

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kemampuan membedakan benda sesuai dengan warna

2.1.1.1 Pengertian Benda

Anak usia dini dapat menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda yang bersifat konkret atau nyata. Dijelaskan pula oleh Piaget (Slamet Suyanto, 2005:128) bahwa pentingnya objek nyata untuk belajar pada anak usia dini, karena anak usia dini dalam proses beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Anak memperoleh informasi demi informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut disusun menjadi struktur pengetahuan. Struktur pengetahuan inilah yang kemudian menjadi dasar untuk berpikir.

Pada fase praoperasional, anak dapat belajar secara baik dari benda-benda konkret atau nyata yang dapat diindera oleh anak. Benda konkret atau nyata bisa juga disebut benda asli dan ada juga yang menyebutnya media realia. Menurut Rusman (2013:275), media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran tematik yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (direct experience). Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Anitah (2012:24) juga menjelaskan realia atau disebut juga objek adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh. Misalnya: orang, binatang, rumah, dan sebagainya. Pendapat Sri Anitah sejalan dengan Heinich, Molenda & Russel (Sanjaya, 2012:125) yang

menyatakan bahwa realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya.

Selain itu, menurut Daryanto (2013:30), terminologi benda sebenarnya digolongkan atas dua, yaitu obyek dan benda contoh (*specimen*). Obyek adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli dan alami, sedangkan specimen adalah benda asli atau sebagian dari benda asli yang digunakan sebagai contoh. Namun ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka yang dimaksud benda konkret adalah benda yang dapat dipandang dari segala arah secara jelas dan nyata, dimana benda tersebut dapat mewujudkan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret. Anak akan memperoleh pengalaman secara langsung, lebih berkesan, dan mudah memahami apa yang sedang dipelajarinya. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi yang sifatnya abstrak perlu menggunakan benda konkret untuk mempermudah anak dalam mengklasifikasi benda. Benda konkret yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi adalah benda yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

2.1.1.2 Macam-macam Benda Konkret

Macam-macam benda konkret menurut Rohani (1997:18) media asli dan tiruan yaitu berupa specimen, meliputi: makhluk hidup dan benda tak hidup.

Makhluk hidup yang ditampilkan adalah yang masih bisa hidup atau yang mati.

Adapun yang dimaksud, yaitu:

- a. Specimen makhluk hidup yang masih hidup, berupa: akuarium dengan ikan dan tumbuh-tumbuhan, terrarium dengan hewan darat dan tumbuhan, kebun binatang dengan segala binatang yang ada, kebun percobaan dengan berbagai tumbuh-tumbuhan, insektarium berupa kotak kaca yang berisi serangga;
- b. Specimen makhluk yang sudah mati antara lain berupa: herbarium, diorama, taksidemi, awetan hewan dalam botol, awetan dalam cairan plastik (*bioplastik*);
- c. Specimen dari benda tidak hidup, misal : batu-batuan, mineral, dan lain-lain;
- d. Benda asli yang bukan makhluk hidup, misal: kereta api, pesawat terbang, radio, dan sebagainya;
- e. Model (tiruan benda-benda) yaitu bentuk tiruan dari suatu benda asli yang karena sesuatu sebab tidak dapat ditunjukkan aslinya.

Berdasarkan macam-macam benda konkret tersebut, maka peneliti menggunakan benda asli yang bukan makhluk hidup. Benda asli yang bukan makhluk hidup yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang dapat dibawa di dalam kelas untuk mendukung kegiatan klasifikasi.

2.1.1.3 Fungsi Media Konkret (Benda Konkret)

Sumantri, dkk (2004:178) mengemukakan bahwa secara umum media konkret berfungsi sebagai :

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.

- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Mengembangkan motivasi belajar peserta didik
- e. Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mendukung kegiatan pembelajaran hendaknya menggunakan media konkret/ benda konkret supaya anak paham dengan materi yang disampaikan.

2.1.1.4 Langkah-langkah Klasifikasi Menggunakan Benda Konkret

Penggunaan media benda konkret dalam kegiatan klasifikasi sangat baik karena klasifikasi bersifat abstrak dan sulit dipahami anak-anak. Memahami klasifikasi sebaiknya menggunakan benda-benda konkret yang sudah dikenal oleh anak. Menurut Sungkono (2007:33) benda konkret yang akan dimanfaatkan terlebih dahulu harus dipilih secara cermat dan sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Disamping itu perlu disesuaikan dengan karakteristik anak seperti taraf berpikir, pengalaman, jumlah anak, dan gaya belajarnya. Selain itu, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru sebelum menggunakan benda konkret.

