

PENGARUH ANTARA BERMAIN LUDO GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN ANAK MENGENAL WARNA PADA ANAK PRASEKOLAH

by Angrivon Astika

Submission date: 04-Sep-2020 11:47PM (UTC-0400)

Submission ID: 1376822920

File name: ADAP_KEMAMPUAN_ANAK_MENGENAL_WARNA_PADA_ANAK_PRASEKOLAH.docx.pdf (97.68K)

Word count: 1048

Character count: 6323

**PENGARUH ANTARA BERMAIN LUDO GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN
ANAK MENGENAL WARNA PADA ANAK PRASEKOLAH (USIA 3-6 TAHUN) DI
TK DHARMA WANITA
TLOGOMAS MALANG**

SKRIPSI



Disusun oleh:

**ANGRIVON ASTIKA LADO
NIM: 2014610014**

**4
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI
MALANG
2018**

RINGKASAN

Kemampuan mengetahui warna adalah fase terbentuknya sistem kognitif. Umur 3-6 tahun kemampuan mengenal warna adalah sesuatu yang dibutuhkan dalam bertumbuhnya saraf dari anak usia tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh antara bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah (usia 3-6 tahun) di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang. Dalam pengamatan ini digunakan PRE-EKSPERIMENTAL dan design ONE GRUP PRE POS TES DESIGN. Responden dalam pengamatan ini yaitu semua Murid TK Darma Wanita Tlogomas Malang sebanyak 30 orang, dan teknik sampling digunakan sampling jenuh dan seluruh responden dijadikan objek penelitian. Instrumen alat yang dipakai lembar observasi. Dan digunakan uji paired samples T Test. Dan dibuktikan dalam pengamatan ini bahwa kemampuan anak mengenal warna sebelum bermain ludo geometri, sebagian besar dikategorikan baik yaitu sebanyak 16 orang (53,3%). Kemampuan mengenal warna sesudah penggunaan bermain ludo geometri, hampir seluruh responden dikategorikan baik yaitu sebanyak 26 orang (86,7%). Hasil analisis diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 ($p \text{ value} = 0,05$) dengan nilai thitung = tabel (4,785 = 1,697). Maka dapat disimpulkan ada pengaruh antara bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah (usia 3-6 tahun) di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang. Pihak pendidik dapat melihat metode pembelajaran yang dipahami oleh siswa/i terlebih menggunakan metode bermain, ini dapat memberikan stimulus yang baik kepada anak prasekolah (usia 3-6 tahun) yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif yang salah satunya adalah kemampuan mengenal warna.

Kata Kunci: Bermain Ludo Geometri; Kemampuan Mengenal Warna.

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wong, 2008 mengatakan fase di mana seorang anak mempunyai karakter tersendiri yaitu pada umur 3-6 dan disini di mana perkembangan seorang anak dibentuk biasa disebut prasekolah . sedangkan menurut Rasyid, dkk, 2009 proses dimana berkembangnya tata komunikasi seorang anak dan kognitif yaitu bagian dari anak prasekolah dan pertumbuhan kognitif dari seorang anak adalah hal yang paling penting dalam cara pikir seorang anak (Marlianti, 2012).

Pada fase usia anak TK mereka sangat suka sekali warna. (Rasyid,dkk.,2009) mengungkapkan bahwa pada usia anak masa mereka memulai suatu perkembangan kognitif dan memulai cara mereka mengenal tulisan angka warna . menurut Jawati 2013 mengungkapkan bahwa seorang anak bermain mengenal warna,tulisan adalah cara agar menambah tumbuh kembang kognitif dari seorang anak .

Salah bentuk cara belajar di TK adalah seorang guru menggunakan sistem belajar sambil bermain karena di dalam dunia anak harus menggunakan cara2 yang menyenangkan agar anak juga tidak jenuh. Menurut Soetjningsih 2012 mengungkapkan cara seorang anak Tk bermain dan fokus pada salah satu objek dan dijadikan alat untuk bermain iu adalah tehnik cara melatih keterampilan dari seorang anak tersebut .

