelitian yang peneliti lakukan mencakup pengetahuan tentang konsep warna anak usia dini, sehingga diharapkan dengan bertambahnya pengetahuan tentang konsep warna anak, sehingga kemampuan anak dalam bidang konsep warna dapat meningkat, bukan saja kemampuan mengenal warna tetapi juga kemampuan-kemampuan mengenal macam-macam warna yang lainnya seperti warna ping, ungu dan yang lainnya.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan itu bertujuan untuk mengatasi permasalahan, terutama dalam hal permasalahan peningkatan pengetahuan tentang konsep warna anak usia dini.



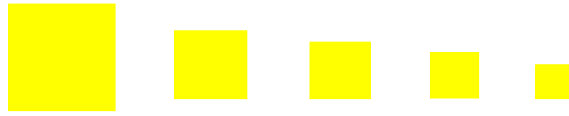
Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

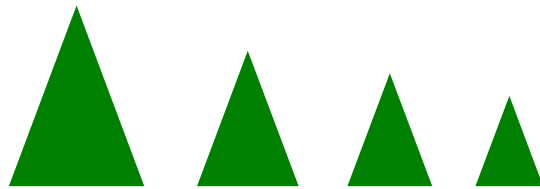
Terjadinya peningkatan pengetahuan tentang konsep warna pada anak usia dini melalui permainan *puzzle* geometri. Dengan adanya jenis-jenis bangunan datar ini dengan warna dan bentuk yang bermacam-macam, maka akan dapat dibentuk hambar jika anak itu kreatif seperti dibawah ini :



Setengah lingkaran



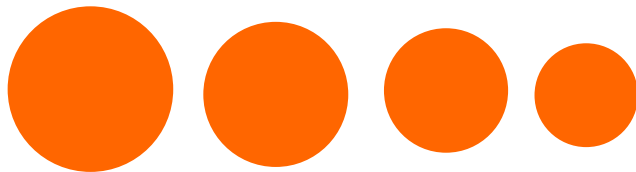
Bujur sangkar



Segi tiga

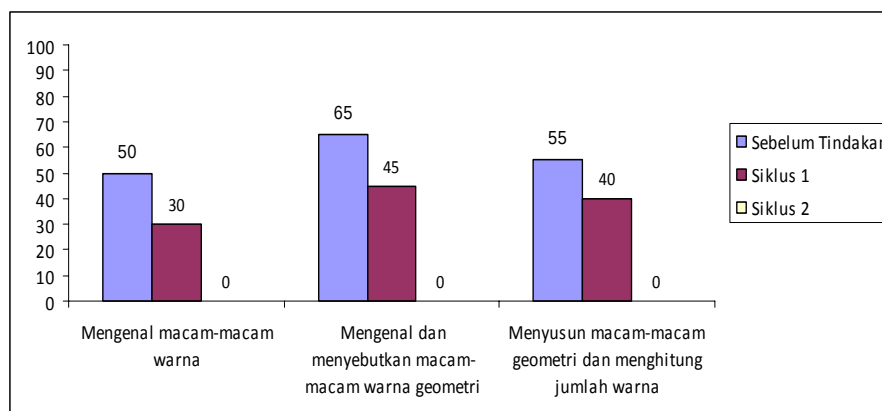


Persegi



Lingkaran

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi peningkatan pengetahuan tentang konsep warna anak dalam kategori rendah. Pada aspek menyebutkan macam-macam bentuk geometri pada kondisi awal 50%. Pada siklus 1 turun menjadi 30% dan turun lagi pada siklus 2 menjadi 0%. Untuk aspek mengelompokkan macam-macam warna puzzle geometri kondisi awal 65%, pada siklus 1 turun menjadi 45% dan turun lagi pada siklus 2 menjadi 0%. Untuk aspek menyusun macam-macam warna *puzzle* geometri pada kondisi awal 55% pada siklus 1 turun menjadi 40% dan turun lagi pada siklus 2 menjadi 0%. Penjelasan di atas dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