Ada beberapa tahap dalam penggunaan media benda konkret dalam kegiatan klasifikasi pada anak. Menurut Munawir Yusuf, dkk (2003: 154) anak dapat memahami berbagai konsep dengan baik, yaitu : “Jika pengajar memberi pengalaman kepada anak tentang konsep yang dipelajari mulai dari bentuk yang konkret, semikonkret, dan abstrak. Guru hendaknya merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan ketiga tahapan tersebut. Pada tahap konkret anak

diminta melihat, meraba, memindahkan atau mengumpulkan benda- benda. Dengan menanyakan jumlah benda yang dikumpulkan, anak akan mengenal konsep jumlah. Pada tahap semi konkret benda aslinya dapat diganti dengan gambar yang sama dengan bentuk aslinya dan kemudian gambar yang hanya menunjukkan lambang benda seperti garis-garis untuk menunjukkan jumlah orang atau benda yang dikumpulkan”.

Hal itu juga sejalan dengan teori belajar matematika Piaget (Pitadjeng, 2006: 28) bahwa perkembangan belajar matematika anak melalui 4 tahap, yaitu (1) tahap konkret, (2) semi konkret, (3) semi abstrak, (4) abstrak. Pada tahap konkret, kegiatan yang dilakukan adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung atau memanipulasi objek-objek konkret. Pada tahap semi konkret sudah tidak perlu memanipulasi objek-objek konkret lagi seperti pada tahap konkret, tetapi cukup dengan gambaran dari objek yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan anak pada tahap semi abstrak memanipulasi/melihat tanda sebagai ganti gambar untuk dapat berpikir abstrak. Sedangkan pada tahap abstrak anak sudah mampu berpikir secara abstrak dengan melihat lambang/symbol atau membaca/mendengar secara verbal tanpa kaitan dengan objek konkret. Pada anak praoperasional konkret, tahap belajar matematikanya berada dalam tahap konkret.

Hal ini dikuatkan oleh George S. Morrison (2009: 319) : “Kindergartners are active learners and like to learn with concrete materials in hand-on, minds-on active learning”. Jadi untuk anak TK/RA dalam belajar matematika khususnya klasifikasi harus melalui tahap konkret terlebih dahulu untuk membangun konsep dan memberikan pengalaman secara langsung.

Menurut Lighthart (Yuliani, 2009:101), langkah dalam pembelajaran dengan barang sesungguhnya atau media benda konkret adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan sesuatu yang menjadi pusat minat anak.
- b. Melakukan perjalanan sekolah.
- c. Pembahasan hasil pengamatan.
- d. Menceritakan kembali lingkungan yang telah diamati.
- e. Kegiatan ekspresi dalam bentuk pameran hasil karya anak.

Daryanto (2013: 15) mengemukakan bahwa dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada operasi mental siswa pada saat mengamati obyek.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan benda konkret supaya anak dapat melihat, meraba, mengamati obyek secara langsung. Setelah itu, diharapkan anak mampu membedakan benda sesuai dengan warna. Dalam kegiatan pembelajaran pada anak dibiasakan latihan mengurutkan benda-benda yang bermacam-macam warna untuk melatih ketrampilan mengingat warna.

2.1.1.5 kegiatan siswa membedakan benda sesuai dengan warna

Berikut ini disajikan kegiatan membedakan benda sesuai dengan warna

Bidang Pengembangan : kemampuan dasar kognitif, Tingkat Capaian
Perkembangan : siswa dapat mengenal berbagai konsep sederhana dalam

kehidupan sehari-hari. Capaian Perkembangan : siswa dapat mengenal konsep sains sederhana

Indikator

1. Siswa dapat membedakan warna primer (merah, kuning, biru)
2. Siswa dapat menyebutkan warna baru hasil penggabungan (warna sekunder)
3. Siswa dapat member contoh benda yang berwarna merah, kuning, biru, hijau, oranye dan ungu

Alat dan bahan:

- a. Plastik mika berwarna merah, kuning dan biru
- b. Kertas HVS putih
- c. Staples

Cara kerja:

- a. Letakkan kertas HVS putih di atas meja dan tempelkan mika kuning di atas kertas HVS. Kemudian tempelkan mika biru di atas mika kuning. Apa yang terjadi?
- b. Dengan langkah sama, tempelkan mika merah di atas mika kuning. Apa yang terjadi?
- c. Sekarang, tempelkan mika merah di atas mika biru. Apa yang terjadi?

