

## MENGENAL WARNA MELALUI PERMAINAN KLASIFIKASI MAMPU MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI TK AL-BAYHAQI LHOKSEUMAWE

Eva Yanti<sup>1)</sup>, Berliantika Putri Azwir<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa FKIP, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Almuslim  
email: [eva.yanti02@gmail.com](mailto:eva.yanti02@gmail.com)

<sup>2)</sup>Dosen FKIP, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Almuslim  
email: [berliantikaputriaswir@gmail.com](mailto:berliantikaputriaswir@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna melalui permainan klasifikasi pada kelompok B (5-6) Tahun TK Al-Bayhaqi Kota Lhokseumawe. Dengan kegiatan permainan klasifikasi adanya keterlibatan anak secara langsung sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Subjek pada penelitian ini adalah anak di kelompok B berjumlah 18 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak meningkat sangat baik, untuk aktivitas guru pada siklus I mencapai 72,15% meningkat di siklus II menjadi 87,58%. Selanjutnya untuk observasi aktivitas anak siklus I mencapai 70% meningkat menjadi 88,14%. Adapun proses pembelajarannya anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan klasifikasi dengan berbagai benda berwarna yang menarik untuk anak. Hasil penelitian meningkat secara bertahap, hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II. Rata-rata perolehan persentase pada Pratindakan yaitu 66,67%, meningkat di Siklus I dengan persentase 72,22% dan meningkat mencapai 88,88% pada Siklus II.

**Kata Kunci :** mengenal warna, permainan klasifikasi, kemampuan kognitif

### I. PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang diselenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini. Untuk merealisasi hal tersebut Taman Kanak-kanak mempunyai fungsi sebagai pengembang berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, bahasa jasmani (motorik kasar dan halus), sosial emosional. PAUD merupakan institusi prasekolah yang mengenalkan bentuk dan budaya sekolah[1].

Potensi pada ranah kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Salah satu hasil belajar yang harus dicapai, adalah anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut dikatakan bahwa pengembangan kognitif dapat dikembangkan dengan: 1)

pengembangan auditory, 2) perkembangan takil, 3) perkembangan kinestetik, 4) pengembangan aritmatika, 5) perkembangan geometri, dan 6) perkembangan sains permulaan.

Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru[2]. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Anak Taman Kanak-kanak berada pada usia berkisar 4-6 tahun.

Menurut Piaget [3] usia ini perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra operasional kongkrit. Pada usia praoperasional kongkrit ini adalah tahap persiapan untuk

mengorganisasikan operasi konkrit. Istilah operasi yang digunakan oleh Piaget adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok obyek (classifying), menata benda-benda menurut urutan tertentu (seriation), dan membilang (counting). Keterampilan mengklasifikasi, seriasi dan membilang, merupakan tugas-tugas yang harus dikuasai oleh anak yang dapat menggambarkan perpindahan dari berfikir pra operasional ke operasional konkrit. Jadi menurut pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan-keterampilan tersebut merupakan dasar proses berfikir yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman mengajar di kelompok B TK Al-Bayhaqi Kota Lhoksemawe, diperoleh hasil dari 18 anak ketika mengklasifikasikan benda berdasarkan warna beberapa anak belum mampu melakukan, demikian juga berdasarkan bentuk, serta berdasarkan ukuran. Kemudian anak dicoba untuk mengklasifikasi berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, ternyata hanya 4 anak atau 27,78 % orang anak yang mampu melakukan mengklasifikasikan benda dengan beberapa ciri.

Salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK dan RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan bermain anak. Berdasarkan paparan tersebut di atas maka perbaikan pembelajaran ini akan ditekankan pada belajar sambil bermain. Menurut Sujiono

bidang pengembangan kognitif meliputi pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Sesuai dengan pendapat tersebut maka dalam bermain klasifikasi dibatasi pada geometri. Alasan digunakan geometri karena geometri berkaitan dengan kemampuan mengembangkan konsep bentuk dan ukuran[4].

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka keterampilan kognitif anak perlu ditingkatkan. Salah satunya melalui pembelajaran bermain klasifikasi.

## **II. KAJIAN LITERATUR**

### **A. TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences) maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri.

