PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP WARNA ANAK MELALUI PERMAIN RODA PUTAR DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KAPELGAM SAKATO KECAMATAN BAYANG KABUPATEN PESISIR SELATAN

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

YELNI DESWITA

NIM : 1110614 / 2011

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2014

ABSTRAK

YELNI DESWITA, 2011 Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Melalui Permainan Roda Putar Di Pendidikan Anak Usia Dini Kapelgam Sakato Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pedidikan Universitas Negeri padang

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menggenal konsep warna masih rendah, warna yang mereka lihat sering tidak sesuai dengan apa yang mereka ucapkan peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menggenal konsep warna dan meningkatkan kwalitas anak dalam belajar di PAUD Kapelgam Sakato Bayang Pesisir Selatan melalui permainan Roda Putar.

Jenis penelitian yang di lakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) teknik penggumpulan data berupa obserpasi,dokomentasi penelitian subjek PAUD Kapelgam Sakato Bayang Pesisir Selatan Analisis data pada kelompok A yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki 10 orang anak perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini di laksanakan dua siklus.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan ke mampuan anak dalam menggenal konsep warna masih kurang maksimal dan di lanjutkan pada siklus II kemampuan anak menggenal konsep warna menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata tingkat ke berhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah di tetapkan.

Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna anak hasil dari penelitian ini bahwa melalui permainan roda putar dapat meningkatkan konsep warna anak dalam mengenal konsep warna di PAUD Kapelgam Sakato Bayang Pesisir Selatan.

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul	:	**Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Anak Melalui Permainan Roda Putar di Pendidikan Anak Usia DiniKapelgam Sakato Kecamatan Bayang Kebupaten Pesisir Selatan**
Nama	:	YELNI DESWITA
NIM	:	1110614/2011
Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 18 April 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dra. Hj. IZZATI, M. Pd	**SERLI MARLINA, M. Pd**
NIP. 19570502 198603 2 003	**NIP. 19860416 2008123 2 002**

Ketua Jurusan

Dra. Hj. YULSYOFRIEND, M. Pd
NIP. 19622030 198832 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Anak melalui Permainan Roda Putar di Pendidikan Anak Usia Dini Kapelgam Sakato Kecamatan Bayang

Nama : Yelni Deswita
NIM : 1110614/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2014

Tim Penguji,

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Dra Hj. Izzati, M. Pd	1.
Sekretaris	: Serli Marlina, M.Pd	2.
Anggota	: Dr Dadan Suryana	3.
Anggota	: Dra.Hj. Sri Hartati, M.Pd	4.
Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Yelni Deswita**
NIM/TM	: 1110614 / 2011
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	: PG-PAUD
Fakultas	: FIP UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Konsep Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Permain Roda Putar Di Pendidikan Anak Usia Dini Kapelgam Sakato Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan** " adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2014

yang menyatakan,

METERAI TEMPEL F706BABF564264069 ENAM RIBU RUPIAH 6000 DJP

Yelni Deswita

NIM. 1110614/2011

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : "**Peningkatan Kemampuan Konsep Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Permain Roda Putar Di Pendidikan Anak Usia Dini Kapelgam Sakato Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan"**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Serli Marlina. M. Pd selaku pembimbing yang telah memberikan motifasi dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend,M.Pd selaku Ketua Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan seluruh pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S, Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.

4. Bapak / Ibu Dosen Jurusan PG PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada peneliti.
5. Khususnya (Kedua Orang tua tercinta dan saudara) yang selalu memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang, tenaga dan waktu yang tidak ternilai harganya bagi peneliti hingga selesainya skripsi ini.
6. Kepala sekolah, para guru dan anak didik PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
7. Teman-teman angkatan 2011 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Sekali lagi peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada tim penguji yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti menerima saran, krtikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan.

