

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DENGAN METODE EKSPERIMEN BERMAIN WARNA PADA ANAK KELOMPOK B TK KHADIJAH 202 KARANGSARI SEMPU

Nur Asiyah

Abstract

The ability to know the color is very important in a child's life. Process to improve children's ability to recognize colors can be improved through a learning process that involves children in finding something of his own experience in learning. It can enhance the formation of children's cognitive structure so that the child is able to know, discover and understand conceptually color. The purpose of this study to describe how to improve children's ability to recognize colors through the experimental method in group B TK Khadijah 202 Karangsari Sempu. The results showed the experimental method can improve the ability to know the color of the child with the percentage 62.50% achieve mastery class.

Keywords : The Ability To Recognize Colors, The Experimental Method

Pendahuluan

Manusia diciptakan Allah SWT antara satu dengan yang lainnya, seperti halnya dengan anak didik kita yang terlahir dari berbagai individu dimana masing-masing individu memiliki pribadi yang berbeda. Hal ini tergantung dari karakteristik yang diwariskan masing-masing individu. Selain itu, perolehan pengalaman tertentu, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah dapat menjadikan pribadi yang berbeda antara satu dan yang lain.

Menurut penjelasan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pada pasal 28 ayat 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan usia dini jalur pendidikan formal terbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Roudhotul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat". Selain itu pada ayat 4 yang berbunyi " Pendidikan usia dini pada jalur nonformal terbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat". Penyelenggaraan TK dimaksud untuk mempersiapkan anak untuk memasuki dunia belajar, sehingga anak akan relatif lebih siap untuk belajar di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Sering orang tua melakukan hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak. Hal ini dilakukan tanpa sadar atau kurang pengetahuan. Seringkali kita mendengar seorang anak yang bertanya suatu hal kepada orang tua, dan orang tua menganggap anak tersebut belum dapat mengerti jika dijelaskan. Akhirnya orang tua memberi jawaban yang tidak sesuai. Seorang anak yang bertanya merupakan anak yang kreatif yang selalu ingin tahu. Namun kenyataan banyak hal seperti ini tidak diperhatikan oleh orang tua.

Apabila di sekolah tidak dibangun suasana yang memberikan kesempatan untuk anak menjadi kreatif. Guru yang mengharuskan anak hanya memberi satu jawaban tanpa pilihan lainnya, hal ini akan menjadikan berfikir pasif padahal anak dituntut untuk berpikir aktif yang merupakan dasar untuk berfikir kreatif yaitu anak dibiarkan membuat beberapa jawaban atas sesuatu permasalahan. Secara umum guru diharapkan menciptakan kondisi yang baik, yang memungkinkan setiap peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya.

Kondisi lingkungan disekitar anak sangat berperan besar dalam menumbuhkembangkan kemampuan anak. Lingkungan yang sempit akan menyebabkan anak tidak berkesempatan untuk mengumpulkan ide-ide cemerlang, sehingga dapat menyebabkan kemampuan yang dimiliki anak dengan sendiri akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung. Untuk itu agar kemampuan anak tetap kreatif, maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak.

Banyak sekali metode pembelajaran yang berarti untuk melakukan sesuatu atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode sering disamakan dengan keseluruhan dari teknik mengajar. Sebenarnya hal utama dalam mengajar yaitu menyangkup cara-cara menyajikan suatu bahan pelajaran pada situasi tertentu.

Pemakaian metode pembelajaran dapat dirasakan perlu bila suatu mata pelajaran diberikan kepada kelas yang jumlahnya besar. Secara umum sekolah di Indonesia menggunakan dua golongan besar metode pembelajaran yaitu metode mengajar individu dan metode mengajar kelompok. Namun metode mengajar kelompok lebih dominan di gunakan oleh guru.

Salah satu metode pembelajaran adalah metode eksperimen yang dapat membuat anak didik lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri daripada hanya menerima kata buku atau guru. Metode eksperimen merupakan metode yang membarikan kesempatan kepada anak didik untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Dengan metode ini, anak didik diharapkan dapat sepenuhnya terlibat dalam perencanaan eksperimen, melakukan, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

Menyadari peranannya yang sangat strategis TK Khadijah 202 Karangsari Sempu Banyuwangi tepat berada di tengah-tengah masyarakat sehingga dituntu untuk bisa memuaskan konsumen yang dalam hal ini adalah siswa TK Khadijah 202 itu sendiri, demi pelayanan yang lebih baik untuk mencerdaskan anak didik. Sehingga dilakukan inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Pada anak kelompok B TK Khadijah 202 Karangsari, yang mempunyai nilai belajar yang belum maksimal pada pembelajaran pengenalan warna. Akibat belum maksimalnya guru dalam menggunakan metode pada pembelajaran pengenalan warna.

