

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Hasil Penelitian Siklus I

4.1.1. Aktifitas Belajar Anak Pra PTK

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara sebelum dilakukan PTK ini yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa anak di peroleh beberapa indikator yang berhubungan dengan aktivitas belajar anak , khususnya yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan mengenal warna .. Indikator tersebut antara lain,sebagian anak mau mengeluarkan pendapat terhadap permasalahan yang di kemukakan oleh guru, sebagian anak kurang mampu dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Metode pembelajaran yang telah di terapkan selama ini adalah tanya jawab, metode ceramah dan pembelajaran kooperatif. Namun ada kendala selama penerapan metode pembelajaran kooperatif yaitu jumlah anak yang terlalu banyak sehingga guru sulit mengendalikan anak di dalam kelas dan anak cenderung ramai.

PTK ini tentang “Upaya peningkatan kemampuan mengenal warna menggunakan permainan media kartu warna bagi anak usia dini Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo” . Sebelum melakukan PTK peneliti melakukan observasi pra penelitian untuk mendapatkan data aktivitas belajar siswa sebelum dilakukan PTK. Kelas yang digunakan subyek penelitian merupakan kelas yang anak anaknya memiliki keaktifan dan prestasi belajar yang cukup dan merupakan kelas di mana jumlah anak perempuan lebih banyak daripada anak laki-laki.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak, lingkungan kelas dan lingkungan sekolah dalam pengembangan kecerdasan kinestetik sebelum pemberian tindakan penelitian. Berdasarkan hasil wawancara pada pengamatan pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh data bahwa pada dasarnya suka menggunakan media kartu warna. Ternyata metode guru dalam mengajar untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna selama ini kurang berhasil. Untuk lebih jelasnya hasil wawancara dengan guru dan anak. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak, lingkungan kelas dan lingkungan sekolah sebelum pemberian tindakan upaya peningkatan kemampuan mengenal warna menggunakan permainan media kartu warna bagi anak usia dini Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo.

Berdasarkan hasil wawancara pada pengamatan pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh data selama pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan mengenal warna. Adapun aspek yang diamati meliputi: koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur. Hasil observasi aktifitas belajar anak dapat dilihat pada tabel 4.1

Untuk hasil analisis pra penelitian penerapan pembelajaran teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna untuk peningkatan kemampuan mengenal warna sebelum dilaksanakan siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 15 September s/d 15 Oktober 2018 yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan.

Menurut penilaian peneliti menghasilkan data sebagai berikut :

Aspek	Tingkat %		
	K	C	B
1) Kerjasama anak dalam menyebutkan warna dasar	30%	47.5%	22.5%
2) Kemampuan anak memahami media kartu warna	5%	42.5%	52.5%
3) Kemampuan anak dalam mengenal warna	10%	40%	50%
4) Kemampuan menceritakan isi gambar dalam media kartu	7.5%	47.5%	45%
5) Kemampuan menjawab pertanyaan guru.	15 %	40 %	44 %
Rata-rata	12.5%	43%	44.5%

Catatan:

K: kurang

C: cukup

B: baik

Berdasarkan tabel 4.1, aktifitas belajar anak pada tingkat K (kurang) yang berada pada urutan pertama adalah aspek Kerjasama anak dalam kelompok dengan persentase 30% dengan jumlah anak sebanyak 12 anak. Urutan kedua adalah aspek Kemampuan mengenal warna dalam kelompok dengan persentase 10% dengan jumlah anak masing-masing sebanyak 4 anak. Urutan ketiga adalah aspek Kemampuan menceritakan isi media kartu warna dengan persentase 7.5% dengan jumlah anak 3 anak. Urutan keempat adalah aspek Kemampuan membaca media kartu warna dengan persentase 5% dengan jumlah anak sebanyak 2 anak.

Aktifitas belajar anak pada tingkat C (cukup) yang berada pada urutan pertama adalah terletak pada aspek saling ketergantungan positif dan aspek Kerjasama anak dalam kelompok dengan persentase 47.5% dengan jumlah murid masing-masing sebanyak 19 anak. Urutan kedua adalah aspek Kemampuan membaca media kartu warna dengan persentase 42.5% dengan jumlah anak sebanyak 17 anak. Urutan ketiga adalah aspek Kemampuan mengenal warna dalam kelompok dengan persentase 46% dengan jumlah anak sebanyak 16 anak. Urutan keempat berada pada aspek Kemampuan menjawab pertanyaan guru dengan persentase 44 % dengan jumlah anak 15 anak.

Aktifitas belajar anak pada tingkat B (baik) yang berada pada urutan pertama adalah pada aspek Kemampuan membaca media kartu warna dengan persentase 52.5% dengan jumlah anak masing-masing sebanyak 21 anak. Urutan kedua adalah aspek Kemampuan mengenal warna dalam kelompok dengan persentase 50% dengan jumlah anak sebanyak 20 anak. Urutan ketiga adalah aspek Kemampuan menceritakan isi media kartu dengan persentase 50% dengan jumlah anak sebanyak 18 anak. Urutan keempat adalah aspek Kerjasama anak dalam kelompok dengan persentase 22.5% dengan jumlah anak sebanyak 9 anak.