Bayang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
ABSTRAK…… i
HALAMAN PERSETUJUAN……. ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI…….. iii
HALAMAN PERSEMBAHAN……... iv
SURAT PERNYATAAN…….. v
KATA PENGANTAR……... vi
DAFTAR ISI…….. viii
DAFTAR BAGAN……..... x
DAFTAR TABEL……. xi
DAFTAR GRAFIK……... xii
DAFTAR LAMPIRAN……..... xiii

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi Masalah..... 4
C. Pembatasan Masalah..... 5
D. Perumusan Masalah..... 5
E. Tujuan Penelitian..... 5
F. Manfaat Penelitian..... 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori..... 7
1. Konsep Hakikat Anak Usia Dini..... 7
a. Pengertian Anak Usia Dini..... 7
b. Karakteristik Anak Usia Dini..... 8
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini..... 9
a. Pengertian Anak Usia Dini..... 9
b. Tujuan pendidikan anak usia dini..... 10
c. Manfaat pendidikan anak usia dini..... 13
3. Perkembangan konsep warna..... 15
a. Pengertian konsep warna..... 15
b. Warna pokok yang harus dikenal anak..... 16
4. Bermain pada anak usia dini..... 17
a. Pengertian bermain pada anak usia dini..... 17
b. Tujuan bermain..... 18
c. Karakter bermain..... 19
d. Manfaat bermain bagi anak..... 20
B. Penelitian Yang Relevan..... 22
C. Kerangka Berfikir…..... 22
D. Hipotesis Tindakan..... 23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian..... 24
B. Tempat dan Waktu Penelitian…….. 24
C. Subjek Penelitian..... 24
D. Prosedur Penelitian..... 25
E. Definisi Operasional..... 40
F. Instrumentasi……..... 41
G. Teknik Pengumpulan Data……..... 42
H. Teknik Analisis Data..... 43
I. Indikator Keberhasilan…….. 44

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data…….. 45
B. Analisis Data……..... 85
C. Pembahasan……..... 95

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan……..... 99
B. Implikasi……..... 99
C. Saran……..... 100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Berfikir ……	22
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas ……	26

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna Melalui Permainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).	46
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna MelaluiPermainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (Pertemuan Pertama)	51
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna MelaluiPermainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (Pertemuan Kedua)	55
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna MelaluiPermainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (Pertemuan Ketiga)	60
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Konsep Warna Anak Menggunakan Permainan Konsep Warna Siklus I Pertemuan 1,2,3	64
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak mengenal konsep Warna Melalui Permainan Roda Putar Pada Siklus II Pertemuan Pertama	69
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam KonsepWarna Melalui Permainan Roda PutarPada Siklus II Pertemuan Pertemuan Kedua	73
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Wa Melalui Permainan Roda Putar PadaSiklus II Pertemuan Ketiga	77
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Konsep Warna AUD Melalui Permainan Roda Putar Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3	81
Tabel 10	Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Anak Kategori Sangat tinggi)	87
Tabel 11	Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Anak Kategori tinggi)	89
Tabel 12	Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I PertemuanKetiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga(Anak Kategori rendah)	91
Tabel 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Anak Menggunakan Permainan Roda putar Kondisi Awal Siklus I Pertemuan ketiga, Siklus II pertemuan Ketiga	93

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna Melalui Permainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).	46
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna MelaluiPermainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (Pertemuan Pertama)	53
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna MelaluiPermainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (Pertemuan Kedua)	57
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna MelaluiPermainan Roda Putar Pada Kondisi Awal (Pertemuan Ketiga)	62
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Konsep Warna Anak Menggunakan Permainan Konsep Warna Siklus I Pertemuan 1,2,3	66
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak mengenal konsep Warna Melalui Permainan Roda Putar Pada Siklus II Pertemuan Pertama	70
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam KonsepWarna Melalui Permainan Roda PutarPada Siklus II Pertemuan Pertemuan Kedua	75
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Konsep Warna Melalui Permainan Roda Putar PadaSiklus II Pertemuan Ketiga	79
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Konsep Warna AUD Melalui Permainan Roda Putar Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3	83
Grafik 10	Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Anak Kategori Sangat tinggi)	88
Grafik 11	Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Anak Kategori tinggi)	90
Grafik 12	Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I PertemuanKetiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga(Anak Kategori rendah)	92
Grafik 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Anak Menggunakan Permainan Roda putar Kondisi Awal Siklus I Pertemuan ketiga, Siklus II pertemuan Ketiga	95