Upaya meningkatkan kemampuan pengenalan warna dianggap perlu di kelompok B TK Khadijah 202 Karangsari. Alasan tersebut melatari penulis mencoba mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Bermain Warna Pada Anak Kelompok B TK Khadijah 202 Karangsari”.

Kemampuan Mengenal Warna dalam Membentuk Struktur Kognitif Anak

Secara etimologi “kemampuan”, diartikan kesanggupan dan kecakapan (Poerwadarminta, 1996). Beberapa ahli menjelaskan tentang kemampuan diantaranya, Gagne (1988) berpendapat bahwa kemampuan. Robbins (1988:46) mendefinisikan “ kemampuan” adalah kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas peningkatan kemampuan mengenal warna yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses meningkatkan kecakapan anak dalam mengenal warna melalui proses

meningkatkan kecakapan anak dalam mengenal warna melalui proses pembelajaran agar anak mampu mengetahui menemukan dan memahami warna secara konsep sehingga struktur kognitif anak dapat terbentuk berdasarkan temuan dan pengalaman sendiri.

Mengenal warna merupakan salah satu indikator sains yang termasuk ke dalam bidang pengembangan kognitif. Mengenalkan warna pada anak dapat, membentuk struktur kognitif anak, dalam proses pembelajaran anak akan dikenalkan pada bagaimana warna dibentuk. Anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahaman akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini anak mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya.

Pada dasarnya dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal warna harus mengacu pada pembelajaran yang sistematis. Ada beberapa istilah yang harus dipahami dalam standar kompetensi kurikulum TK dijelaskan bahwa kompetensi dasar merupakan pengembangan potensi perkembangan anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan ujiannya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dapat dikenal melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati.

Adapun dalam mengenal warna kompetensi dasar yang diharapkan yaitu anak mempunyai kemampuan menunjukkan, menyebutkan dan mengurai warna sekunder dan warna netral, seperti warna hijau, jingga, ungu, merah dan hitam). Adapun yang dimaksud menunjukkan warna yaitu dengan cara anak dapat memperlihatkan warna dengan tepat, dapat mendemonstrasikan warna sekunder dan mencocokkan warna. Selain itu, yang dimaksud dengan menyebutkan warna yaitu anak mampu mengucapkan dengan benar antara warna primer dan warna sekunder, misalnya warna biru muda merupakan campuran dari warna biru dan warna putih. Sedangkan yang dimaksud dengan mengurai warna yaitu anak mampu mengelompokkan warna primer dan warna sekunder, misalnya dalam warna sekunder terdapat warna jingga yang merupakan campuran warna merah dan kuning.

Pembelajaran Mengenal Warna di Taman Kanak-kanak

Pembelajaran warna merupakan implementasi kurikulum di TK. Kurikulum tersebut dipaparkan bahwa mengenal warna merupakan salah satu

indikator dari perkembangan kognitif anak. Menurut pendapat Nugraha (2008:544) terdapat beberapa saran dalam mengajarkan warna pada anak didik diantaranya yaitu, pada tahap awal memberikan materi yang sederhana dan kongkrit sesuai dengan perkembangan kognitif dan cara berpikir anak. Tahap kedua menggunakan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Pada tahap ke tiga setiap kegiatan pembelajaran menggunakan aktivitas yang beragam agar anak didik dapat memiliki pengalaman belajar terutama tentang warna. Tahap ke empat harus kreatif dan memiliki tanggung jawab penuh dalam memberikan materi tentang warna.

Setelah mengkaji tentang tahapan dalam mengajarkan warna pada anak, dalam implementasi yang digunakan tetap mengacu pada prinsip pembelajaran yang dilakukan di TK, yaitu melalui bermain. Adapun fungsi bermain dalam kemampuan intelektual anak menurut Aryanto dan Erica (2003:79) dapat dilihat pada beberapa hal berikut ini:

1. Merangsang Perkembangan Kognitif

Dengan bermain, sensori-motor (indra-pergerakan) anak dapat menganal jenis-jenis warna. Permainan fisik pada pembelajaran dapat mengetahui batas kemampuan anak. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi dan fantasi).