2.1.2 Metode pemberian tugas

2.1.2.1 Pengertian Metode Pemberian Tugas

Pemberian tugas merupakan tahap yang paling penting dalam mengajar. Karena dengan memberikan tugas, guru memperoleh umpan balik tentang kualitas hasil belajar anak. Hasil pemberian tugas yang diberikan secara tepat dan menjadi kemampuan prasyarat anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, tinggi dan kompleks. Pemberian tugas jika dirancang secara tepat dan proporsional akan dapat meningkatkan cara belajar yang benar. Dalam melaksanakan tugas, anak dibimbing untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar serta memperbaiki kesalahan yang terjadi. Melalui pemberian tugas anak semakin terampil mengerjakan, semakin lancar, dan semakin terarah dalam mengerjakan sesuatu.

Pemberian tugas sebaiknya diberikan secara teratur dan berkala, sehingga akan menanamkan kebiasaan dan sikap belajar yang positif dan dapat memotivasi anak untuk belajar sendiri, berlatih, dan mempelajari kembali. Contoh pemberian tugas dalam kaitan pengembangan kreativitas adalah masing-masing anak diberikan selembar kertas, kemudian mereka diberi tugas untuk menciptakan sesuatu dengan kertas tersebut. Mereka diperbolehkan menggunakan peralatan yang tersedia di kelas. Anak-anak mungkin akan membuat kertas itu menjadi sebuah rumah, bunga, perahu, dan sebagainya sesuai dengan keinginan mereka. Pemberian tugas juga dapat berkaitan dengan pengembangan bahasa anak. Misalnya dengan memberikan tugas sederhana yaitu mengumpulkan kata benda yang dimulai dengan huruf hidup A. Anak-anak mungkin akan menyebutkan anjing, angin, angsa, api, dan sebagainya. Pemberian tugas ini dapat dikembangkan dan dikaitkan dengan berbagai dimensi perkembangan anak, hal ini menuntut kreativitas guru.

Metode pemberian tugas adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri.

Kelebihan metode pemberian tugas adalah (Djamarah, S. B., 2000):

- a. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama.
- b. Peserta didik memiliki peluang untuk meningkatkan keberanian, inisiatif, bertanggung jawab, dan mandiri. (Simamora, 2009:58)

Kelemahan metode pemberian tugas adalah sebagai berikut:

- a. Kadang kala peserta didik melakukan penipuan, yakni peserta didik hanya meniru hasil pekerjaan temannya tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
- b. Kadang kala tugas dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan.
- c. Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual. (Simamora, 2009:59)

Pemberian tugas itu harus jelas dan penentuan batas yang tepat yang diberikan benar-benar nyata. Pemberian penentuan batasan tugas merupakan prasyarat yang sangat penting yang harus mendapat perhatian guru TK. Banyak anak yang mengalami hambatan untuk memperoleh kemajuan belajar karena tidak menentunya batas tugas yang diberikan guru yang harus diselesaikan. Siswa harus mendapat kejelasan mengapa ia harus mengerjakan tugas itu. Guru harus menjelaskan tujuan dari diberikannya tugas tersebut.

Faktor-faktor yang berpengaruh dalam penentuan kejelasan batas tugas bagi anak TK, diantaranya:

- a. Tugas harus cukup jelas rinciannya agar tugas itu tidak membingungkan. Misalnya dalam memberikan tugas, guru mengatakan kepada anak: “Anak-anak kita akan membedakan benda dengan warna. Untuk mengerjakannya kalian boleh menggunakan gunting. Yang digunting pola gambar: matahari dan bulan yang sudah dibagikan itu. Sesudah selesai digunting berilah pola itu warna dengan pensil berwarna yang kamu pilih. Bersihkan tempat kerjamu bila sudah selesai.”
- b. Anak memahami dari mana harus memulai pekerjaan itu dan sampai dimana harus mengakhirinya
- c. Tugas yang diberikan guru harus jelas kaitannya dengan hal-hal konkret yang dihadapi anak sehari-hari
- d. Pemberian tugas secara lisan harus cukup singkat tetapi rinci agar setiap anak memahami memahami tugas yang harus diselesaikan
- e. Bila anak menghadapi kesulitan dalam melaksanakan bagian tugas yang harus diselesaikan, guru sudah dapat membayangkan kira-kira bantuan apa yang perlu diberikan untuk menangani kesulitan tersebut. Contoh: anak mendapat tugas membuat garis lurus dan garis lengkung. Tugas tersebut dimaksudkan untuk memperoleh keterampilan menarik garis lurus dan garis lengkung secara lancar. Keterampilan menarik garis lurus dan garis lengkung merupakan prasyarat bagi anak untuk terampil membuat pola-pola yang dibatasi garis-garis lurus, garis-garis lengkung, atau gabungan dua macam garis itu yakni garis lurus dan garis lengkung.

2.1.2.2 Manfaat metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar.

Manfaat metode pemberian tugas diantaranya adalah:

- a. Pendidik akan memperoleh umpan balik tentang kualitas hasil belajar anak
- b. Pemberian tugas bila dirancang secara tepat dan proporsional akan dapat meningkatkan cara belajar yang benar
- c. Anak akan semakin terampil mengerjakan, semakin lancar, semakin pasti dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran
- d. Tugas yang diberikan secara teratur, berkala, dan ajeg akan menanamkan kebiasaan dan sikap belajar yang positif serta dapat memotivasi anak untuk belajar sendiri
- e. Pemberian tugas secara tepat dan dirancang secara seksama dapat menghasilkan prestasi belajar yang optimal
- f. Tugas yang diberikan dengan menggunakan bahan-bahan yang bervariasi akan menarik minat anak untuk mengerjakan tugas yang akan diberikan selanjutnya.

Pemberian tugas mempunyai makna penting bagi anak usia dini antara lain karena :

- a. Pemberian tugas secara lisan akan memberi kesempatan pada anak untuk melatih persepsi pendengaran mereka. Jadi meningkatkan kemampuan bahasa reseptif
- b. Pemberian tugas melatih anak untuk memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu

- c. Pemberian tugas dapat membangun motivasi anak
- d. Meningkatkan kemampuan mendengar dan menangkap arti, kemampuan kognitif : memperhatikan, kemauan bekerja sampai tuntas.

2.1.2.3 Tujuan Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ini diberikan kepada anak, semata-mata hanya untuk melatih persepsi pendengaran, meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak, memusatkan perhatian dan membangun motivasi anak, bukan untuk melihat hasilnya. Oleh karena itu sebaiknya dihindari pemberian tugas yang bersifat memaksa, mendikte, membatasi kreativitas anak, terus menerus, dalam bentuk pekerjaan rumah, atau tugas-tugas lain yang membuat anak justru merasa tertekan, terpaksa, Selain itu pemberian tugas kepada anak juga ditujukan untuk mengembangkan secara lebih optimal seluruh aspek pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak. Pemberian tugas dapat diberikan secara individual maupun kelompok. Tugas yang bersifat individual dikerjakan oleh anak sendiri, sedangkan tugas kelompok dikerjakan oleh anak dalam kelompok kecil (3-4 anak) maupun dalam kelompok yang lebih besar.

Anak memiliki minat yang berbeda satu dengan yang lain, oleh karena itu pendidik dapat memberikan tugas yang berbeda, meskipun sedang mempelajari suatu tema yang sama. Sebagai contoh dengan tema kegiatan: hewan peliharaan. Pendidik dapat menyiapkan tugas untuk Ani berupa membuat lukisan cat air, Tata membuat kolase, Arsyad membuat anyaman, dan Kesya membuat lipatan origami yang kesemuanya bertema hewan peliharaan. Pendidik juga dapat melakukan individualisasi pengalaman belajar dengan memilih bentuk kegiatan yang sama

namun bahan-bahan yang digunakan oleh masing-masing anak berbeda, misalnya kegiatan membuat kolase. Untuk rima, kita siapkan kegiatan kolase dengan daun kering karena dia menyukai suasana pedesaan, Siska melengkapi gambar alat transportasi dengan kolase kertas origami karena dia menyukai pesawat dan kereta api, Viny membuat kolase dari sobekan kertas alumunium voil karena dia perlu melepaskan ketegangan, dan Adhy membuat kolase dengan berwarna karena dia masih belum dapat mengenali warna dasar.