Rata-rata aktifitas belajar anak siklus I pada tingkat K (kurang) sebesar 12.5%, pada tingkat C (cukup) adalah 43%, dan pada tingkat B (baik) sebesar 44.5%. Berdasarkan data di atas bagian dari kecerdasan kenestika anak adalah aspek Saling koordinasi anak pada orang lain yang tingkat kemampuan anak relatif rendah, sehingga perlu tindakan khusus.

4.1.2. Prestasi Belajar Anak dalam Siklus 1

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran siklus 1, yang terdiri dari :

- 1) Pada pertemuan pertama 15-September-2018 Guru memberi motivasi pada anak untuk belajar mengenal warna melalui pembelajaran dengan media media kartu warna. dilanjutkan dengan pretes (tanya jawab secara lisan sebelum anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan permainan media kartu warna).Motivasi diberikan melalui informasi yang menyenangkan tentang kegiatan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran dengan permainan media kartu warna. Motivasi juga diberikan melalui informasi bahwa dalam pembelajaran dengan permainan media kartu warna nanti anak-anak akan mengetahui sesuatu yang belum pernah di lihat dan menyenangkan.
- 2) Pada pertemuan ke dua tgl 20 September 2018 Guru membagikan informasi kegiatan berbagai yang harus diselesaikan anak dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan media kartu warna,serta membagi kelas dalam 8 kelompok . Dan pada pertemuan ke dua ini Anak melakukan kumpul bersama dalam kelompok untuk persiapan pembelajaran dengan permainan media kartu warna , Anak-anak diberi informasi tentang kesiapan yang harus di bawa dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan media kartu warna . Juga dinformasikan bahwa anak harus berani mengenal warna dalam pembelajaran dengan permainan media kartu warna , bercerita dan bertanya jawab dengan guru maupun dengan sesama teman.

- 3) kartu warna. Kegiatan ini dipandu oleh guru, dan anak-anak melakukan aktivitas yang telah direncanakan oleh guru. aktivitasnya terdiri dari :
- a. Anak-anak diberi kesempatan melihat media kartu warna yang disiapkan guru dengan cara yang menggembirakan.
 - b. Bernyanyi bersama dengan lagu-lagu gembira yang dipandu oleh guru, anak menyanyi dengan bersemangat dan bergembira, sambil ditunjukkan media kartu warna yang berhubungan dengan isi lagu.
 - c. Bermain main dengan permainan yang bermanfaat pendidikan, khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan menggunakan media kartu warna .
 - d. Bekerja sama dalam kelompok untuk melihat media kartu warna dan mengenal warna dengan sesama teman tentang isi dari media kartu warna dilaksanakan dengan gembira.
 - e. Berlatih mengenal warna dengan media kartu warna , anak-anak diajak untuk mengenal warna menceritakan isi gambar, dan diberi hadiah bagi yang bisa mengenal warna dan bercerita dengan baik.
 - f. Saling membantu, melalui simulasi salah satu temannya mengenal warna dengan sesama teman dalam satu kelompok.
 - g. Memecahkan permasalahan yang telah disiapkan guru dan anak-anak harus menyelesaikan dengan kerja kelompok secara kompak dan menyenangkan dengan media kartu warna .
 - h. Bercerita dan bertanya jawab dengan guru maupun dengan sesama teman.

- 4) Pada pertemuan ke empat dilakukan di kelas, anak-anak melakukan presentasi (bercerita) di depan kelas untuk menceritakan isi dari gambar yang telah disiapkan oleh guru.

Setiap akhir siklus, dilaksanakan tes yang terdiri dari pre tes dan post tes dengan menggunakan pertanyaan lisan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar anak secara keseluruhan setelah mengikuti pembekajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna . Dimana seorang anak disebut tuntas belajarnya jika telah mencapai skor $\geq 70\%$, dan ketuntasan belajar klasikal yaitu $\geq 85\%$ dari seluruh anak yang mencapai ketuntasan belajar. Tes Individu dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 25 September 2018 dengan alokasi waktu 15 menit. Soal tes merupakan pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru yang berhubungan dengan pengalaman anak dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan media kartu warna .l. Hasil analisis pretesasi belajar anak pada siklus I tampak pada tabel 4.2 dan tabel 4.3.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Prestasi mengenal warna Anak Dalam Pembelajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna Siklus I

No	Jenis Kelamin	Nilai Tes	Ketuntasan		
			K	C	B
1	Aldi	50	Kurang		
2	Revan	70			Baik
3	Khayla	70			Baik
4	Fian	40	Kurang		
5	Novendra	40	Kurang		
6	AZKA	60		Cukup	
7	Rakha	70			Baik
8	Azizan	50	Kurang		
9	Coco	70			Baik
10	Sultan	50	Kurang		
11	Dinda	60		Cukup	