Grafik 12
Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengetahuan tentang
Konsep Warna Melalui Permainan *Puzzle* Geometri
(Kategori Rendah)

Penjelasan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan penurunan pada penilaian anak kategori rendah dalam tiga indikator yang telah dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan *puzzle* geometri menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengetahuan tentang konsep warna di TK Cempaka Putih Sicincin.
2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan secara sistematis.
3. Penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/ pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan *puzzle* geometri dilihat sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 15% sebelum tindakan, 27% setelah siklus I dan 92% setelah siklus II.
4. Setelah dilakukan siklus II terhadap permainan *puzzle* geometri terlihat meningkatnya keberhasilan aspek dibandingkan dengan siklus I.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka implikasinya tiap pendidikan terutama di sekolah tempat peneliti bertugas diharapkan agar lebih meningkatkan pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan memvariasikan kegiatan, metode, teknik, serta media agar pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini perhitungan waktu juga harus diperhatikan agar pembelajaran dapat dilakukan jadi efektif dan efisien.

C. Saran

Pentingnya peningkatan pengetahuan tentang konsep warna ini dapat dilakukan dengan menggunakan media *puzzle* geometri, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di TK Cempaka Sicincin Kecamatan 2 X 11 Enam lingkung yang berhasil dan sangat baik. Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Dalam memberikan setiap pembelajaran kepada anak sebaiknya guru merencanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan.
2. Suasana di dalam kelas hendaklah menyenangkan dan memiliki sirkulasi udara yang bagus agar pembelajaran berjalan dengan baik.
3. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru bisa memvariasikan media pembelajaran agar suasana pembelajaran menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan peneliti dengan kemampuan yang lebih baik dengan cara berbeda.
5. Melalui media *puzzle* geometri pengetahuan tentang konsep warna anak berkembang karena dalam pembelajaran tentang konsep warna ini anak bermain *puzzle* sambil mengenal warna.
6. Bagi pembaca, agar skripsi ini dapat menjadi masukan dalam kegiatan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Amran Ys Chaniago. 1995. *Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia.
- Depdikbud, (1996). *Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan (Alat Peraga) TK*. Jakarta:Depdikbud
- _____. (1998), *Petunjuk dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Dirdjend Dikdasmen.
- _____, (1988), *Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Anak Dini Usia*. Jakarta.
- Harisono D. 2007. *Apakah Siswa Kita Autis?*. Bandung : Tri Karsa Multi Media.
- Izzaty Rita Eka, (2005). *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Kajeng Handycraft, (2006), *Puzzle Oleh-Oleh Mendidik*. Yogyakarta
- Lerner dalam Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber TK Belajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Muhadi dan Johan. 1999. *Media Pengajaran*. Jakarta : Graindo.
- Mulyani dan Johan (1999), *Media Pengajaran*. Jakarta : Grafindo.
- Munawir Yusuf. 1997. *Mengenal Siswa Kesulitan Belajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Nana Sudjana (2001), *Media Pengajaran*, Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Nugraha, (2003), *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta : Puspa Swara.
- Patmodewo, Soemiarti. (1995). *Buku Ajar Pendidikan Pra Sekolah*. Prayitno, Elida, (1999). *Psikologi Perkembangan 1*. Padang : UNP.
- Piaget dalam Olson. 2008. *Teori Belajar*. Jakarta : Kencana.
- Prayitno. 1999. *Psikologi Perkembangan 1*. Padang : UNP.
- Rustam hakim. 1993. *Unsur Perencanaan dalam Arsitektur/ Landscape*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudono, Anggani (1995). *Alat Permainan dan Sumber TK Belajar*. Jakarta Depdikbud.
- Stevenne Averbach, (2007), *Smart Play Toys*. Jakarta : PT. Buana Ilmu Poj
- Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. PT. Rineka Cipta Jakarta
- Suparman, Eman, (2000). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, (Buku I). Bandung : Depdiknas Dirjen Dikdasmen. Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis.
- Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta ; Depdiknas.
- Tedja Putra. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia Sarana.