Tujuan metode pemberian tugas bagi anak TK diantaranya:

- a. Anak memperoleh pemantapan materi yang telah diajarkan sehingga anak dapat menguasai materi dengan baik
- b. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Contoh keterampilan motorik kasar, anak dapat menguasai keterampilan bermain sepak bola dengan baik, sedangkan untuk keterampilan motorik halus, anak dapat menggunting pola gambar dengan menggunakan gunting
- c. Meningkatkan keterampilan berpikir, mulai dari yang paling sederhana sampai kepada kemampuan yang kompleks yakni, kemampuan mengingat sampai dengan kemampuan memecahkan masalah. Contoh, untuk mengembangkan kemampuan mengingat, guru TK dapat memberikan tugas berlatih menghapalkan doa atau syair. Sedangkan untuk kemampuan memecahkan masalah, misalnya yang terkait dengan pengembangan kreativitas, guru dapat memberi tugas kepada anak untuk menciptakan sesuatu dari kertas lipat. Pemberian tugas dapat juga terkait dengan pengembangan bahasa anak. Contohnya dengan memberikan tugas sederhana yakni mengumpulkan kata benda yang dimulai dengan huruf hidup A akan menghasilkan kata benda,

seperti Api, Angin, arang, asam, anjing, dan sebagainya. I akan menghasilkan kata benda, misalnya Ibu, Indonesia, itik, dan sebagainya. Pemberian tugas terkait dengan pengembangan keterampilan berhitung, misalnya dalam menjumlahkan bilangan dengan berbagai gabungan menggunakan alat bantu benda-benda atau gambar yang sudah dikenal anak.

Pemberian tugas dalam rangka pencapaian tujuan pengembangan motorik, kognitif, atau yang lain perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Moeslichatoen, 2004):

- a. Pemberian tugas adalah proses integral dalam kegiatan pengembangan maka tujuan tugas merupakan bagian penting sehingga tugas yang diberikan dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya
- b. Pemberian tugas tidak sekedar menyibukkan anak melainkan harus dapat memberikan sumbangan terhadap tujuan belajar yang diharapkan
- c. Pemberian tugas harus memberikan pengenalan kepada anak untuk bekerja dengan lebih baik
- d. Pemberian tugas harus menantang pengembangan kreativitas
- e. Pemberian tugas harus menumbuhkan kesadaran diri sendiri, bukan untuk pendidik.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Triani, Made Suarjana, Luh Ayu Tirtayani (2014) Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kotak Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada

kelompok B di TK Kumara Stana Gitgit, dengan menerapkan metode pemberian tugas berbantuan media kotak angka. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah 15 orang anak kelompok B Tahun Ajaran 2013/2014. Variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak, sedangkan variabel bebas adalah penerapan metode pemberian tugas. Data dikumpulkan melalui observasi, menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh selanjutnya di analisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan metode pemberian tugas berbantuan media kotak angka. Hasil pada siklus I adalah sebesar 67,1% yang menunjukkan kemampuan kognitif anak berada pada kategori sedang, ternyata mengalami peningkatan 22,01% pada siklus II menjadi 89,2% yang tergolong kategori tinggi.

Ni Nyoman Sukardi Made Sulastri, Nyoman Kusmaryatni, (2013) Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bentuk Bentuk Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak DI TK Dharma Putra Pacung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik halus anak-anak kelompok B di TK Dharma Putra Pacung, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng semester II tahun pelajaran 2012/2013 melalui penerapan metode pemberian tugas dengan alat permainan bentuk-bentuk geometri. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 18 anak-anak TK Darma Putra. Data tentang keterampilan motorik anak kelompok B dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrument berupa lembar observasi. Hasil menunjukkan bahwa

sebaran data-data perkembangan keterampilan motorik halus anak TK kelompok B pada siklus I termasuk ke dalam kategori sangat rendah. Pada siklus II dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan keterampilan motorik halus anak TK kelompok B berada pada kriteria rendah. Melalui penerapan metode pemberian tugas dengan alat permainan dari bentuk-bentuk geometri ternyata dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak TK kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Putra, Desa Pacung, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng.