Bredenkamp dan Copple pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak[5]. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Suyanto yang menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (the whole child) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa[6]. Manusia utuh dalam pandangan islam disebut Insan kamil atau manusia sempurna. Untuk menjadi manusia sempurna atau utuh, harus terpelihara fitrah dalam dirinya. Fitrah adalah konsep islam dalam anak, di mana anak di pandang sebagai makhluk unik yang berpotensi positif. Atas dasar ini, anak dapat

dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Oleh karena itu, anak perlu di bimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

## **B. TEORI KOGNITIF**

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelligesi) yang menandai seseorang anak mempunyai minat terutama pada ide-ide dan proses belajar. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini penting, karena dalam proses kehidupannya, anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara pemecahannya[7].

Keterampilan kognitif anak sangat berkaitan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget[3]. Dalam penelitian ini tahap perkembangan anak berada pada tahap kedua yaitu pra operasional kongkrit menuju pra operasional formal. Menurut Haditono [8] sebagaimana yang dikemukakan Peaget menciptakan sejumlah tugas-tugas yang dapat menggambarkan perpindahan dari berfikir pra operasional ke operasional konkrit. Tugas-tugas ini dipandang sebagai tugas-tugas kriterium, artinya bila anak dapat menyelesaikan tugasnya maka ia ada dalam stadium operasional konkrit. Beberapa dari tugas-tugas ini akan diterangkan secara singkat sebagai berikut:

1. *Mengatur secara sereal*. Bila anak dalam stadium pra-operasional diberi tugas untuk mengatur beberapa tongkat-tongkat kecil yang berlain-lainan panjangnya, maka ia tidak mampu mengaturnya menurut panjang pendeknya tongkat-tongkat tadi. Anak yang berfikir operasional konkrit dapat melakukan hal itu.
2. *Klasifikasi*. Bila anak umur 2-5 tahun diberi sejumlah balok-balok yang mempunyai warna dan bentuk yang berbeda-beda, maka ia tidak dapat menjawabnya. Anak hanya membuat apa yang disebut "conceptual chains" artinya ia meletakkan balok-balok tadi dalam suatu "seri" berdasarkan dasar konsepsi yang senantiasa berbeda.
3. *Konservasi*. Hal ini berhubungan dengan pernyataan bagaimana anak memperoleh pengertian bahwa sifat-sifat tertentu sesuatu obyek akan tetap sama meskipun ada transformasi-transformasi pada obyek tadi. Anak dalam stadium praoperasional akan mengira bahwa dalam contoh ini perubahan dalam bentuk juga menyebabkan perubahan dalam beratnya. Dapat dikatakan bahwa anak belum mampu untuk mengerti mengenai konservasi berat.

## **C. TEORI BERMAIN KLASIFIKASI**

Dunia anak usia dini adalah dunia bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dalam proses pembelajaran pada anak usia dini harus disesuaikan dengan kondisi anak. bermain adalah suatu yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi [1], kreativitas, dan pada akhirnya prestasi

akademik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wolfgang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (the value of play), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif[9].

Klasifikasi yaitu kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya atau karakteristik lainnya termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut. Proses-proses penting selama tahapan operasional antaranya:

- a. Klasifikasi yaitu kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkain benda menurut tampilannya, ukurannya atau karakteristik lainnya termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkain tersebut.
- b. Bermain klasifikasi anak diharapkan dapat mengelompokkan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk pasangannya sesuai dengan yang dicontohkan dan tugas yang diberikan oleh guru.

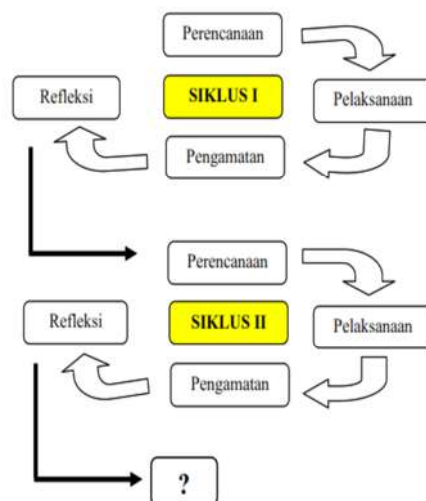
Klasifikasi merupakan salah satu pendekatan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia 4-6 tahun. Untuk melakukan pengklasifikasian bisa dilakukan berdasarkan warna, bentuk & ukuran. Mengklasifikasikan yaitu kemampuan untuk memilih benda berdasarkan kesamaan yang dimiliki ini merupakan suatu kegiatan yang populer untuk semua usia, kemampuan mengelompokkan sangat penting karena dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan. Mengelompokkan juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia disekelilingnya, yaitu dari berbeda menjadi kesatuan dalam suatu kelompok. Secara umum materi klasifikasi di bertujuan untuk mengembangkan kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan benda disekitarnya berdasarkan kesamaan yang dimiliki menurut fungsi, bentuk, jenis, warna, pasangannya sesuai dengan yang dicontohkan dan tugas yang diberikan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan materi klasiikasi pada anak adalah memasang benda sesuai pasangannya dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut jenisnya.