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. (RKH 102
Lampiran 2 (RKH) Siklus 2..... 104
Lampiran 3 Lembar Penilaian 109
Lampiran 4 Dokumentasi 112
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dari FIP 115
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dari UPTD..... 116
Lampiran 7 Keterangan Penelitian..... 117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertingal dari bangsa lain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan formal dari sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini proses pembelajaran merupakan serangkaian proses pembuatan guru dan peserta didik atas dasar berhubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Semua unsur dalam tujuan pembelajaran saling menunjang untuk terciptanya suatu kondisi pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga anak dapat menikmati masa kecil yang pada akhirnya anak dapat memahaminya dan membangun kontruksi pembangunan.

Penciptaan kondisi pembelajaran tersebut membutuhkan suatu kemampuan dan keterampilan khusus dari seorang guru, guru perlu merumuskan dan merencanakan berbagai pengalaman belajar (*Learning Experience*) yang bisa diperoleh anak selain itu untuk mengetahui apakah standar kompetensi yang ditetapkan telah dicapai atau belum, seorang guru membutuhkan suatu alat ukur yang dapat mengukur indikator - indikator yang ada. Hal ini memerlukan suatu pemahaman tehadap suatu materi pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembina yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga sampai usia enam tahun yang

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertubuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mamiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah berlansung untuk usia 0-6 tahun,pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak di masa akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitas anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan, pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat

Dalam proses belajar mengajar di PAUD anak akan di ajarkan tentang hal-hal yang baru, dalam melakukan tahap tersebut tentu guru menggunakan media sebagai sumber belajar penyalur pesan sebagai media akan menghasilkan proses dari belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantu media, karena guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

Usia 3-4 tahun tergolong kepada kelompok bermain, permainan aktifitas bertujuan untuk melatih kemandirian. Untuk menguasai kemampuan adaptasi yaitu kemampuan yang dibutuhkan pada anak usia 3 - 4 tahun pun dapat menciptakan apapun yang diinginkan melalui benda-benda disekitarnya, diusia 3 - 4 tahun ini anak dapat menciptakan roket dari bahan-bahan yang tidak berguna, pengalaman yang diperoleh

anak dari lingkungantermasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitas anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan, pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia kebutuhan dan minat anak.

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Berdasarkan kondisi jenis-jenis warna, warna dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
2. Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan menolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.
3. Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dan sebagainya. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.
4. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.

Apa anak usia 3 - 4 tahun harus mengenal warna, dengan mengenal warna anak bisa mengenal sepatu warna pakaian yang dipakainya dan permainan yang ada disekeliling anak. Warna yang sudah dapat dikenali anak akan mudah membantu si anak dalam proses pembelajar disekolah. Permainan yang sangat mudah dipahami anak adalah bermin roda putar. Permainan ini sangat menyenangkan karena dalam permainan ini banyak menghimpun berbagai warna. Anak dalam hal ini dapat membedakan berbagai macam warna yang ada dipermainan roda putar. Di antara warna yang terdapat di dalam permainan roda putar adalah warna kuning, merah, biru, hijau, ungu, hitam, coklat dan merah muda.

Selama pengamatan yang peneliti lakukan, maka peneliti menemukan masalah yaitu banyaknya anak yang tidak bisa membedakan warna. Karena warna yang mereka lihat tidak sesuai dengan apa yang mereka ucapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul ”**Peningkatan Kemampuan Konsep Warna Pada Anak Melalui Permainan Roda Putar Di PAUD Kapelgam Sakato Pesisir Selatan**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya anak yang belum mengenal warna.
2. Anak tidak bisa membedakan warna.
3. Warna yang mereka lihat sering tidak sesuai dengan apa yang mereka ucapkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu anak yang belum mampu dalam mengenal warna.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut bagaimanakah permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan konsep warna pada anak.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna, melalui permainan roda putar di PAUD Kapelgam Sakato.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak

   Melalui permainan roda putar akan dapat memotivasi anak untuk lebih kreatif, aktif dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membedakan warna sesuai dengan namanya.