12	Al-ghi	70			Baik
13	Nadiroh	70			Baik
14	Afriza	70			Baik
15	Alifian	70			Baik
16	Fiza	60		Cukup	
17	Alena	50	Kurang		
18	Habib	60		Cukup	
19	Azzam	70			Baik
20	Nadha	70			Baik
21	Puput	50	Kurang		
22	Florin	50	Kurang		
23	Furqon	30	Kurang		
24	Dwi	60		Cukup	
25	Rama	50	Kurang		
26	Alfin	70			Baik
27	Afiq	40	Kurang		
28	Syifa	60		Cukup	
29	Zahra	60		Cukup	
30	Mikhael	70			Baik
31	Najwa	60		Cukup	
32	Rizki	60		Cukup	
33	Alvi	50	Kurang		
	Juml	2280	12	9	12
	Rata rata	57			
	Ketuntasan		36,4%	27,3%	36,4%

Tabel 4.3 Hasil Analisis Prestasi aktifitas anak anak dalam pembelajaran dengan permainan media kartu warna Siklus I

No	Jenis Kelamin	Nilai Tes	Ketuntasan		
			B	C	K
1	Rakha	70	Baik		
2	Afin	70	Baik		
3	Khayla	70	Baik		
4	Coco	70	Baik		

5	Habib	60		Cukup	Kurang
6	Al-ghi	60		Cukup	Kurang
7	Revan	70	Baik		
8	Alifian	70	Baik		
9	Nadiroh	70	Baik		
10	Rama	60		Cukup	Kurang
11	Afriza	70	Baik		
12	Fian	70	Baik		
13	Nadha	70	Baik		
14	Najwa	70	Baik		
15	Riski	70	Baik		
16	Zahra	60		Cukup	Kurang
17	Syifa	60		Cukup	Kurang
18	Dwi	70	Baik		
19	Azka	70	Baik		
20	Alvi	80	Baik		
21	Florin	60		Cukup	Kurang
22	Puput	60		Cukup	Kurang
23	Sultan	60		Cukup	Kurang
24	Aldi	70	Baik		
25	Azzam	70	Baik		
26	Mikhael	80	Baik		
27	Furqon	60		Cukup	Kurang
28	Afiq	70	Baik		
29	Alena	70	Baik		
30	Novendra	70	Baik		
31	Fiza	60		Cukup	Kurang
32	Azizan	70	Baik		
33	Dinda	70	Baik		
	Juml	2230	23	10	10
	Rata rata	65.24			
	Ketuntasan		69,7%	30%	30%

Berdasarkan hasil analisis prestasi belajar anak pada siklus I diketahui bahwa 40 anak yang mengikuti tes formatif (pre tes) diperoleh sebanyak 15 anak

yang mendapat skor ≥ 70 dan 25 anak yang mendapat skor ≤ 70 dengan ketuntasan belajar 37.5%. Sedangkan hasil prestasi belajar anak pada post tes siklus I diperoleh sebanyak 23 anak yang mendapat skor ≥ 70 dan 10 anak yang mendapat skor ≤ 70 dengan ketuntasan belajar klasikal 75%. Ketuntasan belajar klasikal pada post tes Siklus I belum menunjukkan adanya ketuntasan belajar karena kurang mencapai $\geq 85\%$ meskipun telah mengalami peningkatan sebesar 37.5%. Berdasarkan hasil analisis setelah diterapkan pembekajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna prestasi belajar anak pada Siklus I melalui tes formatif yang terdiri dari pre tes dan post tes mengalami peningkatan sebesar 8.24 %.

1. Refleksi tindakan siklus I

Berdasarkan hasil analisis data siklus I, dapat direfleksikan bahwa aktifitas belajar anak tergolong kurang pada tingkat K (kurang) adalah pada aspek saling ketergantungan positif dengan persentase 30%. Prestasi belajar anak, khususnya yang berhubungan dengan kemampuan mengenal warna menunjukkan peningkatan bila dibandingkan sebelum diajar dengan pembekajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna, rata-rata prestasi belajar anak sebelum menggunakan pembekajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna adalah 57 dengan ketuntasan belajar klasikal 37.5%. Setelah diajar dengan menggunakan pembekajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna rata-rata prestasi belajar anak 65.24 dengan ketuntasan belajar klasikal 75%.

Kelemahan pada siklus I antara lain:

1. Kesulitan guru dalam pengelolaan kelas karena anak terlalu ramai.

Aktifitas belajar dalam pembelajaran dengan permainan media kartu warna aspek saling ketergantungan positif masih kurang.

2. Kesulitan pengamat dalam melakukan pengamatan dan penilaian aktifitas anak, karena tidak bisa mengenali kegiatan anak secara individu .