Penelitian yang dilakukan oleh Lianah, Suniyah. (2011). Penerapan Permainan "Say Hike" Untuk Meningkatkan Kemampuan Membedakan Dua Kumpulan Benda Pada Anak Kelompok B di TK PGRI 03 Wagir – Malang, Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan permainan "Say Hike" dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bermain dan membedakan dua kumpulan benda dari 61,4% pada pra penelitian menjadi 92,2%. Hal ini menunjukkan, bahwa penerapan permainan "Say Hike" mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membedakan dua kumpulan benda pada anak kelompok A di TK PGRI 03 Wagir - Malang. Saran dalam penelitian ini adalah permainan "Say Hike" dapat dikembangkan dan dijadikan koleksi pembelajaran inovatif dan menyenangkan di TK bagi guru PAUD, lembaga dan penelitian lain yang sejenis.

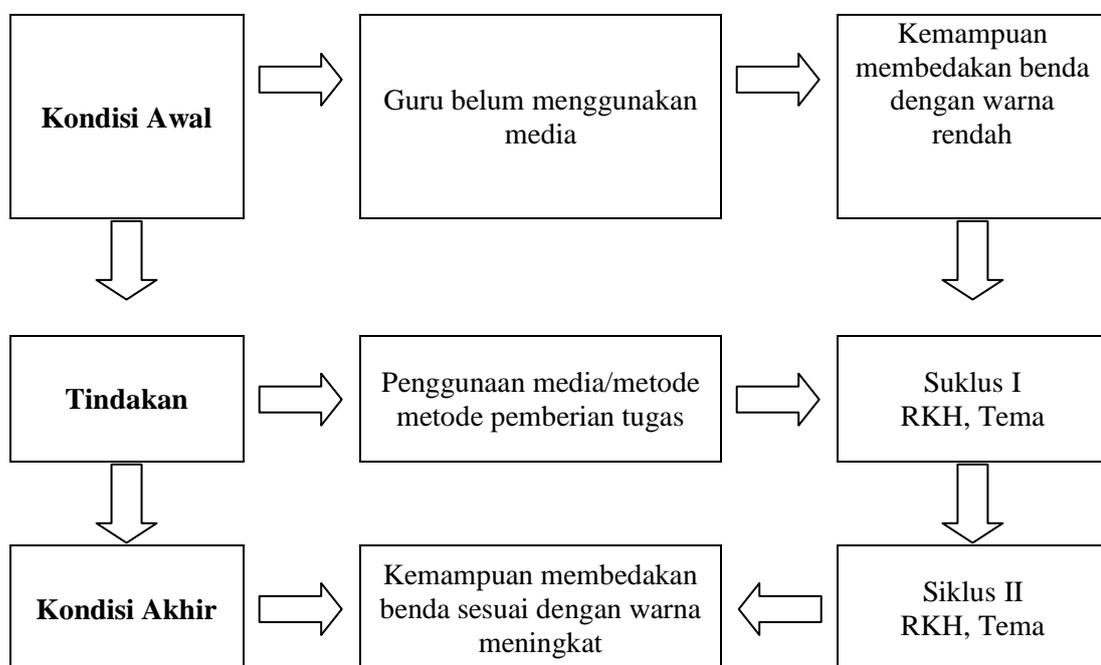
2.3 Kerangka Berpikir

Peneliti menggunakan metode pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan membedakan benda sesuai dengan warna di Kemampuan membedakan benda yang sesuai dengan keadaan tingkat kemampuannya. Dalam

hal ini berarti anak harus memperoleh peningkatan prestasi didalam belajarnya dengan menggunakan metode pemberian tugas dapat merangsang kemampuan membedakan benda sesuai dengan warna.

Media/metode yang digunakan salah satunya adalah metode pemberian tugas. Dengan metode pemberian tugas maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud dari metode pemberian tugas dan mencoba meningkatkan kemampuan membedakan benda sesuai dengan warna.

Adapun kerangka berfikir dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

Metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini membedakan benda dengan warna di kelompok A pada TK. Al Hidayah Kauman Mojosari Mojokerto.