### III. METODE PENELITIAN

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu anak di kelompok B usia 5-6 Tahun dengan jumlah 18 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Guru kelas bertindak sebagai pengamat peneliti. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi.

PTK ini dilakukan secara kolaboratif artinya penelitian ini dilaksanakan atas kerja sama antara peneliti dengan guru kelas. Model PTK kolaboratif, yaitu seorang peneliti melakukan kolaborasi dengan seorang kolaborator. Menurut Suharsimi salah satu ciri khas PTK adalah kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, serta pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (action)[10].

Desain penelitian digunakan untuk mendapat gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Kerlinger [10]menjelaskan desain penelitian sebagai suaturencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawabannya untuk pertanyaan-pertanyaan penelitian. Keempat komponen dari tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Karakteristik dari penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar siswa.



Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak sudah mampu mengenal warna yaitu yang berarti dari 18 anak diharapkan 16 anak dapat mengenal warna.

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian Siklus 1

Aktivitas	Siklus I
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan indikator mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat).</li> <li>Guru menyiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.</li> <li>Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar berlangsung.</li> </ul>
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebelum pelajaran dimulai guru memberi salam, bernyanyi, janji tk, pancasila.</li> <li>Berdoa bersama.</li> <li>Guru menjelaskan media yaitu kepingan geometri dan warna.</li> <li>Guru memberi contoh terlebih dahulu kepada anak sebelum belajar dimulai.</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya.</li> <li>Guru memberikan tugas kepada anak untuk mengklasifikasikan kepingan geometri.</li> </ul>
Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dengan menggunakan observasi.</li> </ul>
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peneliti mengoreksi keberhasilan kegiatan anak.</li> <li>Penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja, maka dilakukan siklus berikutnya.</li> </ul>

**Tabel 2.** Rancangan Penelitian Siklus 1

Aktivitas	Siklus II
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan indikator mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat).</li> <li>Guru menyiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.</li> <li>Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar berlangsung.</li> </ul>
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebelum pelajaran dimulai guru memberi salam, bernyanyi, janji tk, pancasila.</li> <li>Berdoa bersama.</li> <li>Guru menjelaskan media yaitu kepingan geometri dan warna.</li> <li>Guru memberi contoh terlebih dahulu kepada anak sebelum belajar dimulai.</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya.</li> <li>Guru memberikan tugas kepada anak untuk mengklasifikasikan kepingan geometri.</li> </ul>
Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dengan menggunakan observasi.</li> </ul>
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peneliti mengoreksi keberhasilan kegiatan anak.</li> <li>Penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja, maka dilakukan siklus berikutnya.</li> </ul>

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek penting bagi anak. Mengenal simbol warna akan memberikan bekal bagi anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan yang terakhir refleksi. Berdasarkan observasi pada pratindakan, kemampuan mengenal warna

pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Bayhaqi kota Lhokseumawe masih dalam kategori belum mampu. Sebagian besar anak dalam hal menyebutkan warna masih distimulasi oleh guru, masih ditemukan pula anak yang belum mampu mengelompokkan warna. Dalam menyampaikan kegiatan sederhana, anak juga masih mengalami kebingungan.

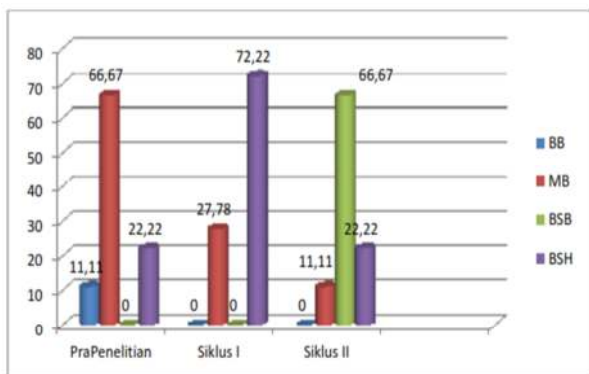
Hal ini belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Kemampuan anak dalam mengenal warna yaitu mampu menyebutkan 5-7 warna dan mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna. Analisis bertujuan mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat. Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran beserta dampak dari stimulasi yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