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan:

1. Menenangkan kelas dengan cara memberikan pengarahan pada anak untuk tidak ramai dan lebih memanfaatkan waktu mengenal warna agar mereka bisa bekerja sama dengan lebih baik untuk menyelesaikan tugasnya.
2. Memberikan rangsangan berkomunikasi kepada anak dalam tiap-tiap kelompok, misalnya memberi bimbingan cara bertanya dan mengungkapkan pendapat dalam meneraangkan isi media kartu .
3. Memberikan nomor dada pada tiap anak sesuai dengan nomor absen anak, sehingga memudahkan pengamat dalam melakukan pengamatan.

4.2. Hasil Penelitian Siklus II

4.2.1. Aktifitas Belajar Anak

Siklus II dilaksanakan tanggal 30 September 2018 sd 05 Oktober 2018, materi Guru membimbing anak anak melalui pembelajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna . Pembelajaran berlangsung selama 2x pertemuan yang masing-masing pertemuan terdiri dari 4 jam pelajaran.

Pertemuan pertama tanggal 30 September 2018 , membelajarkan masing-masing materi pelajaran dengan menggunakan metode pembekajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna,yaitu dengan melakukan kegiatan mengenal warna kelompok ahli dan kelompok asal.

Pertemuan kedua tanggal 05 Oktober 2018 , guru melakukan pembelajaran langsung. Kemudian guru mengadakan sesi tanya jawab mengenai hal hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dengan permainan media kartu warna yang telah dilakukan.

Untuk hasil analisis penerapan pembelajaran teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna untuk peningkatan kemampuan mengenal warna pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Analisis Penerapan Pembelajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna Siklus II

Aspek	Tingkat %		
	K	C	B
1. Kerjasama anak dalam menyebutkan warna dasar	5% 2.5%	40% 35%	55% 62.5%
2. Kemampuan anak memahami media kartu warna	5%	40%	55%
3. Kemampuan anak dalam mengenal warna	2.5%	37.5%	60%
4. Kemampuan menceritakan isi gambar dalam media kartu	0%	40%	60%
5. Kemampuan menjawab pertanyaan guru.			
Rata-rata	3%	38.5%	58.5%

Catatan:

K: kurang

C: cukup

B: baik

Berdasarkan tabel 4.4 aktifitas belajar anak pada tingkat K (kurang) yang berada pada urutan pertama adalah aspek saling Saling koordinasi anak pada orang lain dan aspek Kemampuan mengenal warna dalam kelompok memiliki persentase yang sama yaitu masing-masing 5% dengan jumlah masing-masing sebanyak 2 anak. Sedangkan pada aspek Kemampuan menceritakan isi media kartu warna memiliki persentase yang sama yaitu masing-masing 2.5% dengan jumlah anak masing-masing sebanyak 1 anak. Pada aspek Kemampuan menjawab pertanyaan guru memiliki persentase 0%.

Aktifitas belajar anak pada tingkat C (cukup) yang berada pada urutan pertama adalah aspek saling ketergantungan positif, aspek Kerjasama anak dalam kelompok memiliki persentase masing-masing 40% dengan jumlah anak sebanyak 16 anak. Urutan kedua adalah pada aspek Kemampuan menceritakan isi media kartu dengan persentase 37.5% dengan jumlah anak sebanyak 15 anak. Pada tingkat C (cukup) yang memiliki persentase paling kecil adalah tanggung jawab perseorangan dengan persentase 35% dengan jumlah anak sebanyak 14 anak.

Aktifitas belajar anak pada tingkat B (baik) yang berada pada urutan pertama adalah Kemampuan membaca media kartu dengan persentase 62.5% dengan jumlah anak sebanyak 25 anak. Pada aspek Kemampuan menceritakan isi media kartu warna Kemampuan menjawab pertanyaan guru.masing-masing 60% dengan jumlah anak sebanyak 24 anak. Sedangkan tingkat B (baik) pada aspek Kerjasama anak dalam kelompok memiliki persentase yang sama yaitu sebesar 55% dengan jumlah anak sebanyak 22 anak.

Rata-rata aktifitas belajar anak siklus II pada tingkat K (kurang) sebesar 3%, pada tingkat C (cukup) adalah 38.5% dan pada tingkat B (baik) adalah 58.5%.