2. Manfaat bagi guru

   Dengan terancangnya permainan ini akan lebih memperkaya pengetahuan guru tentang permainan dan lebih efektif dalam mengajarkan anak membedakan warna sesuai dengan warna.

3. Manfaat bagi sekolah

   Sebagai sumbangan pemikiran bagi sekolah dan menambah bentuk permainan dengan media edukatif.

4. Manfaat bagi peneliti

   Untuk membekali diri agar lebih profesional dalam mendidik dan menjadi sebuah ilmu pengetahuan dan pengalaman

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihatnya, apalagi diajarkan. Proses pendidikan anak usia dini mejadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya.

Menurut NAEYC (*Nation Education For Young Children*) (2007 : 10) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun. Menurut define ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut.

Hurlock (2005 : 31) menyatakan bahwa masa kanak kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan 3 alasan yaitu :

1. Anak senang mengulang ulang suatu aktifitas dengan senang hati sampai mereka terampil melakukan kegiatan.
2. Anak bersifat pemberani, tidak terhambat oleh rasa takut.

3. Anak mudah dan cepat belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa usia dini tumbuh dan berkembang sesuai kelompok usianya. Dimana anak usia antara 0 – 8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan secara berkelanjutan, baik secara pertumbuhan, perkembangan fisik kognitif, sosial emosional, kreatifitas maupun bahasa secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Hurlock dalam kartini (2005 : 185) mengemukakan karakteristik masa usia taman kanak –kanak yaitu ; 1) Anak usia TK adalah usia prasekolah, 2) Masa TK adalah masa berkelompok, 3) Masa TK adalah masa meniru, 4) Masa TK adalah masa bermain, dan 5) Masa TK memiliki keragaman.

Solehudin dalam Masitoh (2006:64) mengungkapkan karakteristik anak adalah "Unik, aktif, rasa ingin tahu, tinggi, egosentris, berjiwa pertualangan, daya kosentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman", keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak –Kanak.

Sejalan dengan pendapat di atas Hartati (2005 : 11) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah yang pertama itu bersifat egosentris, kedua anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, ketiga anak adalah makhluk sosial, keempat anak adalah anak bersifat unik, kelima anak adalah anak

umumnya kaya dengan fantasi, keenam anak memiliki daya kosentrasi yang pendek, dan yang ke tujuh anak merupakan masa belajar yang potensial.

Dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang bersifat unik, aktif, egosentris dan bersifat ingin tahunya sangat tinggi. Oleh sebab itu, guru harus dapat memahami karakteristik anak agar memudahkan guru dalam menyelesaikan setiap konflik yang dialami anak dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. .

a. **Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Menurut Sujiono (2009:7) usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat. Usia dini disebut usia emas (*golden ege*). Makanan yang bergizi serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan melibatkan seluruh anak mencakup kepedulian anak perkembangan fisik, koqnitif, dan sosial anak. Pembelajaran diorganisasikan sesuai dengan minat - minat dan gaya belajar anak (Santrok:2007).

Berbagai bentuk PAUD telah didirikan, baik berupa Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak mau pun Taman Kanak –Kanak. Hal ini terwujud berkat semakin pedulinya pemerintahan maupun masyarakat

terhadap kemajuan dunia pendidikan dan pentingnya investasi dibidang pendidikan demi kemajuan bangsa nantinya, Suyanto (2005 : 3) menyatakan, ”PAUD berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara – negara maju karna mengembangkan Sumber Daya Manusia lebih mudah dilakukan sejak usia dini.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa PAUD merupakan salah satu lembaga pendidikan format yang menampung dan berusaha untuk memberikan layanan kebutuhan anak usia 0 - 6 tahun dengan berbagai bentuk lembaga dan kegiatannya.

b. **Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah membantu anak untuk terus belajar sepanjang hayat guna menguasai keterampilan hidup. Tujuan tersebut seiring dengan UU Sisdiknas yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembelajaran bagi anak usia dini bukan berorientasi pada sisi akademis saja. PAUD lebih dititikberatkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, intelektual, sosial-emosi serta seluruh kecerdasan (Kecerdasan Jamak). Dengan demikian, PAUD yang

diselenggarakan harus dapat mengakomodasi semua aspek pengembangan anak dalam suasana yang menyenangkan dan menimbulkan minat anak.