2. Membangun Struktur Kognitif

Melalui permainan anak didik akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahaman anak akan lebih banyak dan lebih dalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, anak dapat mengubah informasi yang lama sehingga mendapatkan pengetahuan yang baru. Jadi melalui bermain, struktur kognitif anak terus diperkaya, diperdalam dan diperbarui sehingga semakin sempurna.

3. Membangun Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan,

meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan. Permainan dapat mengasah kepekaan anak didik akan keteraturan, urutan dan waktu.

4. Belajar Memecahkan Masalah

Anak didik di dalam permainan akan menemukan berbagai masalah sehingga bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui bahwa ada beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah. Permainan juga memungkinkan anak didik bertahan lebih lama dalam menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang dihadapi dapat dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup adanya imajinasi aktif anak didik. Imajinasi aktif akan mencegah timbulnya kebosanan yang terjadi pada anak didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Solehuddin (2008: 88) bahwa "Bermain dapat mengembangkan keterampilan intelektual disaat anak terlibat mengamati berbagai warna".

Dengan demikian pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak akan banyak menghasilkan pengalaman berharga bagi anak. Begitu juga dengan pembelajaran mengenal warna di TK dimana anak didik diajak bermain dengan warna. Hal tersebut tanpa disadari oleh anak bahwa mereka sedang mengadakan proses pembelajaran.

Metode Eksperimen Bermain Warna

Metode eksperimen menurut Ramayulis (2001:172) adalah apabila seorang murid melakukan suatu percobaan dan setiap proses dan hasil percobaan itu diamati oleh murid. Joko Tri Prasetyo (1992:62) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah metode pengajaran dimana guru dan murid bersama-sama mengerjakan sesuatu sebagai latihan praktis dari apa yang diketahui. Selanjutnya menurut Winataputra (1994) metode eksperimen adalah tindakan atau cara menurut siswa secara aktif mengamati dan membuktikan sendiri tentang apa yang dipelajari dengan mengikuti proyek, objek, menganalisa dan menarik kesimpulan. Sedangkan menurut Usman (2002: 45) adalah pengajaran dimana guru dan murid bersama-sama melakukan suatu

latihan atau percobaan untuk mengetahui pengaruh atau percobaan untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu aksi.

Adapun langkah-langkah yang harus di tempuh dalam melaksanakan metode eksperimen menurut Ramayulis (2001:172) antara lain; 1) menerangkan metode eksperimen; 2) membicarakan terlebih dahulu masalah yang penting dan kemudian pelaksanaan metode eksperimen; 3) sebelum eksperimen dilaksanakan terlebih dahulu guru harus menyediakan alat yang diperlukan, langkah apa yang akan ditempuh dan hal-hal yang harus dicatat; 4) setelah eksperimen berakhir guru harus mengumpulkan eksperimen mengenai hal tersebut, mengadakan tanya jawab tentang proses dan melaksanakan tes untuk mengetahui pengertian murid.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Menurut Singer dalam Kustanti (2004) dalam mengemukakan bahwa bermain dapat dipergunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kreatifitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Selanjutnya bermain menurut Mulyadi (2004) bahwa secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain yaitu, 1) bermain merupakan suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; 2) bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya bersifat intrinsik; 3) bermain merupakan bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; 4) bermain dapat melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; 5) bermain yaitu memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreatifitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Banyaknya pemikiran dan perbedaan cara pandang yang dikembangkan para ahli tentang bermain memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi manusia, khususnya dalam masa perkembangannya sebagai

anak. Meskipun terdapat kelemahan dalam teori-teori tersebut, namun tiap teori bermanfaat dalam memberikan penjelasan untuk memperdalam pengertian bermain.

Adapun manfaat bermain menurut Montolalu, B.E.F (2008;18) antara lain:

1. Bermain dalam Memicu Kreatifitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memicu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan berkreaitifitas saling berkaitan karena baik bermain maupun berkreaitifitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol (spodek dan sarcho, 1988) kreatifitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.

2. Bermain Bermanfaat Mencerdaskan Otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka.

3. Bermain Bermanfaat Untuk Melatih Empati

Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati, anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Dengan mengembangkan empati akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa.