Perbandingan aktifitas anak anatar siklus I dan siklus II disajikan pada beberapa tabel, yaitu tabel 4.5, tabel 4.6, tabel 4.7 dan tabel 4.8

Perbandingan aktifitas anak tingkat K (kurang) antara siklus I & II disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5. Perbandingan Aktifitas Belajar Anak Tingkat K (Kurang) Siklus 1 & 2

Aspek	Tingkat		Peningkatan/ Penurunan
	K1	K1	+/-
1) Kerjasama anak dalam menyebutkan warna dasar	30%	5%	-25%
2) Kemampuan anak memahami media kartu warna	10%	2.5%	-7.5%
3) Kemampuan anak dalam mengenal warna	5%	5%	0%
4) Kemampuan menceritakan isi gambar dalam media kartu	10%	2.5%	-7.5%
5) Kemampuan menjawab pertanyaan guru.	7.5%	0%	-7.5%
Rata-rata	12.5%	3%	

Keterangan: K1 = aktifitas tingkat K (kurang) siklus 1

K2 = aktifitas tingkat K (kurang) siklus 2

Dari tabel 4.5 diketahui bahwa aktifitas rata-rata belajar anak tingkat K (kurang) pada siklus II mengalami penurunan bila dibandingkan dengan siklus I. Penurunan persentase pada tingkat K (kurang) berarti terdapat peningkatan aktifitas belajar anak, sebaliknya penambahan persentase pada tingkat K (kurang) berarti terjadi penurunan aktifitas. Pada aspek Interaksi Tatap Muka tidak mengalami perubahan persentase atau tetap. Aktifitas rata-rata tingkat K (kurang) pada siklus I adalah 12.5% dan pada siklus II adalah 3%.

Perbandingan aktifitas anak tingkat C (cukup) antara siklus I & II disajikan pada tabel 4.6

Tabel 4.6. Perbandingan Aktifitas Belajar Anak Tingkat C (cukup) Siklus 1 & 2

Aspek	Tingkat		Peningkatan/ Penurunan
	C1	C2	+/-
1. Kerjasama anak dalam menyebutkan warna	47.5%	40%	-2.5%
2. Kemampuan anak memahami media kartu warna	37.5%	35%	-2.5%
3. Kemampuan anak dalam mengenal warna	42.5%	40%	-2.5%
4. Kemampuan menceritakan isi gambar dalam media kartu	40%	37.5%	-2.5%
5. Kemampuan menjawab pertanyaan guru.	47.5%	40%	-2.5%
Rata-rata	43%	38.5%	

Keterangan: C1 = aktifitas tingkat C (cukup) siklus 1

C2 = aktifitas tingkat C (cukup) siklus 2

Dari tabel 4.6 diketahui bahwa dari kelima aspek mengalami penurunan persentase masing-masing 2.5%. Aktifitas rata-rata belajar anak tingkat C (cukup) siklus II mengalami penurunan bila dibandingkan dengan siklus I yang ditunjukkan dengan adanya penurunan persentase dari siklus I ke siklus II. Aktifitas rata-rata tingkat C (cukup) pada siklus I sebesar 43% dan siklus II sebesar 38.5%. Penurunan persentase pada tingkat C (cukup) berarti terdapat peningkatan aktifitas belajar anak, demikian sebaliknya penambahan persentase pada tingkat C (cukup) berarti penurunan aktifitas belajar anak.

Perbandingan aktifitas anak tingkat B (baik) antara siklus I & II disajikan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Perbandingan Aktifitas Belajar Anak Tingkat B (baik) Siklus 1 & 2

Aspek	Tingkat		Peningkatan/ Penurunan
	B1	B2	
1. Kerjasama anak dalam menyebutkan warna	22.5%	55%	+27.5%
2. Kemampuan anak memahami media kartu warna	52.5%	62.5%	+10%
3. Kemampuan anak dalam mengenal warna	52.5%	55%	+2.5%
4. Kemampuan menceritakan isi gambar dalam media kartu	50%	60%	+10%
5. Kemampuan menjawab pertanyaan guru.	45%	60%	+15%

Rata-rata	44.5%	58.5%	
-----------	-------	-------	--

Keterangan: B1 = aktifitas tingkat B (baik) siklus 1

B2 = aktifitas tingkat B (baik) siklus 2

Dari tabel 4.7 diketahui bahwa rata-rata belajar anak tingkat B (baik) pada siklus II mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Aktifitas rata-rata tingkat B (baik) pada siklus I adalah 44.5% dan pada siklus II adalah 58.5%. penambahan persentase pada tingkat B (baik) berarti terjadi peningkatan aktifitas dan sebaliknya pengurangan persentase pada tingkat B (baik) berarti terjadi penurunan aktifitas.

1. Prestasi Belajar Anak dalam Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw*

Setiap akhir siklus, dilaksanakan tes formatif yang terdiri dari pre tes dan post tes untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna . Tes individu dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Nopember 2017 dengan alokasi waktu 15 menit. Soal tes yang terdiri dari pre tes dan post tes berupa pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Hasil belajar anak siklus II setelah dianalisis tampak pada tabel 4.8 dan tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.8. Hasil Analisis Prestasi kemampuan mengenal warna anak-anak dalam pembelajaran dengan permainan media kartu warna Siklus II

No	Jenis Kelamin	Nilai Tes	Ketuntasan		
			B	C	K
1	Rama	60		Cukup	Belum
2	Rakha	70	Baik		
3	Khayla	70	Baik		

