

***INFLUENCE GAME HIDDEN GEM ABILITY TO KNOW YOUR
COLOR CHILDREN AGES 4-5 YEARS IN TK ASH-SHOFA SEGAJAH
RIVER DISTRICT KUBU DISTRICT ROKAN DOWNSTREAM***

Sukariah, Wusono Indarto, Devi Risma

Ria Sukariah@yahoo.com (081378028422), Wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Teacher Education Courses For Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

Riau University

Abstract : *The ability to know the color of children aged 4-5 years in kindergarten Shofa Ash River District Segajah Kubu not be separated from the problems that occurred. One of the problem is the color identifier can not achieve maximum results in line with expectations of teacher as well as the objectives of the implemetation of learning . one of which is the teachers have never been applying game hidden gem.*

Keywords: *Games Hidden Gem, About Color*

**PENGARUH PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK ASH-SHOFA SUNGAI SEGAJAH KECAMATAN
KUBU KABUPATEN ROKAN HILIR**

Sukariah, Wusono Indarto, Devi Risma

Ria Sukariah@yahoo.com ((081378028422)), Wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Riau

Abstrak : Kemampuan untuk mengetahui warna anak usia 4-5 tahun di TK Shofa Ash Sungai Segajah Kubu tidak lepas dari masalah-masalah yang terjadi. Salah satu masalah adalah identifier warna tidak dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru serta tujuan dari implemetation pembelajaran. salah satunya adalah guru belum pernah menerapkan permainan permata tersembunyi.

Kata kunci: Permainan Permata Tersembunyi, Warna

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut Wilson, (2009).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Itu berarti belajar sudah dilakukan oleh seseorang pada saat masih anak-anak. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Yeni Rachmawati, (2010).

Kegiatan pembelajaran di dalam pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui kegiatan bermain anak menyalurkan, mengembangkan suatu potensi, mencoba hal-hal menarik baginya. Dengan melalui bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, melakukan eksplorasi terhadap objek-objek. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, diperlukan ketersediaan sumber dan media serta alat dan pembelajaran. Dengan memfasilitasi anak dengan berbagai sumber, media dan alat, maka akan semakin banyak potensi yang dikembangkan B.E.F. Montolalu, (2007).

Dalam kurikulum TK (2004) dijelaskan bahwa kompetensi dasar yang harus dikuasai dalam bidang pengembangan kognitif yaitu anak mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Adapun hasil belajar yang diharapkan yaitu anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana yang salah satu indikatornya adalah anak mampu mengenal konsep warna.

Pembelajaran anak usia 4-5 tahun di TK Ash Shofa tidak terlepas dari berbagai persoalan yang terjadi, berbagai pengalaman peneliti sebagai Guru yang mengajar di TK Ash Shofa Sungai Segajah tersebut salah satu yang menjadi permasalahan adalah pengenalan warna belum dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan Guru maupun tujuan dari pelaksanaan pembelajaran banyak faktor yang menjadi penyebab kemampuan anak mengenal warna, salah satu adalah karena Guru belum pernah menerapkan permainan permata tersembunyi. Sehingga sebagian besar anak masih salah dalam menyebut warna dari objek tertentu misalnya ada sebagian anak menyebut warna coklat itu warna hitam hal ini menunjukkan bahwa anak belum bisa mengenal warna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Ash-Shofa Sungai Segajah anak usia 4-5 tahun bahwa metode permainan permata tersembunyi tidak pernah dilakukan guru, dimana guru hanya berfokus pada metode penugasan saja. Sehingga anak sulit berkembang dalam pembelajaran mengenal warna. Kemampuan anak untuk memahami konsep-konsep warna primer dan skunder masih kurang anak belum bisa mengelompokkan benda berdasarkan warna anak belum bias mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama berdasarkan warna penyebabnya adalah kurangnya Guru memperkenalkan nama-nama warna dalam

kegiatan sehari-hari. Dari uraian diatas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Permainan Permata Tersembunyi Terhadap Kemampuan Mengenal Warna di Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ash-Shofa Sungai Segajah Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat Riduwan, (2011) penelitian ini dimaksud untuk mengetahui adanya pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan mengenal warna.

Subjek penelitian ini adalah murid TK .Ash Shofa Sungai Segajah semester II, Tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah anak 20 Orang Yang terdiri dari 10 Orang anak perempuan dan 10 Orang anak Laki-Laki. Menurut Suharsimi Arikunt, (2010) populasi adalah keseluruhan dari objek atau objek penelitian jika populasi dalam penelitian ini adalah anak Tk Ash Shofa usia 4-5 tahun dikelas A yang terdiri dari 20 anak. Penetapan populasi menjadi sampel dilakukan berdasarkan observasi terhadap 1 kelas. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamatan melakukan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan 2011) pengumpulan data dilakukan dengan cara *pre test* dan *post test* dengan pemberian eksperimen sebelum *post test*. Teknik Analisis Data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis Uji t Hartono (2004)

Uji t hitung

$$t_o = \frac{\left(\frac{\sum D}{N} \right)}{\left(\frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \right)}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Perlakuan (*Pre Test*)

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengetahui bagaimana kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Sebelum pemberian perlakuan. peneliti memberikan kepada anak berupa tugas mengelompokkan warna permata dan saat peneliti mengamati kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Ternyata didapati banyak anak yang tidak semangat dalam pembelajaran, banyak anak yang tidak menyelesaikan tugas dalam mengelompokkan warna. Pelaksanaan *pre test* diberikan 3 item pernyataan tentang kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal warna anak 4-5 tahun sebelum menggunakan permainan permata tersembunyi.

Gambaran Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun Perlakuan(*Post Test*)

Setelah

Penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan yaitu penerapan permainan permata tersembunyi sebelum memasuki kegiatan inti. Permainan ini dilakukan oleh seluruh anak usia 4-5 tahun dan setelah selesai mengikuti permainan tersebut peneliti member tugas mengelompok permata yang berwarna warni kepada anak serta peneliti melakukan *post test* dengan menggunakan lembar observasi yang sama ketika melakukan *pre test*. Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya sebelumnya maka diketahui bahwa kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di Tk Ash Shofa Sungai Segajah sebelum penerapan permainan permata tersembunyi berada pada tingkat yang lebih rendah. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan *pre test* tidak ada terdapat yang berkategori tinggi. Namun setelah penerapan permainan permata tersembunyi di Tk Ash Shofa Sungai Segajah Mengalami peningkatan. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di tk ash shofa sungai segajah, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} & \frac{\text{Post Test} - \text{Pre Test}}{\text{Pre Test}} \times 100\% \\ &= \frac{210 - 114}{114} \times 100\% \\ &= \frac{96}{114} \times 100\% \\ &= 84,21\% \end{aligned}$$

Jika jumlah skor terbesar yang di dapat baik dalam *pre test* dan *pos test* sebesar 240 maka dalam persentase nya sebesar 100%. Jika jumlah skor yang diperoleh dalam *pre test* sebesar 114 maka persentase $p = \frac{114}{240} \times 100\% = 47,5\%$. Jika jumlah skor yang diperoleh dalam *post test* sebesar 210 maka persentasenya $p = \frac{210}{240} \times 100\% = 87,5\%$. Jika persentase yang diperoleh *pre test* 47,5% dan *post test* 87,5% maka besar pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun adalah $87,5\% - 47,5\% = 40\%$. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun sebesar 40%.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di tk ash shofa sungai segajah, sebelum eksperimen terlebih dahulu melaksanakan *pre test* berupa pengisian lembar observasi terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Analisis data dilakukan dengan dengan teknik statistic *t-test* .