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sedangkan berdasarkan tinjauan aspek didaktis psikologis tujuan pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini yang khusus adalah: Menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri *(self help)*, yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu merawat dan menjaga kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain. Meletakkan dasar - dasar tentang bagaimana seharusnya belajar *(learning how to learn).* Hal ini sesuai dengan perkembangan paradigma baru dunia pendidikan melalui empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together* yang dalam implementasinya di lembaga PAUD dilakukan melalui pendekatan *learning by playing*, belajar yang menyenangkan *(joyful learning)* serta menumbuh-kembangkan keterampilan hidup *(life skills)* sederhana sedini mungkin.

Kebijakan Depdiknas (2006 : 2) dibidang PAUD, termasuk PAUD Nonformal dalam pedoman Teknis pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini adalah 1) Meningkatkan pemerataan dan akses layanan PAUD, 2)

Meningkatkan mutu, relevansi dan daya saing PAUD, 3) Meningkatkan *good Governance*, akuantabilitas, dan pencitraan yang positif dibidang PAUD”

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Beberapa karakteristik pendidikan anak usia dini menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2010 : 25) adalah :

a. Menciptakan suasana yang aman, nyaman, bersih dan menarik.
b. Pembelajaran berpusat pada anak dan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong kreativitas siswa serta kemandirian.
c. Sesuai dengan tahap pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak serta kebutuhan dan kepentingan terbaik anak.
d. Mengintegrasikan kebutuhan anak terhadap kesehatan, gizi stimulasi psikososial dan memperhatikan latar belakang ekonomi, sosial dan budaya anak.
e. Memperhatikan bakat minat dan kemampuan masing masing anak.
f. Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode dan alat bermain yang tepat dan berfariasi serta menfaatkan berbagai sumber belajar yang ada dilingkungan.
g. Pemilihan teknik dan alat penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan.
h. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap berkesinambungan dan sifat pembiasan.
i. Kegiatan yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Sesuai dengan karakteristik dan cara belajar anak, maka menurut Samsudin (2008 : 29) pendidikan anak usia dini memiliki karakter sebagai berikut :

a. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.
b. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak.
c. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak.
d. Pembelajaran berpusat pada anak.
e. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik.
f. Kegiatan pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan).
g. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.
h. Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang konduktif.
i. Pembelajaran yang demokratif.
j. Pembelajaran yang bermakna.

Beberapa uraian mengenai karakteristik pendidikan anak usia dini diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini ditekankan pada pemberian materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan layak bagi anak, karena latar belakang anak yang unik dan berbeda maka pemilihan metode dan alat bermain yang digunakan juga harus inspiratif sehingga kegiatan belajar menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakteristik anak semenjak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini juga merupakan lingkungan

sosial bagi perkembangan fisik motorik, kognitif maupun psikomotor anak, belajar sambil bermain dan bermain untuk belajar dapat pula diwujudkan di Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini bermanfaat sekali bagi anak dengan memberikan pelajaran pada anak usia dini, anak anak akan menjadi terbiasa dan akhirnya akan menyukai pelajaran sehingga apa yang diharapkan orang tua agar anak menjadi orang yang bertaqwa.

Menurut Bradekamp (2002 : 22) adalah : a) Anak bersifat unik, masing masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan masing masing. b) Mengekpresikan perilakunya secara spontan. Perilaku yang ditampilkan anak pada umumnya relative asli dan tidak ditutupi. c) Aktif dan energik. Anak senang melakukan berbagai aktifitas, apalagi jika dihadapkan dengan kegiatan baru dan menantang. d) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terhadap hal baru. e) Eksploratif dan berjiwa petualang. Karena terdorong rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala hal, anak senang dengan hal hal yang imajinatif. f) Masih mudah frustasi. Anak pada umumnya mudah menangis, mudah marah bila keinginannya tidak terpenuhi.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia dini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar.

Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila petanyaan anak belum dijawab, maka anak terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan dasar anak dapat dikembangkan dengan cara mengekspresikan perilaku anak secara spontan berupa bersikap aktif dalam mengambil keputusan, serta rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap sesuatu yang belum dipahaminya.

3. Perkembangan Konsep Warna

a. Pengertian Konsep Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, putih, hitam, hijau, dan sebagainya; untuk menyatakan corak rupa yang sebagai benda di belakangnya, Kridalaksana (2007: 9). Hal yang senada juga dikemukakan oleh Berlin dan Kay (2004) yang menyatakan bahwa warna adalah sifat-sifat desain universal dari sistem persepsi visual manusia sangat kuat membatasi sistem terminology yang ditemukan dalam bahasa dunia, dari subkelompok yang sangat kecil sampai besar. Sejalan dengan kedua pengertian sebelumnya, Haruyahya (2005) juga menyatakan bahwa warna dipahami sebagai suatu konsep yang membantu kita mengenali sifat-sifat berbagai objek dan mendefinisikannya dengan tepat. Jadi, bahasa nonverbal sebagai makna warna adalah komunikasi tanpa kata yang berhubungan dengan dunia luar dan membantu untuk mengenali sifat - sifat berbagai objek.

b. Warna pokok yang harus dikenal anak

Teori Brewster membagi warna - warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

a) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna–warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna–warna dasar (Ali Nugraha, 2008: 37). Warna–warna lain terbentuk dari kombinasi warna–warna primer. Menurut Prang, warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan *cyan*. Oleh karena itu, apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan magenta, sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi membuktikan bahwa campuran warna–warna primer menghasilkan warna–warna sekunder.

c) Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga.

d) Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam.

4. Bermain pada anak usia dini

a. Pengertian Bermain pada anak usia dini

Montolulu, (2007:1.18) Bermain merupakan suatu salauran keluar bagi ungkapan perasaan - perasaan negatif, permusuhan dan penyerangan (Anggression), misalnya tanah liat atau plastisin dapat dipukul-pukul atau ditumbuk-tumbuk, bola dapat ditendang dan dilempar-lempar ketembok. Anak dengan bebas mengeluarkan aneka ragam perasaan emosinya dengan main sepuasnya sampai letih dan melepaskan kategangan yang dirasakan. Anak membutuhkan pengalaman-pengalaman yang akan membantu perkembangan emosinya kearah keseimbangan dan kematangan emosi.

Menurut Mayesti (2009:144) mengatakan bermain adalah kegiatan yang anak - anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain belajar dan bekerja. Anak - anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

b. Tujuan bermain

Kegiatan bermain dilakukan anak secara spontan tanpa tujuan Namun secara keilmuan bermain jelas mempunyai tujuan,menurut Moeslichatoen (1999;32) antara lain :

1. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, koniqtif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.
2. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar melalui kegiatan merayap, merangkak, melompat, menendang, melempar dan lain – lain
3. Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih menggunakan kemampuan koqnitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
4. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreatifitasnya.

Moeslichation (2004;32) menyatakan bahwa: ”kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, koqnitif, bahasa, kreatifitas, emosional, dan sosial”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai, berekspresimen dengan berbagai macam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah, berkerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

c. Karakteristik bermain

Pada dasarnya anak – anak selalu termotivasi utuk bermain artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain,baik berkelompok maupun sendirian tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberi kepuasan baginya

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dalam Mayke S, (2001 : 16) diungkapkan adanya beberapa karakteristik bermain yaitu sebagai berikut :

1. Dilakukan berdasarkan motifasi instrinsik, maksudnya muncul atas kemauan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi – emosi yang positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (valid) bagi anak.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak usia dini sangat membutuhkan kegiatan bermain.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkn hasil akhir, saat bermain perhatikan anak –anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang lebih dicapai.
5. Bebas memilih,dan ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak – anak.
6. Mempunyai kualitas pura –pura kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari –hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan segala potensi yang ada padanya, baik dari segifisik maupun psikisnya melalui segala macam bentuk permainan.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Montolalu (2005 : 1.15) bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif,sosial, emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Nakita (2005:55) merinci beberapa manfaat bermain meliputi 3 ranah yaitu:

1) Fisik Motorik : anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya.
2) Sosial Emosional : anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang ada kelekatan dengan orang tua.
3) Kognitif : anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam dan asin.Ia pun belajar pengenalan konsep angka.

Bermain merupakan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga untuk menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwamanfaat bermain sangat besar bagi anak, dimana dengan bermain merupakan suatu pemenuhan kebutuhan anak, selain itu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, serta melalui bermain pula anak dapat membangun sendiri pengetahuannya.

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatakegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman-teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menumbuhkan perbendahaaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara kesendirian.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah melakukan studi kepustakaan maka peneliti menemukan suatu penelitian yang telah dilakukan oleh:

Yeni Susilo Wati (2011) yang berjudul peningkatan kemampuan konsep sains sederhana anak melalui permainan campur warna di TK Pertiwi I Kecamatan Padang Barat Kota Padang. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan konsep sederhana anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan campur warna.

Nila Wati (2011) yang berjudul upaya meningkatkan pembelajaran konsep sains melalui metode eksperimen pencampuran warna di TK Nirwana Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman. Hasil penelitian menyimpilkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran konsep sains anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan metode eksperimen pencampuran warna.

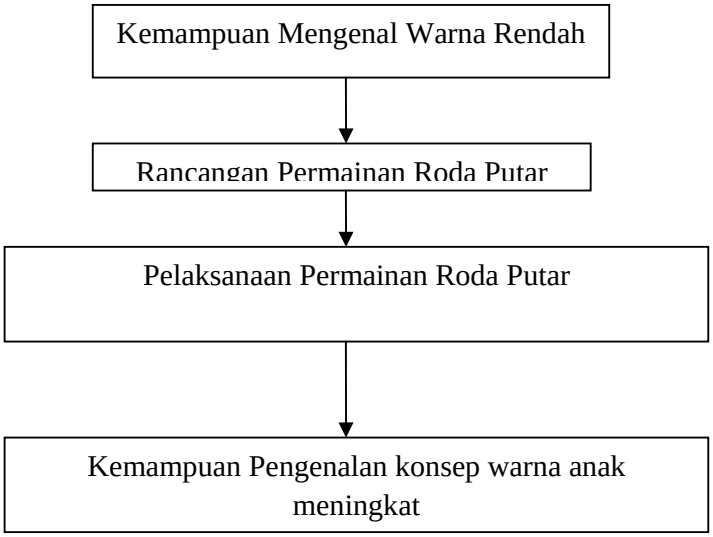
Persamaan dari hasil penelitian tersebut adalah sama-sama terjadi peningkatan koqnitif anak setiap siklusnya.sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini sama-sama upaya peningkatan kemampuan konsep warna pada anak,akan tetepi menggunakan,permainan roda putar di PAUD Kapelgam Sakato Bayang.

C. Kerangka Berfikir

Pengenalan konsep angka pada anak usia dini berpengaruh kepada perkembangan intelektual. Pengenalan konsep warna pada anak usia dini bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tetapi juga imajinatif dan artistik. Pemahaman ruang keterampilan kognitif serta pola berfikir kreatif. Salah satu permainan yang digunakan

untuk pengenalan konsep warna adalah permainan roda putar, salah satu permainan yang digunakan untuk pengenalan konsep warna pada anak adalah permainan roda putar.

Dengan menggunakan permainan roda putar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal konsep warna di PAUD Kapelgam Sakato Bayang Pesisir Selatan.