4	Azka	60		Cukup	Kurang
5	Fian	50		Cukup	Kurang
6	Novendra	50		Cukup	Kurang
7	Revan	70	Baik		
8	Aldi	50		Cukup	Kurang
9	Puput	60		Cukup	Kurang
10	Afiq	50		Cukup	Kurang
11	Afriza	70	Baik		
12	Habib	70	Baik		
13	Nadiroh	70	Baik		
14	Nadha	70	Baik		
15	Alifian	70	Baik		
16	Syifa	60		Cukup	Kurang
17	Alena	50		Cukup	Kurang
18	Mikhael	70	Baik		
19	Azzam	70	Baik		
20	Alvi	70	Baik		
21	Florin	60		Cukup	Kurang
22	Zahra	60		Cukup	Kurang
23	Azizan	50		Cukup	Kurang
24	Sultan	60		Cukup	Kurang
25	Al-ghi	60		Cukup	Kurang
26	Coco	70	Baik		
27	Furaqon	50		Cukup	Kurang
28	Dwi	70	Baik		
29	Najwa	70	Baik		
30	Habib	70	Baik		
31	Dinda	70	Baik		

32	Alfin	70	Baik		
33	Fiza	60		Cukup	Kurang
	Juml	2500	16	17	17
	Rata rata	64.5			
	Ketuntasan		57.5%	42.5%	42.5%

Tabel 4.9 Hasil Analisis Prestasi Belajar Anak Dalam Pembelajaran dengan permainan media kartu warna Siklus II

No	Jenis Kelamin	Nilai Tes	Ketuntasan		
			B	C	K
1	Rakha	80	Baik		
2	Revan	90	Baik		
3	Nadiroh	80	Baik		
4	Nadha	70	Baik		
5	Afiq	60		Cukup	Kurang
6	Azka	70	Baik		
7	Alifian	80	Baik		
8	Mikhael	80	Baik		
9	Afriza	80	Baik		
10	Habib	70	Baik		
11	Khaila	70	Baik		
12	Coco	80	Baik		
13	Najwa	80	Baik		
14	Syifa	70	Baik		
15	Al-ghi	80	Baik		
16	Zahra	70	Baik		
17	Puput	60		Cukup	Kurang
18	Sultan	60		Cukup	Kurang

19	Alvi	80	Baik		
20	Florin	80	Baik		
21	Dinda	70	Baik		
22	Fiza	70	Baik		
23	Azizan	60		Cukup	Kurang
24	Aldi	80	Baik		
25	Dwi	70	Baik		
26	Alfin	80	Baik		
27	Furqon	60		Cukup	Kurang
28	Azka	80	Baik		
29	Aleebna	70	Baik		
30	Rizki	80	Baik		
31	Fian	70	Baik		
32	Azzam	70	Baik		
33	Novendra	70	Baik		
	Juml	2500	16	17	17
	Rata rata	64.5			
	Ketuntasan		57.5%	42.5%	42.5%

Berdasarkan analisis hasil belajar anak pada siklus II tampak bahwa dari 40 anak yang mengikuti pre tes secara lesan diperoleh sebanyak 23 anak yang mendapat skor ≥ 70 dan 17 anak yang mendapat skor ≤ 70 dengan ketuntasan belajar 57.5%. Sedangkan 40 anak yang mengikuti post tes diperoleh 35 anak yang mendapat skor ≥ 70 dan 5 anak yang mendapat skor ≤ 70 dengan ketuntasan belajar 87.5%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak dari pre tes dan post tes pada siklus II. Angka 87.5% menunjukkan bahwa prestasi

belajar pada siklus II telah tercapai secara klasikal yaitu $\geq 85\%$. Perbandingan hasil belajar anak pada pre tes dan post tes dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.10 Perbandingan hasil belajar anak pada (pre tes dan post tes) Siklus I dan siklus II

No	Siklus	Skor Rata-rata		Ketuntasan Belajar Klasikal	
		Pre tes	Post tes	Pre tes	Post tes
1	Siklus I	57	65.24	37.5%	75%
2	Siklus II	64.5	74.5	57.5%	87.5%
3	Persentase peningkatan	=+7.5	=+9.26	=+20%	=+12.5%

Berdasarkan tabel 4.10, dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata pre tes dan ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan persentase masing-masing sebesar 7.5% dan 20%. Sedangkan untuk skor rata-rata post tes dan ketuntasan belajar klasikal dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan persentase masing-masing sebesar 9.26% dan 12.5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar anak pada siklus II bila dibandingkan dengan prestasi belajar anak pada siklus I.

2. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi siklus II dapat direfleksikan bahwa rata-rata aktifitas belajar anak pada tingkat K (kurang) adalah 3%. Persentase ini menunjukkan peningkatan sebesar 9.5% bila dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata aktifitas belajar anak pada tingkat C (cukup) adalah sebesar 38.5%. Persentase ini menunjukkan peningkatan sebesar 4.5% bila dibandingkan dengan siklus I. Dan rata-rata untuk aktifitas belajar pada tingkat B (baik) adalah 58.5%, persentase ini menunjukkan peningkatan sebesar 14% bila dibandingkan siklus I.