Hasil *pre test* memperlihatkan jumlah nilai sebesar 114 dan rata-rata 5.7 dan persentase skor yang diperoleh sebesar 47,5% setelah melaksanakan eksperimen dengan permainan permata tersembunyi, maka tahap selanjut nya melaksanakan *post test* berupa pengisian lembar observasi terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5

tahun. Dari hasil post test diperoleh jumlah nilai sebesar 210 dan rata-rata 10,5 dan persentase skor yang diperoleh sebesar 87,5% Menurut Riduwan, (2011) kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun sebelum perlakuan berada pada kriteria interpretasi skor 41%-60% yaitu kategori cukup. Sedangkan kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun sesudah perlakuan berada pada kriteria interpretasi skor 81%-100% yaitu kategori sangat tinggi.

Adanya peningkatan terjadi, hal ini senada dengan teori bahwa teknik-teknik kemampuan mengenal warna salah satunya adalah menggunakan simulasi dan dipelajari atau yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi anak. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi anak. simulasi yang dilakukan dalam bentuk permainan berupa permata tersembunyi.

Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun (*pre test*)

No	Nama Anak	Indikator			Skor
		1	2	3	
1	Umar	2	2	2	6
2	Wafiq	2	2	2	6
3	Reza	2	2	2	6
4	Sultan	2	2	1	5
5	Ayunda	2	1	2	5
6	Nuriyani	2	2	2	6
7	Niki	2	2	2	6
8	Nazwa	2	2	2	6
9	Aulia	2	2	2	6
10	Zaki	2	1	2	5
11	Wika	2	2	2	6
12	Rafi	2	2	2	6
13	Raisa	1	2	2	5
14	Widia	2	2	2	6
15	Dewi	2	2	2	6
16	Edo	2	2	2	6
17	Fahri	2	2	1	5
18	Ramadhan	2	2	2	6
19	Zahra	2	2	2	6
20	Rendi	1	2	2	5
Jumlah					114
Rata-Rata					5,7

Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun (*post test*)

No	Nama Anak	Indikator			Skor
		1	2	3	
1	Umar	3	3	3	9
2	Wafiq	3	3	3	9
3	Reza	3	3	3	9
4	Sultan	3	3	4	10
5	Ayunda	3	4	4	11
6	Nuriyani	3	3	3	9
7	Niki	4	4	4	12
8	Nazwa	4	4	4	12
9	Aulia	4	4	4	12
10	Zaki	4	4	4	12
11	Wika	4	4	4	12
12	Rafi	3	4	4	11
13	Raisa	3	3	3	9
14	Widia	3	3	4	10
15	Dewi	4	4	4	12
16	Edo	3	4	4	11
17	Fahri	3	4	3	10
18	Ramadhan	3	3	4	10
19	Zahra	4	3	4	11
20	Rendi	3	3	3	9
Jumlah					210
Rata-Rata					10,5

Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun

pre test dan post test

No	Nama Anak	<i>pre test</i>	<i>post test</i>
1	Umar	6	9
2	Wafiq	6	9
3	Reza	6	9
4	Sultan	5	10
5	Ayunda	5	11
6	Nuriyani	6	9
7	Niki	6	12
8	Nazwa	6	12
9	Aulia	6	12
10	Zaki	5	12
11	Wika	6	12
12	Rafi	6	11

13	Raisa	5	9
14	Widia	6	10
15	Dewi	6	12
16	Edo	6	11
17	Fahri	5	10
18	Ramadhan	6	10
19	Zahra	6	11
20	Rendi	5	9
Jumlah		114	210
Rata-Rata		5,7	10,5

Tabel Pengolahan Data Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun

No	X ₁	X ₂	X ₁ ²	X ₂ ²	X ₁	X ₂	X ₁ ²	X ₂ ²	X ₁ .X ₂
1	6	9	36	81	0,3	-1,5	0,09	2,25	-0,45
2	6	9	36	81	0,3	-1,5	0,09	2,25	-0,45
3	6	9	36	81	0,3	-1,5	0,09	2,25	-0,45
4	5	10	25	100	-0,7	-0,5	0,49	0,25	-0,35
5	5	11	25	121	-0,7	0,5	0,49	0,25	-0,35
6	6	9	36	81	0,3	-1,5	0,09	2,25	-0,45
7	6	12	36	144	0,3	1,5	0,09	2,25	0,45
8	6	12	36	144	0,3	1,5	0,09	2,25	0,45
9	6	12	36	144	0,3	1,5	0,09	2,25	0,45
10	5	12	25	144	-0,7	1,5	0,49	2,25	-1,05
11	6	12	36	144	0,3	1,5	0,09	2,25	0,45
12	6	11	36	121	0,3	0,5	0,09	0,25	0,15
13	5	9	25	81	-0,7	-1,5	0,49	2,25	1,05
14	6	10	36	100	0,3	-0,5	0,09	0,25	-0,15
15	6	12	36	144	0,3	1,5	0,09	2,25	0,45
16	6	11	36	121	0,3	0,5	0,09	0,25	0,15
17	5	10	25	100	-0,7	-0,5	0,49	0,25	0,35
18	6	10	36	100	0,3	-0,5	0,09	0,25	-0,15
19	6	11	36	121	0,3	0,5	0,09	0,25	0,15
20	5	9	25	81	-0,7	-1,5	0,49	2,25	1,05

$$\sum x_1 \quad \sum x_2$$

$$=114 \quad = 210$$

$$\begin{aligned} \bar{X}_1 &= \bar{X}_2 = \frac{\sum x_1^2}{5,7} = \frac{\sum x_2^2}{10,5} = \frac{\sum x_1}{5,7} = \frac{\sum x_2}{10,5} = \frac{\sum x_1^2}{5,7} = \frac{\sum x_2^2}{10,5} = \frac{\sum x_1 \cdot x_2}{5,7 \cdot 10,5} \\ &= 654 \quad = 2234 \quad = 0 \quad = 0 \quad = 4,2 \quad = 29 \quad = 2,3 \end{aligned}$$

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di Tk Ash Shofa Sungai Segajah sebelum diberikan perlakuan berupa permainan permata tersembunyi 47,5% dan berkategori cukup, kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Ash Shofa Sungai Segajah. Sesudah di beri perlakuan berupa permainan permata tersembunyi mengalami peningkatan sebesar 87, 5% dan berkategori sangat tinggi. Permainan permata tersembunyi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Ash Shofa Sungai Segajah hal ini diketahui bahwa ada perbedaan peningkatan kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah perlakuan. Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa permainan permata tersembunyi memiliki pengaruh sebesar 40% terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Ash Shofa Sungai Segajah.

Berdasarkan simpulan diatasada beberapa saran yang ingin pwneliti uraikan sebagai berikut: Pihak sekolah Perlunya menambah dan melengkapi fasilitas yang ada disekolah untuk para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Sebagai Guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih biasa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya carilah dan temukan alternatif lainnya yang dapat menyenangkan bagi anak di Tk Ash Shofa Sungai Segajah.

DAFTAR PUSTAKA

- B.E.F Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Depdiknas 2004. *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Gagne, Ratna willis. 1988. *Teori-teori belajar dan kondisi pembelajaran*. Jakarta.
- Hartono, 2004. *Statistik untuk Penelitian*. Yokyakarta
- Riduwan, 2011. *Belajar mudah penelitian untuk Guru-karyawan dan peneliti pemula*. Alfabeta.Bandung
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Administrasi Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.Jakarta
- Sugiono, 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung Alfabeta
- Sulasmi Darma.Prawira. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga kependidikan Jakarta*.
- Wilson. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia dini*. Universitas Riau.Pekanbaru.
- Yeni Rachmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana. Jakarta.