Bagan 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “ Kemampuan konsep warna anak melalui permainan roda putar di PAUD Kapelgam Sakato Kabupaten Pesisir Selatan” dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian diatas untuk peningkatan kemampuan dalam mengenal warna dilakukan melalui permainan roda putar makadapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. permainan roda putar di PAUD Kapelgam Sakato pada kelompok A. Setelah permainan roda putar, menunjukkan hasilbaik pada siklus I, masih sedikit,
2. setelah diadakan siklus II terhadap warna dalam mengenal konsep warna anak melalui permainan roda putar,terjadi peningkatan dalam kemampuan anak dalam mengenal warna,ternysta pada siklus II terjadi peningkatan melebihi KKM.
3. Berati permainan roda putar merupakan strategi yang paling tepat untuk meningkatkan warna dalam mengenal konsep warna anak sangat menentukan kecerdasan mereka pada masa mendatang sudah mencapai KKM.
4. Permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep warna

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan Pendidikan Anak Usia Dini dapat disimpulk bahwa implikasinya sebagai berikut :

1. Selama ini warna dapat dimainkan dengan lingkungan keluarga, setelah pengenalan warna di modifikasi menjadi permainan roda putar, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak dalam pembelajaran.
2. Melalui permainan roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang digunakan belum pernah sebelumnya digunakan.
3. Aplikasi permainan roda putar dapat memudahkan guru dalam meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan warna melalui permainan roda putar dapat mencerdaskan anak, karena permainan ini sangat menarik bagi anak sehingga memudahkan guru dalam meningkatkan pengenalan warna.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini di ajukan saran saran yang membangun demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas pada masa akan datang.

1. Untuk merangsang dan meningkatkan konsep warna anak usia dini dalam kreatif dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan roda putar yang di ajar di pendidikan di PAUD Kapelgam Sakato Bayang merupakan kebutuhan anak.
2. Khususnya bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian, upaya pada masa yang akan datang untuk dapat mengekpresikan

lebih mendalam tentang mengenal warna melalui permainan roda putar di PAUD Kapelgam Sakato.

3. Hendaknya guru menerapkan permainan roda putar ini di PAUD Kapelgam Sakato untuk meningkatkan konsep warna anak.
4. Agar pihak PAUD memberikan motivasi kepada guru agar menciptakan pembelajaran konsep warna di PAUD Kapelgam Sakato.
5. Bagi akademis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatifitas dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan warna anak, sebaiknya guru yang mengajar di PAUD Kapelgam Sakato perlu memahami kebutuhan dari masalah anak belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. Dkk. 2010. *Karakteristik Anak Usia Dini. Jakart*a : Universitas Terbuka

Aristoteles. 2005. *Dasar Dasar Pendidikan TK.* Jakarta. Universitas Terbuka

Adriyani. 2009. *Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Dadu Untuk Mengembangkan Kemampuan Bilangan Anak di TK Bunda Balita*. Padang : UNP (Skripsi yang tidak diresmikan)

Depdiknas 2003 *Undang - Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*.Jakarta : Depdiknas

----------2002. *Tujuan Pembelajaran Berhitung Tentang Pendidikan Nasional.* Jakarta

: Depdiknas

Hurlock. 1993. *Permainan Berhitung Anak Usia Dini.* Padang. FIP. UNP

Piaget. Jean. 2001. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Masitoh. Dkk. 2005. *Kemampuan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

---------- Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

---------- Dkk. 2009. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Montesori. Maria. 2005. *Dasar Dasar Pendidikan TK.* Jakarta. Universitas Terbuka

Sari. 2001. *Startegi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Kepohkencono Pucakwangi : TK Lestari Mulyo Desa Kepoh kencono Pucakwangi

Santoso. 2009. *Dasar Dasar Pendidikan TK*. Jakarta : Universitas Terbuka

Suyanto, Slamet 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jakarta. Universitas Terbuka

Solehudin. 2002. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka

Yanti. 2011. *Peningkatan kemampuan kognitif.* Padang : TK Perword. Padang:UNP (Skripsi yang tidak diresmikan)