Dari uraian di atas, maka pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan pada aktifitas mengenal warna kelompok dibandingkan siklus I.

Hasil prestasi belajar anak pada Siklus II baik pada saat pre tes maupun post tes menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata hasil prestasi belajar anak pada pre tes siklus I adalah 57, dengan ketuntasan belajar klasikal 37.5%, dan pada siklus II skor rata-rata pre tes adalah 64.5 dengan ketuntasan belajar 57,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pada pre tes siklus II mengalami peningkatan nilai dengan persentase 7.5% diikuti dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 20%. Rata-rata nilai hasil prestasi belajar anak pada post tes siklus I sebesar 65.24 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil prestasi belajar anak pada post tes 57.5 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 87.5%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar anak sebesar 9.26 diikuti dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 12.5%.

4.3. Temuan penelitian

Berdasarkan hasil pemaparan data maka temuan dalam PTK ini sebagai berikut

- 1) Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran dengan permainan media kartu warna, anak semakin memiliki kreatifitas dan keberanian untuk mengenal warna dan menyampaikan pendapat.
- 2) Prestasi belajar anak anak usia dini di RA As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo mengalami peningkatan kemampuan mengenal warna

setelah melakukan pembelajaran dengan teknik pembelajaran melalui media permainan kartu warna .

- 3) Anak usia dini merasa senang melaksanakan tugas dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna
- 4) Anak usia dini meningkat kemampuannya di dalam mengenal warna , khususnya dalam hal keberanian menyampaikan pendapat , menghargai pendapat orang lain dan menyimpulkan hasil belajar meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui menggunakan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna .
- 5) Anak usia dini lebih menyadari bahwa pembelajaran dengan bekerja sama memiliki hasil yang lebih besar dari pada pembelajaran yang hanya dilaksanakan dengan ceramah .
- 6) Anak usia dini lebih menyadari bahwa pembelajaran dengan melihat langsung aktifitas melalui pembelajaran dengan permainan media kartu warna di lapangan dianggap lebih tepat guna meningkatkan kemampuan mengenal warna .
- 7) Anak usia dini lebih memiliki keberanian dalam melakukan kegiatan di lapangan untuk mendapat pengalaman dan pengetahuan secara langsung melalui pembelajaran dengan permainan media kartu warna .
- 8) Anak usia dini lebih memiliki kemampuan dalam mengenal warna karena telah bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan media kartu warna .

- 9) Ada keinginan anak usia dini untuk menerapkan model pembelajaran dengan pembelajaran dengan permainan media kartu warna pada waktu yang lain .

4.4. Pembahasan Temuan

Dalam pembahasan hasil penelitian, kami akan melakukan konfirmasi dari temuan penelitian ini dengan kajian pustaka yang mendukung penelitian tentang judul “Upaya peningkatan kemampuan mengenal warna menggunakan permainan media kartu warna bagi anak usia dini Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo”.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran pembelajaran dengan permainan media kartu warna, anak semakin memiliki kreatifitas dan keberanian untuk mengenal warna dan menyampaikan pendapat. Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (1986) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.^[3] Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning.^[4] Dalam pelaksanaannya metode ini membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses encoding akan didukung dengan interaksi yang terjadi

dalam Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif dilandaskan pada teori Cognitive karena menurut teori ini interaksi bisa mendukung pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 2008). Selain definisi tersebut, Nurhadi dan Senduk (2003) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. “Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa” Cohen (dalam Rahayu, 2008 :156). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir,

mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini—Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Prestasi belajar anak usia dini di Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkrihturi Prambon Sidoarjo mengalami peningkatan kemampuan mengenal warna setelah melakukan pembelajaran dengan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satu aspek penting yaitu kemampuan untuk mengenal suatu objek termasuk dalam mengenal warna. Mengenal warna akan membantu anak untuk dapat menyebutkan warna, mampu menyampaikan hasil percobaan tentang warna yang dilakukan anak, dan mampu mengelompokkan warna. Pengenalan warna untuk anak usia 3-4 tahun yaitu berada pada mengenal 5-7 macam warna (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009). Kemampuan mengenal warna disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Tujuan dari pengenalan warna yaitu sebagai dasar bagi pengetahuan anak mengenai pengetahuan selanjutnya yang akan menjadi bekal pengetahuan bagi anak. Hal ini sesuai dengan tahapan dari perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional yang mulai mengenal beberapa simbol dan meningkat pada tahap selanjutnya yaitu mampu memecahkan persoalan sederhana secara konkrit. Mengenal symbol warna akan memberikan bekal bagi anak pada

tahap selanjutnya yaitu untuk memecahkan persoalan sederhana yang berhubungan dengan warna secara konkrit. Anak usia dini merasa senang melaksanakan tugas dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran dengan media media kartu warna . Anak usia dini meningkat kemampuannya di dalam mengenal warna , khususnya dalam hal keberanian menyampaikan pendapat , menghargai pendapat orang lain dan menyimpulkan hasil belajar meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui menggunakan teknik pembelajaran dengan permainan media kartu warna.