Sesuai dengan masalah diatas pengamat tertarik mengambil salah satu cara untuk melatih seorang anak yaitu dengan cara bermain ludo geometri yaitu tehnik permainan yang dalam permainan tersebut menggunakan kelompok dan terdiri dari 4 peserta dan terdapat 4 warna di dalam kertas karton yang berukuran 30 kali 30 cm.

Pengamatan sebelumnya dilakukan oleh Jawati,2013 disimpulkan tehnik permainan ludo geometri adalah cara untuk menumbuhkan sistem kognitif pada anak dalam mengenal angka dan lain sebagainya. Pengamatan yang dilakukan oleh Kurnia pada tahun 2014) menyimpulkan bahwa permainan dengan mengklasifikasikan warna,bentuk dan ukuran dapat meningkatkan kemampuan kognitif termasuk di dalamnya adalah mengenal warna pada usia prasekolah.

Dan setelah dilakukan studi terdahulu TGL 16 sampai 17 april 2018 di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang, yang dilakukan pada 10 orang didapatkan bahwa sebanyak 7 orang (70%) siswa belum mampu membedakan warna dan hanya terdapat 3 orang (30%) siswa yang sepenuhnya menyebutkan jenis-jenis warna. Sedangkan setelah di wawancara pada pengajar di TK dharma wanita Tlogomas Malang bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan metode permainan ludo geometri. Berdasarkan kejadian di atas pengamat tertarik mengambil judul pengaruh antara bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah usia 3 sampai 6 tahun di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Tlogomas Malang.

Adapun peneliti melakukan penelitian pada anak usia prasekolah karena pada usia pra sekolah adalah masa emas, yang mana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, di sisi lain perkembangan dan pertumbuhan tersebut sebagian besar tergantung pada stimulus yang diterima oleh anak. Stimulus yang perlu diberikan adalah dengan mengajarkan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar dengan cara bermain. Salah satu permainan yang dimaksud adalah dengan melakukan permainan ludo geometri, yang hasilnya diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal jenis-jenis warna.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh antara bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah umur 3 sampai 6 di taman kanak Dharma Wanita Tlogomas Malang?

1.3 Tujuan Masalah

1.3.1 Tujuan Umum

Analisis bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah umur 3 sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Identifikasi kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah umur 3 sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang sebelum bermain ludo geometri.
2. Identifikasi kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah umur 3 sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang sesudah bermain ludo geometri.
3. Menganalisis pengaruh antara bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia sekolah umur 3 sampai 6 tahun di Taman Kanak Dharma Wanita Tlogomas Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi jadi dua bagian .

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Pelayan Kesehatan

hasil pengamatan diatas dapat dijadikan pedoman terhadap ilmu keperawatan dan Referensi terhadap ilmu kesehatan dalam melakukan pelayanan kepada masyarakat terutama kepada orang tua di wilayah Tlogomas Kota Malang untuk memberikan stimulus kepada anak prasekolah yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif yang salah satunya adalah kemampuan mengenal warna.

2. Pendidikan

Stimulus kepada anak prasekolah yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif yang salah satunya adalah kemampuan mengenal warna sesuai tugas dan fungsinya sebagai penyelenggara pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Orang Tua

Memberikan pengetahuan kepada orang tua pentingnya bermain ludo geometri terhadap perkembangan kognitif anak berupa kemampuan mengenal warna.

2. Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dampak dari bermain ludo geometri terhadap kemampuan anak mengenal warna.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah aset dalam perkembangan terhadap pengamat selanjutnya .

PENGARUH ANTARA BERMAIN LUDO GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN ANAK MENGENAL WARNA PADA ANAK PRASEKOLAH

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	publikasi.unitri.ac.id Internet Source	5%
2	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	3%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	www.scribd.com Internet Source	1%
5	edoc.pub Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

PENGARUH ANTARA BERMAIN LUDO GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN ANAK MENGENAL WARNA PADA ANAK PRASEKOLAH

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