4. Bermain Bermanfaat Mengasah Panca Indra

Kelima indra yaitu, penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak masih bayi. Tujuannya agar anak lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya. Ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat penting dibutuhkan anak usia TK sehingga perlu dikembangkan kerana akan membantu anak lebih budah belajar

mengenal dan mengingat bentuk simbol, tulisan yang akan membantu anak belajar menulis dan membaca di SD.

5. Bermain Media Terapi (Pengobatan)

Sigmund Freud, Psikoanalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Berawal dari teori ini para ahli ilmu jiwa mendapatkan ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosis, mengobati anak yang bermasalah, yang dikalangan para ahli dengan terapi bermain.

Guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan anak. Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan bermain, diantaranya: 1) Pengamatan guru terhadap kegiatan bermain, misalnya cara memainkan alat bermain atau mainan, sikap anak waktu bermain aktif atau diam saja, bermain ikut-ikutan teman atau mengatur/memerintah teman, berapa waktu digunakan menekuni jenis kegiatan bermain, jenis bermain yang sering dipilih atau diamati anak, anak bermain sendiri atau bersama teman, anak mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak mengalah selalu atau mau menang sendiri; 2) Ciri permainan anak yang baik, antara lain; anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka hendaknya juga mendapatkan banyak kesempatan yang menurut perasaannya aman; berbagai perbedaan dapat diakomodasi. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berperan; berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan; tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai; evaluasi dilakukan dengan baik secara optimal dengan pemahaman bahwa akan ada trial dan error atau mencoba-coba dan membuat kesalahan; kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimaafkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi; pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri anak rasa frustrasi sementara dan semua komponen bermain menumbuhkan kemampuan berinteraksi social secara positif.

Adapun dalam kegiatan pembelajaran eksperimen tentang mencampur warna dan mewarnai gambar sederhana, aspek yang diamati adalah anak dapat bekerja sama dengan kelompok, anak dapat mencampur warna sendiri, anak

memahami campuran warna, anak mampu menyelesaikan atau mewarnai sendiri, kerapian dalam mewarnai dan pemahaman tentang warna.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas (Arikunto, 2006: 27). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Arikunto yang dilakukan dengan mengikuti alur pokok yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2006: 16). Penelitian ini dilakukan di TK Khadijah 202 Karangsari Sempu Banyuwangi. Subjek penelitian ini adalah 11 anak siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Data data penelitian yang disajikan dan dianalisis dalam penelitian ini, diperoleh dengan menggunakan tehnik observasi serta studi dokumenter. Data-data penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Empat tahapan pada masing-masing siklus disajikan sebagai berikut :

1. Perencanaan tindakan, membuat jadwal yang dilakukan dengan menetapkan kegiatan pembelajaran dengan pencampuran warna dan mewarnai gambar, dengan menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan menetapkan pelaksanaan observasi.
2. Pelaksaan tindakan, dimana pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian sesuai Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah ditentukan. Kegiatan mengajar yang diamati oleh dua orang kolaborasi.
3. Pengamatan, dalam penelitian ini dilakukan peneliti yang sekaligus sebagai pengajar adalah mengamati kegiatan siswa ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Setelah itu dilakukan pertemuan untuk mendiskusikan temuan-temuan yang ada dalam pelaksanaan tindakan dan sebagai bahan refleksi berikutnya.
4. Refleksi. Langkah ini dilakukan peneliti dalam melakukan analisis dengan cara memaparkan hasil pengamatan untuk mengetahui prosentase ketuntasan siswa pada kemampuan mengenal warna.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I selanjutnya peneliti melakukan perancangan sebagaimana tahap-tahap kegiatan pada siklus pertama dengan

syarat apabila tujuan pembelajaran belum tercapai. Apabila siklus 1 telah mampu memecahkan masalah maka peneliti menghentikan siklus II.

Hasil Penelitian

Mengetahui hasil dari pengamatan sebelum tindakan diketahui bahwa aspek sains pada kemampuan pengenalan warna di TK Khadijah 202 Karangsari Sempu pada kolompok B perlu ditingkatkan. Hasil pengamatan sebelum tindakan menunjukkan:

1. Kurangnya pengetahuan anak tentang pencampuran warna.
2. Kesulitan siswa untuk mempelajari warna.
3. Kurangnya pengetahuan siswa dalam mengenal warna.