Maka dari itu, pembelajaran dalam pengenalan warna menjadi penting bagi anak dan pembelajarannya disesuaikan dengan tahap dan karakteristik belajar anak. Karakteristik belajar bagi anak usia dini yaitu belajar yang melibatkan anak secara langsung dan belajar sambil bermain. Namun, pada kenyataannya teori belajar yang digunakan oleh guru pada umumnya adalah teori behavioristik. Teori behavioristik berpandangan bahwa belajar merupakan pembentukan tingkah laku dan pentingnya masukan atau stimulus dan keluaran atau respon (C. Asri B., 2002). Salah satu kelemahan dari teori behavioristik yaitu menekankan pada siswa sebagai subjek dan menciptakan verbalisme yang mengandalkan pada ingatan anak. Hal ini tampak pada sekolah-sekolah umum di mana dalam pembelajaran guru cenderung memberikan nama-nama warna dan menunjukkan warna. Sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan percobaan sederhana dalam mengenal warna.²² Anak usia dini lebih menyadari bahwa pembelajaran dengan bekerja sama memiliki hasil yang lebih besar dari pada pembelajaran yang hanya dilaksanakan dengan ceramah .

Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok, (2) memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya, (3) mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok, (4) mendorong proses demokrasi di kelas” Barba (dalam Susanto, 2009).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Rustaman., 2003). Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Anak usia dini lebih menyadari bahwa pembelajaran dengan melihat langsung aktifitas melalui pembelajaran dengan permainan media kartu warna di lapangan dianggap lebih tepat guna meningkatkan kemampuan mengenal warna .

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Rentang usia anak usia dini yaitu 0-6 tahun dan sering disebut dengan masa keemasan (*the golden age*). Pada masa tersebut sangat menentukan untuk masa-masa selanjutnya. Keberhasilan akan pertumbuhan

dan perkembangan pada masa ini juga akan berpengaruh pada keberhasilan masa-masa setelahnya. Untuk itu, pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan.

Pembinaan dalam pendidikan anak usia dini dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya. Selain itu, pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan stimulus dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Adapun aspek perkembangan anak ada lima yaitu aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasan. Kelima aspek tersebut berkembang pesat pada usia dini, hal ini memerlukan perhatian khusus supaya anak dapat optimal dalam perkembangannya. Anak usia dini lebih memiliki keberanian dalam melakukan kegiatan di lapangan untuk mendapat pengalaman dan pengetahuan secara langsung melalui pembelajaran dengan media media kartu warna.

Secara spesifik untuk Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya disingkat PAUD) dinyatakan tujuan pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Media kartu merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Menurut

Wibawa (Ratnasari, 2003) media kartu biasanya berisi huruf-huruf, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.

Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media kartu adalah media kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun Anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Media kartu biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Media kartu merupakan media kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media kartu juga berupa media kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek.

Media kartu merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media baik karton, kertas maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongan media kartu tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan media kartu ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Selain itu media kartu juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Anak usia dini lebih memiliki kemampuan dalam mengenal warna karena telah bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran dengan media media kartu warna .

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan , pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

- (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Menurut Slavin (dalam Rahayu, 2008) “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang terpusat pada kegiatan anak untuk belajar kelompok, saling menyumbangkan pikiran dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar individu maupun kelompok”. Hal ini bertujuan agar anak menjadi maksimal dan efektif, baik secara interaksi antar anak maupun dengan guru. kooperatif dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

Teknik pembelajaran kooperatif merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat

didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Ada keinginan anak usia dini untuk menerapkan model pembelajaran dengan pembelajaran dengan permainan media kartu warna pada waktu yang lain .

Perlu diketahui bahwa dunia Pendidikan pada anak usia dini memiliki prinsip belajar sambil bermain sehingga dapat menimbulkan kreativitas pada anak. Prinsip inilah yang perlu ditanamkan pada anak usia dini. Atas dasar itu materi atau kegiatan bermain sambil belajar di TK harus disusun dengan tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Materi atau kegiatan ini harus disiapkan secara matang, terperinci dan jelas. Bermain sambil belajar pada anak sangat cocok untuk dilaksanakan oleh semua guru sebab pendidikan di TK baru bersifat pengenalan, antara lain pengenalan angka dan huruf. Salah satu metode yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan angka dan huruf di taman pendidikan anak usia dini adalah permainan media kartu huruf.

Media kartu gambar tersebut disimpan dalam satu kotak yang menunjukkan jumlah media kartu dari sebuah kelompok gambar. Kelompok gambar menunjukkan tema gambar (binatang, sayuran, buah-buahan, bagian-bagian tubuh, nama bilangan, nama kendaraan).

Media kartu bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca anak usia. Bagi guru, media ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan

efisien. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