Tingkat ketuntasan hasil belajar anak kelas B TK Al-Bayhaqi yang dilakukan pada pra tindakan penelitian, siklus I dan siklus II secara rinci dapat dipaparkan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 3.** Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak

No	Kemampuan Mengenal Warna	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		f	%	F	%	F	%
1.	BSB	-	-	-	-	12	66,67
2.	BSh	4	22,22	13	72,22	4	22,22
3.	MB	12	66,67	5	27,78	2	11,11
4.	BB	2	11,11	-	-	-	-
Jumlah		18	100	18	100	18	100

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian sudah mencapai tingkat ketuntasan hasil belajar yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak ialah 80-100%. Jadi berdasarkan kriteria tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan di TK Al-Bayhaqi kelas B ini sudah dapat dikatakan berhasil, hal ini ditinjau dari hasil penelitian pada siklus II yaitu sudah mencapai 88,88%. Untuk memudahkan dalam melihat hasil penelitian yang sudah dilakukan penelitian membuat bentuk diagram sebagai berikut:



Keterangan:

- a. (BB) Belum Berkembang
- b. (MB) Mulai Berkembang
- c. (BSH) Berkembang Sesuai Harapan
- d. (BSB) Berkembang Sangat Baik

: \*  
: \*\*  
: \*\*\*  
: \*\*\*\*

**Gambar 1.** Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna

Namun hasil yang diperoleh dari kedua siklus ini di dapat dari data yang berupa lembar observasi. Maka dari lembar observasi tersebut merupakan hasil yang digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Pada Siklus I diperoleh hasil observasi bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna telah mengalami peningkatan namun belum optimal. Tetapi setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus II diperoleh hasil sangat meningkat, hal ini dapat dilihat dari peningkatan secara bertahap yaitu rata-rata perolehan persentase pada pratindakan yaitu 66,67% meningkat di Siklus I dengan persentase sebesar 72,22% dan meningkat mencapai 88,88% pada Siklus II hingga mencapai target keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti yaitu 80%. Keberhasilan yang terlihat dalam penelitian ini, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara teori dengan hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran anak dalam mengenal warna melalui permainan klasifikasi di TK Al-Bayhaqi. Melalui Permainan klasifikasi anak dapat imajinasi kemampuan kognitif anak.

## V. KESIMPUAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh hasil untuk unjuk kerja dengan persentase pada silus I

72,22% dan siklus II 88,88%. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mencapai 72,15% meningkat di siklus II menjadi 87,58% dan untuk aktivitas anak siklus I 70% meningkat menjadi 88,14%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan penelitian yang telah dilakukan mampu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna melalui permainan klasifikasi pada kelompok B (5-6) Tahun di TK Al-Bayhaqi Kota Lhokseumawe

## REFERENSI

- [1] Nuryati, "Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Golden Age Univ. Hamzanwadi*, 2018.
- [2] Suyadi And M. Ulfah, *Konsep Dasar Paud*. 2013.
- [3] P. E. Langford And P. E. Langford, "Piaget," In *Approaches To The Development Of Moral Reasoning*, 2018.
- [4] Sujiono. Dkk., "Metode Pengembangan Kognitif," *Jakarta Univ. Terbuka*, 2010.
- [5] S. Bredekamp And C. Copple, "Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8," *Young Child.*, 2009.
- [6] S. Suyanto, "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," *Pendidikan*, 2005.
- [7] Rahma And F. Fatimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Assisted Instruction ( CAI ) Pada Materi Hukum Newton," *Jemas J. Edukasi Mat. Dan Sains*, Vol. 1, No. 1, 2020.
- [8] S. R. Haditono, "Prevention And Treatment Of Child Abuse And Neglect Among Children Under Five Years Of Age In Indonesia," *Child Abus. Negl.*, 1981, Doi: 10.1016/0145-2134(81)90026-0.
- [9] B. Sujiono, M. S. Sumantri, And T. Chandrawati, "Hakikat Perkembangan Motorik Anak," *Modul Metod. Pengemb. Fis.*, 2014.
- [10] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013, Doi: 10.1017/Cbo9781107415324.004.