Tes awal tentang pengenalan warna diperoleh data bahwa percobaan pencampuran warna dari 16 jumlah siswa sebanyak 10 siswa mendapatkan nilai kurang, 4 anak mendapatkan nilai cukup, dan sebanyak 2 anak mendapatkan nilai baik. Ini berarti pengetahuan siswa pada pengenalan warna masih sangat rendah.

Pada siklus I penelitian tindakan kelas dilakukan pada pokok bahasan: pengenalan warna. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti sekaligus menjadi guru, pada awal pembelajaran guru mengajak siswa tanya jawab tentang warna-warna dasar, dengan menunjukkan gambar bunga yang berwarna-warni, setelah guru memberikan pengetahuan tentang cara mencampur warna, siswa diarahkan untuk melakukan eksperimen. Eksperimen dilakukan dengan cara guru membagi 3 warna dasar yaitu: (merah, kuning, biru) kepada masing-masing kelompok. Kemudian guru membagikan gelas aqua yang diisi air kepada masing-masing anak, kemudian anak diberi kebebasan mencampur 2 warna dasar yang berbeda ke dalam air yang sudah disediakan.

Pada tahap observasi guru mengamati semua kegiatan yang dilakukan siswa dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran dan guru mengamati sesuai dengan indikator observasi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan adanya kenaikan peningkatan pengenalan warna terlihat pada table berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Pengenalan Warna

Siklus	Jumlah	Eksperimen Pencampuran Warna			Mewarnai Gambar Balon		
		Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang
Siklus I	Jumlah Anak	4	5	7	4	5	7
	Prosentase	25%	31,25%	43,75%	25%	31,25%	43,75%
Siklus II	Jumlah Anak	12	2	2	12	2	2
	Prosentase	75%	12,5%	12,5%	75%	12,5%	12,5%

Data dari hasil tindakan siklus I pada indikator eksperimen pencampuran warna bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai B sebanyak 4 siswa atau 25% dan nilai C sebanyak 5 siswa atau 31,25%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai K sebanyak 7 siswa atau 43,75%. Pada indikator mewarnai gambar balon yang mendapat nilai B sebanyak 4 siswa atau 25% dan nilai C sebanyak 5 siswa atau 31,25%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai K sebanyak 7 siswa atau 43,75%.

Penelitian siklus II pada indikator eksperimen pencampuran warna bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai B sebanyak 12 siswa atau 75% dan nilai C sebanyak 2 siswa atau 12,5%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai K sebanyak 2 siswa atau 12,5%. Pada indikator mewarnai gambar balon yang mendapat nilai B sebanyak 12 siswa atau 75% dan nilai C sebanyak 2 siswa atau 12,5%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai K sebanyak 2 siswa atau 12,5%.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa secara umum dan meyakinkan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Melihat hasil yang didapat selama penelitian dengan menggunakan metode eksperimen pada siklus I, kemampuan anak belum nampak, dengan melihat data 75% atau 12 anak mencapai keberhasilan dan 25% atau 4 anak mendapatkan keberhasilan. Setelah dilakukannya siklus II

keberhasilan anak dalam pengenalan warna meningkat, dengan melihat prosentase yang diperoleh mencapai 75% atau 12 anak.

Penelitian tindakan kelas ini sudah dikatakan berhasil karena sudah mencapai target penelitian. Pada penelitian ini kemampuan anak yang awalnya kurang, menjadi meningkat dengan menggunakan metode eksperimen, karena dalam pembelajaran menggunakan metode eksperimen anak mengadakan percobaan. Jadi, anak tidak pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Anak didik menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran, karena anak seperti melakukan permainan sambil menemukan pengalaman baru yang bermakna dalam pembelajaran.

Penutup

Dari hasil analisis dan pembahasan penelitian sebagaimana yang disajikan dapat disimpulkan bahwa, cara yang tepat dalam pembelajaran warna pada kelompok B TK Khadijah 202 Karang Sari Sempu Banyuwangi dapat ditingkatkan melalui metode eksperimen dengan cara melakukan percobaan, mengamati, menganalisis, dan menarik suatu kesimpulan sehingga anak didik dapat mengalami pembelajaran yang bermakna.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, 1998. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dyson, 1995: *Ilmu Budaya Dasar*. Surabaya: Citra Media.
- Devi, Shakuntala. 2002. *Bangun Kejeniusan Anak Anda*. Jakarta: Nuansa.
- Gunasta, Singgih. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Notoadmodjo. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syaodih, Ernawulan. 2005. *Bimbingan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2003. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo